(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-89574
(P2023-89574A)
(43)公開日　令和5年6月28日(2023.6.28)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全341頁）

(21)出願番号　特願2021-204171(P2021-204171)
(22)出願日　令和3年12月16日(2021.12.16)

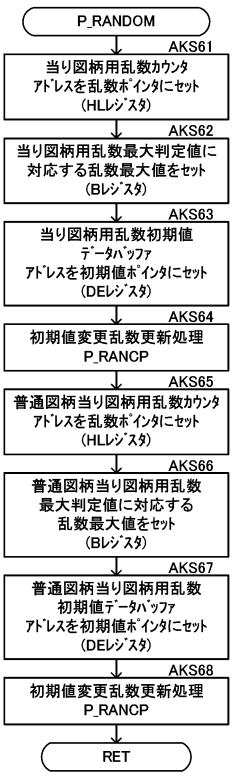
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　EA10
2C333　AA11 DA01

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】適切な乱数値の更新が可能な遊技機を提供する。
【解決手段】第１乱数値と第２乱数値とが、同じ２バイトで構成される乱数値であり、第１乱数値は有利状態に制御されるか否かの判定に用いられる乱数値であり、第２乱数値よりも更新速度を速くすることで管理する。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１０－１２

【図10－12】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
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で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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
表示手段と、を備え、
前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
前記第２乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、
前記更新手段による前記第１乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第２乱数値の更新よりも更新速度が速く、
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
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機等の遊技機として、ハード乱数、ソフト乱数により各種乱数を管理する遊技機がある（例えば特許文献１）。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２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特許６１２４３１３号公報
【特許文献２】特開２０１６－２２１９６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１および特許文献２の双方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】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】

【０００６】
上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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で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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
表示手段と、を備え、
前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
前記第２乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、
前記更新手段による前記第１乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第２乱数値の更新よりも更新速度が速く、
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
ことを特徴とする遊技機。
このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。また、このような構成においては、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。

【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２】各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技用乱数の一例を示す図である。
【図４】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用の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６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。
【図８】演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図１０－１】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。
【図１０－２】アドレスマップの一例を示す図である。
【図１０－３】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図１０－４】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図１０－５】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。
【図１０－６】乱数更新周期を説明するための図である。

【図１０－７】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－８】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。
【図１０－９】ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。
【図１０－１０】電源断処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－１２】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１３】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－１４】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１５】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１６】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１０－１７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－１８】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１０－１９】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－２０】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１０－２１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－２２】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２３】大当り情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－２５】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－２６】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１０－２７】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図１０－２８】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図１０－２９】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図１０－３０】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図１０－３１】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図１０－３２】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図１０－３３】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図１０－３４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１０－３５】ゲート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１０－３６】普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図１１】実施の形態における遊技機を示す正面図である。
【図１２】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１３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１４】各乱数を示す説明図である。
【図１５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１６】（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１７】変動パターンの説明図である。
【図１８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図２０】（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２１】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２２】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２３】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２４】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２５】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２６】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２７】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２８】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２９】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３０】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３１】（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３２】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３３】図３２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図３４】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３５】（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３６】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３７】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３８】（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３９】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４０】客待ちデモ演出の遷移図である。
【図４１】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図４２】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図４３】（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４４】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４５】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４６】（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４７】（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４８】（Ａ４）～（Ａ５）は図４７の要部を示す図である。
【図４９】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５０】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５１】（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５２】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５３】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５４】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５５】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５６】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５７】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５８】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５９】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６０】（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６１】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６２】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６３】（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６４】（Ａ）～（Ｇ）は図６３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図６５】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６６】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６７】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６８】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６９】（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７０】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７１】（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７２】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７３】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７４】（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７５】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７６】優先レイヤについて説明するための図である。
【図７７】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７８】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７９】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８０】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８１】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８２】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８３】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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】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８９】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９０】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９１】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９２】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９３】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９４】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９５】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９６】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９７】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９８】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９９】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１００】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１０１】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１０２】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１０３】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１０４】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１０５】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１０６】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１０７】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１０８】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１０９】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１１０】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１１１】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１１２】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１１３】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１１４】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１１５】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１１６】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１１７】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１１８】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１１９】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１２０】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１２１】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１２２】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１２３】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１２４】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２５】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２６】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２７】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２８】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２９】（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１３０】（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１３１】文字アニメーション表示を示す比較表である。
【図１３２】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図１３３】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１３４】（Ａ）～（Ｇ）は図６３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【発明を実施するための形態】
【０００８】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成および制御について説明する。
【０００９】
（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。
【００１０】
遊技盤２の所定位置には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂと、が設けられている。図１に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、いずれも７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１１】
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。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。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、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、１以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には

表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【００１２】

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は「第１特図」ともいう。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は「第２特図」ともいう。第１特図を用いた特図ゲームは「第１特図ゲーム」ともいう。第２特図を用いた特図ゲームは「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。

【００１３】

遊技盤２の所定位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。図１に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器２０は、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とができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。普図変動時間は、複数パターンが予め用意された普通図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【００１４】

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）、有機ＥＬ（Electro Luminescence）、ドットマトリクスＬＥＤ、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置５は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置５は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【００１５】

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、演出図柄の可変表示を実行可能である。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図１に示す画像表示装置５の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが設けられ、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【００１６】

画像表示装置５の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表

示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数は、第１保留記憶数ともいう。第２特図ゲームに対応する保留記憶数は、第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

【００１７】

図１に示す第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、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。図１に示す普通図柄表示器２０の上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【００１８】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂと、が設けられている。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。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物として、図２に示す普通電動役物ソレノイド８１により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第２始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第２始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第１可変状態ともいう。第２始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第２可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置６Ｂは、第１可変状態と第２可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００１９】

入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が進入することは、第１始動入賞ともいう。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することは、第２始動入賞ともいう。第１始動入賞口に進入した遊技球は、図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。第２始動入賞口に進入した遊技球は、図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第１保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第１保留記憶数が上限数に達している場合に、第１始動入賞が発生しても第１保留記憶数は更新されない。第１保留記憶数が１加算される場合に対応して、第１始動条件が成立し、第１特別図柄表示装置４Ａにより特別図柄を可変表示する第１特図ゲームが実行可能になる。第２始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第２保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第２保留記憶数が上限数に達している場合に、第２始動入賞が発生しても第２保留記憶数は更新されない。第２保留記憶数が１加算される場合に対応して、第２始動条件が成立し、第２特別図柄表示装置４Ｂにより特別図柄を可変表示する第２特図ゲームが実行可能になる。

【００２０】

遊技盤２の所定位置には、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。図１に示す例では、遊技領域の左下方２箇所に一般入賞口１０が設けられている。一般入賞口１０のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば１０個といった、所定個数の賞球が払い出される。

【００２１】

遊技盤２が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第１経路と、第２経路と、が設けられている。第１経路は、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられている。第２経路は、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置５の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置５の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置５の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第１経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第２経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第１経路は、左打ち経路ともいう。第２経路は、右打ち経路ともいう。第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

【００２２】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第１経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第２経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第２経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第１経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【００２３】

入賞球装置６Ａは、左側遊技領域における第１経路に設けられ、第１経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置６Ｂは、右側遊技領域における第２経路に設けられ、第２経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第２経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【００２４】

右側遊技領域における第２経路には、通過ゲート４１と、特別可変入賞球装置５０と、が設けられている。通過ゲート４１は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート４１を通過した遊技球は、図２に示すゲートスイッチ２１によって検出される。遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート４１は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ２１は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

【００２５】

特別可変入賞球装置５０は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド８２により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置５０の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材５２が設けられている。特別可変入賞球装置５０において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材５３が設けられている。

【００２６】

可動部材５２は、大入賞口ソレノイド８２により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。特別可変入賞球装置５０の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるＶ入賞領域５

１が設けられている。また、特別可変入賞球装置５０の内部には、Ｖ入賞領域５１とは異なる通常領域が設けられている。Ｖ入賞領域５１の上部には、Ｖ入賞口開閉部材として、Ｖ入賞領域５１を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド８３により駆動され、Ｖ入賞領域５１を開閉するための進退動作が可能である。Ｖ入賞領域５１は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球は、特定領域スイッチ２４によって検出される。Ｖ入賞領域５１を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球と、Ｖ入賞領域５１を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ２６によって検出された後に、特別可変入賞球装置５０の外部へと排出される。

【００２７】

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。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。遊技盤２の所定位置には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００２８】

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が設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【００２９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、スティックコントローラ３１Ａと、プッシュボタン３１Ｂと、が設けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を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、図２に示すコントローラセンサユニット３５Ａによって検出される。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、図２に示すプッシュセンサ３５Ｂによって検出される。パチンコ遊技機１では、遊技者の操作などの動作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が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【００３０】

（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への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート４１を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置６Ｂを所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第２始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

【００３１】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

【００３２】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば２９秒間や１．８秒間など、所定期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に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、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、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる１のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば１５回や２回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、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。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。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になる。

【００３３】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、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のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

【００３４】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別

とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置５０の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がＶ入賞領域５１を通過して特定領域スイッチ２４によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞領域５１を通過することによるＶ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は、小当り経由大当りともいう。

【００３５】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第２特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第２始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第２始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【００３６】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

【００３７】

時短状態は、特に第２特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「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可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。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、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。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、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか１つ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、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【００３８】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機１の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機１の初期設定状態は、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旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

【００３９】

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。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【００４０】

小当り遊技状態が終了した後に、Ｖ入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、Ｖ入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

【００４１】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機１への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【００４２】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示すること、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音を出力すること、遊技効果ランプ９を点灯すること、可動体３２を動作させること、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

【００４３】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。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、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、演出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となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに対応した３つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【００４４】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機１は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、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が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【００４５】

特別図柄の表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予

め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。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、例えば「７」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。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」である場合に、例えば「６」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。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。

【００４６】

特別図柄の表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

【００４７】

特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

【００４８】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に変化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【００４９】

画像表示装置５の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出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可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

【００５０】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでいてもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、

小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

【００５１】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置５の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【００５２】

（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、電源基板１７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、各種の基板が配置されている。

【００５３】

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における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と、スイッチ回路１１０と、ソレノイド回路１１１と、を備える。

【００５４】

主基板１１が備える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、を備えて構成可能である。ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、乱数回路１０４の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂといった始動口スイッチ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、排出口スイッチ２６を含む。検出信号は、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などを示す。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。ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド８１と、大入賞口ソレノイド８２と、特定領域ソレノイド８３と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【００５５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ＲＯＭ１０１が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。ＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップＲＡＭとなっていればよい。ＲＡＭ１０２は、ＲＷＭ（Read/Write Memory）ともいう。ＲＡＭ１０２のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムに対

応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御可能である。

【００５６】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える乱数回路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を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、ＣＰＵ１０３が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

【００５７】

図３は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。

【００５８】

特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定することに用いられる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ２－１の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、１または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

【００５９】

ＣＰＵ１０３は、遊技用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【００６０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１０５の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路１１０を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１０５の出力ポートから出力される各種信号は、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などを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド８１、大入賞口ソレノイド８２、特定領域ソレノイド８３などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

【００６１】

主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板１２に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。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。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板１１における各種の決定結果を指定するコマンドと、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、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

【００６２】

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もとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板１２において制御可能な演出は、例えば可動体３２の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板１２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、を備える。

【００６３】

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とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板１２の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種テーブルのデータなど、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データを用いるとともに、ＲＡＭ１２２をメインメモリとして使用する。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からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。ここでの検出信号は、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であればよい。

【００６４】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを含み、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部１２３は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することにより、演出画像を画像表示装置５の画面上に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、音指定信号を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板１４に供給したりする。音指定信号は、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ９の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯または消灯が可能になる。表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を、可動体３２のモータやソレノイドに、または可動体３２を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板１２とは別に、可動体３２を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

【００６５】

乱数回路１２４は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、演出制御用ＣＰＵ１２０は必要なテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【００６６】

Ｉ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種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。Ｉ／Ｏ１２５の入力ポートは、コントローラセンサユニット３５Ａから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ３５Ｂから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートは、画像表示装置５に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板１３に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板１４に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいればよい。

【００６７】

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、表示制御部１２３からの音指定信号にもとづいてスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、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。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、表示制御部１２３からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ９を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、遊技効果ランプ９の点灯や消灯とは、表示制御部１２３からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体３２を動作させる信号の供給など、可動体３２の制御とは、演出制御用ＣＰＵ１２０が一部または全部を実行するようにしてもよい。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以外の基板は、サブ基板ともいう。図２に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図２に示す構成例とは異なり、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。

【００６８】

電源基板１７は、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、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。パチンコ遊技機１は、電源スイッチ９１の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板１１のスイッチ回路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。

【００６９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００７０】

（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によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

【００７１】

図４は、主基板１１においてＣＰＵ１０３が実行する遊技制御用のメイン処理P_MAINを示すフローチャートである。図４に示す遊技制御用のメイン処理P_MAINを開始すると、ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行し（ステップＳ１）、続いてＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKを実行する（ステップＳ２）。ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始

に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいればよい。ステップＳ２のＲＷＭチェック処理Ｐ_ＲＷＭ_ＣＨＫは、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、ＲＡＭ１０２における記憶内容が正常であると判断する。

【００７２】

続いて、予め定められた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、クリアスイッチ９２の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ１０２における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電源投入時に、例えば電源基板１７に設けたクリアスイッチ９２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、ステップＳ３にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にてバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップＳ３にて復旧条件が成立し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における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップＳ３では、ステップＳ２のＲＷＭチェック処理Ｐ_ＲＷＭ_ＣＨＫにより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た結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【００７３】

復旧条件が成立した場合に（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、バックアップ時設定処理Ｐ_ＢＡＣＫＵＰ_ＳＥＴを実行する（ステップＳ４）。バックアップ時設定処理Ｐ_ＢＡＣＫＵＰ_ＳＥＴは、バックアップ時コマンド送信テーブルを用いて、バックアップ時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、バックアップ時設定処理Ｐ_ＢＡＣＫＵＰ_ＳＥＴは、バックアップ時設定テーブルにより指定されたプロセスコード、タイマ、カウンタ、フラグを、クリアすることにより初期化可能にする。

【００７４】

復旧条件が成立しない場合に（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化時設定処理Ｐ_ＩＮＩＴ_ＳＥＴを実行する（ステップＳ５）。初期化時設定処理Ｐ_ＩＮＩＴ_ＳＥＴは、ＲＡＭ１０２における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理Ｐ_ＩＮＩＴ_ＳＥＴは、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理Ｐ_ＩＮＩＴ_ＳＥＴは、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

【００７５】

その後、制御開始設定処理Ｐ_ＳＴＡＣＯＮを実行する（ステップＳ６）。制御開始設定処理Ｐ_ＳＴＡＣＯＮは、ウエイト処理を含んでもよい。ウエイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板１２などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理Ｐ_ＳＴＡＣＯＮは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主

基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

【００７６】

制御開始設定処理P_STACONは、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始による起動時に対応して、ＲＯＭ１０１の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示ＲＷＭ初期値設定処理であればよい。性能表示ＲＷＭ初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する７セグメントのＬＥＤにより初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板１１に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機１の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば６段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

【００７７】

ステップＳ６における制御開始設定処理P_STACONの次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる（ステップＳ７）。ステップＳ７では、例えば４［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにＰＴＣカウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理P_MAINはループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され（ステップＳ８）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行するとともに（ステップＳ９）、ループ中領域外処理P_REGOUTを実行してから（ステップＳ１０）、割込み許可が設定され（ステップＳ１１）、ステップＳ８に戻る。そして、割込み許可状態であるときにＰＴＣからＣＰＵ１０３に対する割込み要求信号の入力毎に、ＣＰＵ１０３はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、ＣＰＵ１０３は、例えば４［ｍｓ］といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

【００７８】

図５は、遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTの一例を示すフローチャートである。図５に示すタイマ割込み処理P_PCTでは、電源断処理P_POWER_OFFが実行される（ステップＳ５１）。続いて、不正行為監視フラグが「０」であるか否かが判定される（ステップＳ５２）。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気が検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「１」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「０」に設定される。

【００７９】

不正行為監視フラグが「１」である場合に（ステップＳ５２；Ｎｏ）、遊技停止処理P_GAME_STOPを実行する（ステップＳ５３）。遊技停止処理P_GAME_STOPは、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板１１から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

【００８０】

不正行為監視フラグが「０」である場合に（ステップＳ５２；Ｙｅｓ）、スイッチ処理P_SWを実行し（ステップＳ５４）、スイッチエラー報知処理P_CON_CHKを実行し（ステップＳ５５）、乱数更新処理P_RANDOMを実行し（ステップＳ５６）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行する（ステップＳ５７）。また、特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行し（ステップＳ５８）、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行し（ステップＳ５９）、情報出力処理P_JYOUHOUを実行し（ステップＳ６０）、賞球処理P_PAYを実行し（ステップＳ６１）、表示処理P_HYOUZIを実行する（ステップＳ６２）。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する（ステップＳ６３）。その後、割込

み許可が設定されてから（ステップＳ６４）、タイマ割込み処理P_PCTが終了する。
【００８１】
ステップＳ５１の電源断処理P_POWER_OFFは、電源基板１７から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップＳ５４のスイッチ処理P_SWは、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップＳ５５のスイッチエラー報知処理P_CON_CHKは、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMは、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップＳ５７の初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。
【００８２】
ステップＳ５８の特別図柄プロセス処理P_TPROCは、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップＳ５９の普通図柄プロセス処理P_FPROCは、ゲートスイッチ２１からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉制御など、普通図柄の可変表示と第２始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップＳ６０の情報出力処理P_JYOUHOUは、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップＳ６１の賞球処理P_PAYは、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップＳ６２の表示処理P_HYOUZIは、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。
【００８３】
図６は、特別図柄プロセス処理P_TPROCとして、図５に示すステップＳ５８にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて、第１始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０１）。第１始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第１始動口スイッチ２２Ａの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０２）。その後、第１始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０３）。第１始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０４）。
【００８４】
ステップＳ１０３に対応して第１始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０３；Ｎｏ）、ステップＳ１０４における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、第２始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０５）。第２始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第２始動口スイッチ２２Ｂの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオフ状態で

あることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０６）。その後、第２始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０７）。第２始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０７；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０８）。

【００８５】

ステップ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いて、第１保留記憶数が上限数未満である場合に、第１保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第１特別図柄保留バッファへと転送する。また、第１保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第１保留記憶数が指定される第１保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「１」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【００８６】

ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、第２保留記憶数が上限数未満である場合に、第２保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第２特別図柄保留バッファへと転送する。また、第２保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第２保留記憶数が指定される第２保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「２」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【００８７】

ステップＳ１０４とステップＳ１０８とで、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行可能である。その一方、ステップＳ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第１始動入賞口に進入した場合と第２始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

【００８８】

ステップＳ１０７に対応して第２始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０７；Ｎｏ）、ステップＳ１０８における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１０９）。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ｂ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、［Ｈ］は１６進数であることを示す。なお、［Ｂ］により２進数を示すこともある。

【００８９】

ステップＳ１０９に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする（ステップＳ１１０）。その次に、２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップＳ１１１）、特別図柄プロセスコードに対

応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１２）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンすると、この特別図柄プロセス処理P_TPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【００９０】

図７は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０１を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０１の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の特別図柄通常処理P_TNORMALと、特別図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の特別図柄変動処理P_TSTARTと、特別図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の特別図柄停止処理P_TSTOPと、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の小当り開放前処理P_TLFANと、特別図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り開放中処理P_TLOPENと、特別図柄プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放後処理P_TLCLSFと、特別図柄プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り排出球待機処理P_TLOUTと、特別図柄プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の小当り終了処理P_TLENDと、特別図柄プロセスコードが０８［Ｈ］である場合の大入賞口開放前処理P_TINTと、特別図柄プロセスコードが０９［Ｈ］である場合の大入賞口開放中処理P_TOPENと、特別図柄プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大入賞口開放後処理P_TCLSFと、特別図柄プロセスコードが０Ｂ［Ｈ］である場合の大当り終了処理P_TENDと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【００９１】

特別図柄通常処理P_TNORMALは、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否か判定と、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御することが決定される。また、特別図柄の表示結果が「大当り」である場合に、確定特別図柄となる大当り図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当り遊技状態のうちで、いずれの大当り遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

【００９２】

特別図柄変動処理P_TSTARTは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P_TSTOPは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０８［Ｈ］に更新可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０３［

Ｈ］に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能であればよい。

【００９３】

小当り開放前処理Ｐ_ＴＬＦＡＮ、小当り開放中処理Ｐ_ＴＬＯＰＥＮ、小当り開放後処理Ｐ_ＴＬＣＬＳＦ、小当り排出球待機処理Ｐ_ＴＬＯＵＴ、小当り終了処理Ｐ_ＴＬＥＮＤは、小当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。大入賞口開放前処理Ｐ_ＴＩＮＴ、大入賞口開放中処理Ｐ_ＴＯＰＥＮ、大入賞口開放後処理Ｐ_ＴＣＬＳＦ、大当り終了処理Ｐ_ＴＥＮＤは、大当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。

【００９４】

（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１７など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、演出制御メイン処理を実行する。

【００９５】

図８は、演出制御基板１２において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御用のメイン処理Ｓ_ＭＡＩＮを示すフローチャートである。図８に示す演出制御用のメイン処理Ｓ_ＭＡＩＮを開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御初期化処理Ｓ_ＩＮＩＴを実行する（ステップＳ７１）。演出制御初期化処理Ｓ_ＩＮＩＴは、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板１２に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理Ｓ_ＳＹＯＫＩを実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理Ｓ_ＳＹＯＫＩは、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体３２の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば２［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３を繰り返して待機する。

【００９６】

タイマ割込みフラグがオンに対応して（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Ｓ_ＣＯＭＭＡＮＤを実行し（ステップＳ７５）、演出制御プロセス処理Ｓ_ＣＰＲＯＣを実行し（ステップＳ７６）、演出用乱数更新処理Ｓ_ＲＡＮＤＯＭを実行し（ステップＳ７７）、演出用出力処理Ｓ_ＯＵＴを実行する（ステップＳ７８）。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから（ステップＳ７９）、ステップＳ７３に戻る。

【００９７】

ステップＳ７５のコマンド解析処理Ｓ_ＣＯＭＭＡＮＤは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理Ｓ_ＣＯＭＭＡＮＤを実行することにより、主基板１１から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、ＲＡＭ１２２の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップＳ７６の演出制御プロセス処理Ｓ_ＣＰＲＯＣ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と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、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または消灯と、可動体３２の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板１１から送信された演出制御コマンドや、演出制御用ＣＰＵ１２０による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップＳ７７の演出用乱数更新処理Ｓ_ＲＡＮＤＯＭは、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を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

【００９８】

図９（Ａ）は、演出制御プロセス処理Ｓ_ＣＰＲＯＣとして、図８に示すステップＳ７６に

て実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理S_SAKI_SETを実行する（ステップＳ１５１）。先読み演出設定処理S_SAKI_SETは、例えば主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理S_SAKI_SETは、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

【００９９】

ステップＳ１５１における先読み演出設定処理S_SAKI_SETの後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１５２）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機１における演出制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ａ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップＳ１５３）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップＳ１５４）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１５）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

【０１００】

図９（Ｂ）は、演出制御プロセス処理S_CPROCにおいて用いられる演出制御プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０２を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０２の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが００［Ｈ］である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０８［Ｈ］である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが０９［Ｈ］である場合のラウンド後処理と、演出制御プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大当り終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【０１０１】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する０１［Ｈ］に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板１１から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する０３［Ｈ］に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プ

ロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを０７［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを０４［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能である。

【０１０２】

小当り表示処理、小当り開放中処理、小当り終了演出処理は、小当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理は、大当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。

【０１０３】

（基本説明などの変形例）

パチンコ遊技機１は、基本説明その他の説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構成を備えたものであってもよい。実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【０１０４】

パチンコ遊技機１は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入して入賞の発生により得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０１０５】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「－」を示す記号など、１種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に１種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「－」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

【０１０６】

パチンコ遊技機１は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として６が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【０１０７】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【０１０８】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機１に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺといった、いわゆるボーナスのうち１以上のものを含んでいればよい。

【０１０９】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

【０１１０】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「０％」または「１００％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「０％」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「１００％」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

【０１１１】

（特徴部０１ＡＫに関する説明）

図１０－１は、特徴部０１ＡＫに関し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の構成例を示している。特徴部０１ＡＫの遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、ＣＰＵ１０３の他に、外部バスインタフェース１３１、クロック回路１３２、固有情報記憶回路１３３、リセットコントローラ１３４、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、アドレスデコード回路１３７、フリーランカウンタ１３８、シリアル通信回路１３９を備えて構成される。また、図２に示された乱数回路１０４は、１６ビットの乱数回路１０４Ａと、８ビットの乱数回路１０４Ｂと、を含んで構成される。図２に示されたＩ／Ｏ１０５は、ＰＩＰ（Parallel Input Port）１０５Ａと、ＰＯＰ（Parallel Output Port）１０５Ｂと、を含んで構成される。

【０１１２】

外部バスインタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バス

インタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース１３１は、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

【０１１３】

クロック回路１３２は、制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を用いて、内部システムクロックＳＣＬＫを生成可能である。制御用外部クロック端子ＥＸＣは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路１３２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、ＣＰＵ１０３、１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなど、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、システムクロック出力端子ＣＬＫＯから、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロックＳＣＬＫは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

【０１１４】

固有情報記憶回路１３３は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶可能である。例えば、固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のチップ毎に異なる固有情報として記憶可能であればよい。ＲＯＭコードは、ＲＯＭ１０１の所定領域における記憶データから生成可能な数値データである。チップ個別ナンバーおよびＩＤナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の製造時に付与される番号であり、チップ毎に異なる数値を示す。チップ個別ナンバーは遊技プログラムなどのユーザプログラムにより読出可能である一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムにより読出不可能であるように、設定可能であればよい。固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭ１０１の所定領域に含まれてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含まれてもよい。

【０１１５】

リセットコントローラ１３４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ１３４により制御可能なリセットは、システムリセットとユーザリセットとを含む。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴの入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ１３４Ａのタイムアウト信号が発生したこと、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生する。リセットコントローラ１３４は、ウォッチドッグタイマ１３４Ａを含む。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間に対応するタイマ値を設定可能であり、タイマ値を定期的に１減算するように更新するカウントダウンを可能とし、タイマ値が「０」となりタイムアウトが発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力可能である。これにより、ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間を計測して、監視時間が経過したことが計測されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット可能である。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、例えば遊技プログラムに従って動作を有効化または無効化する設定が可能である。

【０１１６】

割込みコントローラ１３５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ１３５により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みＮＭＩとマスカブル割込みＩＮＴとを含む。ノンマスカブル割込みＮＭＩは、ＣＰＵ１０３の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込

みであり、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰＩ６と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みＩＮＴは、ＣＰＵ１０３の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みＩＮＴの要因は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰＩ５と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路１３６にてタイムアウトが発生したこと、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

【０１１７】

タイマ回路１３６は、３つのチャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２に対応したタイマカウンタとしてのＰＴＣ（Programmable Timer Counter）を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路１３６の各チャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２は、内部システムクロックＳＣＬＫにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

【０１１８】

アドレスデコード回路１３７は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、ＣＰＵ１０３からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路１３７が使用可能な出力端子は、ＰＯＰ１０５Ｂからのパラレル出力信号、シリアル通信回路１３９からのシリアル送信信号、クロック回路１３２からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路１３７が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

【０１１９】

フリーランカウンタ１３８は、４つのチャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３に対応したカウンタ回路を含んで構成され、ＣＰＵ１０３の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ１３８の各チャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ１３８によるカウント値は、ＰＩＰ１０５Ａにおいてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、ＣＰＵ１０３により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

【０１２０】

シリアル通信回路１３９は、３つのチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２に対応したシリアル通信ユニットを含んで構成され、シリアル通信方式により外部装置との通信を可能にする。シリアル通信回路１３９の各チャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２は、例えば全二重、非同期、標準ＮＲＺ（Non Return to Zero）フォーマットで通信データを処理可能である。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１は、外部回路との間にて双方向でシリアルデータを送受信可能な第１チャネル送受信回路に含まれる。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２は、外部回路との間にて単一方向でシリアルデータを送信のみが可能な第２チャネル送信回路に含まれる。例えば、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０は、払出制御基板とのデータ通信に使用される。また、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１は、演出制御基板１２とのデータ通信に使用される。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１に代えて、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２が、演出制御基板１２とのデータ通信に使用されてもよい。

【０１２１】

１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応した乱数生成

ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により１６ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「６５５３５」までの乱数値を発生可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３が発生する乱数の最大値は、「２５６」から「６５５３５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、チャネルＲＬ０により特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を更新可能であり、チャネルＲＬ２によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を更新可能である。

【０１２２】

８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により８ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「２５５」までの乱数値を発生可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３が発生する乱数の最大値は、「１６」から「２５５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、チャネルＲＳ１により変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を更新可能であり、チャネルＲＳ２により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を更新可能であり、チャネルＲＳ３により普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１を更新可能である。

【０１２３】

ＰＩＰ１０５Ａは、例えば８ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号を入力可能にする。ＰＩＰ１０５Ａは、入力ポートＰＩ０～ＰＩ７に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートＰＩ５は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ６は、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ７は、シリアル通信回路１３９におけるチャネルＳＣＵ０の受信端子と兼用可能な機能兼用端子を使用する。ＰＯＰ１０５Ｂは、例えば１１ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部に各種信号を出力可能にする。ＰＯＰ１０５Ｂは、出力ポートＰＯ０～ＰＯ７、ＰＯ１０～ＰＯ１２に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路１３７に供給可能である。

【０１２４】

図１０－２は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップの一例を示している。図１０－２に示す例において、アドレス０００００［Ｈ］～３ＦＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＯＭ１０１に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ＲＯＭコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ３ＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＡＭ１０２に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【０１２５】

ＲＯＭ１０１において、遊技プログラム領域は、遊技の進行に関するコンピュータプロ

グラムである遊技プログラムを記憶可能である。遊技データ領域は、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能である。非遊技プログラム領域は、遊技の進行とは異なる制御や処理に関するコンピュータプログラムである非遊技プログラムを記憶可能である。非遊技データ領域は、非遊技プログラムが用いる非遊技データを記憶可能である。これらのＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムやデータは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のユーザであるパチンコ遊技機１の製造業者が予め設計して作成したものである。したがって、遊技プログラムおよび非遊技プログラムは、ユーザプログラムに含まれる。遊技データや非遊技データは、ユーザデータに含まれる。

【０１２６】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および非遊技プログラム領域のうち後方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【０１２７】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および遊技データ領域のうち後方のアドレスが割り当てられた遊技データ領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムにより用いられる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【０１２８】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

【０１２９】

ＲＯＭ１０１の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「０」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「１」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複数種類の記憶領域を容易に区別することができ、不正な記憶データを容易に発見すること

ができる。
【０１３０】
ＲＡＭ１０２において、遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。
【０１３１】
ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。
【０１３２】
ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたＲＯＭコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。
【０１３３】
図１０－３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０１を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａ、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となる。
【０１３４】
設定例ＡＫＡ０１において、アドレスＦＥ１Ａ［Ｈ］のＷＤＴスタートレジスタやアドレスＦＥ１Ｂ［Ｈ］～ＦＥ１Ｃ［Ｈ］のＷＤＴクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスＦＥ００［Ｈ］の割込みマスクレジスタの設定値が７Ｅ［Ｈ］であることにより、割込みコントローラ１３５を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みＩＲ０の使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０１［Ｈ］～ＦＥ０３［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０４［Ｈ］～ＦＥ０９［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。
【０１３５】
アドレスＦＥ０Ａ［Ｈ］～ＦＥ１１［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ１２［Ｈ］～ＦＥ１４［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。
【０１３６】
アドレスＦＥ２Ｃ［Ｈ］～ＦＥ２Ｅ［Ｈ］にてＰＩＰ１０５Ａの入力ポートに関するレ

ジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ３６［Ｈ］～ＦＥ４Ａ［Ｈ］にて乱数回路１０４に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路１０４を用いた乱数生成機能は、有効値に対応するチャネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャネルが未使用状態に設定される。例えば、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＬ０、ＲＬ２は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＬ１、ＲＬ３は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＳ１～ＲＳ３は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＳ０は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

【０１３７】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能設定レジスタエリアにおける設定値に対応して、それぞれの回路を用いた各種機能が使用可能状態または未使用状態のいずれかに設定可能であればよい。機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能設定のための第１領域であってもよい。

【０１３８】

図１０－４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられたアドレスのうち、機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０２を示している。機能制御レジスタエリアは、例えばＲＡＭ１０２、乱数回路１０４、ＰＩＰ１０５Ａ、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。

【０１３９】

設定例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、設定値が００［Ｈ］または０１［Ｈ］に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可とする機能制御を可能にする。アドレスＦＦ０１［Ｈ］の内部情報レジスタは、設定値が未使用に対応した無効値であり、対応する回路を用いた機能制御が未使用状態となる。内部情報レジスタは、乱数更新状態の異常、乱数更新用クロックの周波数異常、システムリセット発生、ＷＤＴタイムアウト発生、ＩＡＴ発生など、内部情報を示すデータを記憶可能であるが、この実施例では未使用状態として使用されない。

【０１４０】

アドレスＦＦ２５［Ｈ］～ＦＦ２８［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。アドレスＦＦ２９［Ｈ］～ＦＦ２Ｃ［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定遅を格納可能である。

【０１４１】

アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］の各レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６１［Ｈ］のＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６２［Ｈ］～ＦＦ６３［Ｈ］のＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６４［Ｈ］～ＦＦ６５［Ｈ］のＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数

回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６６［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］のＲＬ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【０１４２】

アドレスＦＦ６８［Ｈ］～ＦＦ６Ｂ［Ｈ］の各レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６８［Ｈ］のＲＳ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６９［Ｈ］のＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ａ［Ｈ］のＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ｂ［Ｈ］のＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【０１４３】

アドレスＦＦ８８［Ｈ］～ＦＦ８９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」およびアドレスＦＦ９８［Ｈ］～ＦＦ９９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ここで、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタは、複数のレジスタ番号に対応した複数の格納領域を含み、異なるレジスタ番号の格納領域に対応して、異なるハードラッチ条件を設定可能である。例えば、レジスタ番号「０」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動口スイッチ２２Ａによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これに対し、レジスタ番号「１」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動口スイッチ２２Ｂによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【０１４４】

アドレスＦＦＦ０［Ｈ］～ＦＦＦ２［Ｈ］、ＦＦ３５［Ｈ］の各レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａの入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦＦ０［Ｈ］の入力ポート番号「０」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「０」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ１［Ｈ］の入力ポート番号「１」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「１」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ２［Ｈ］の入力ポート番号「２」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「２」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦ３５［Ｈ］の入力ポート番号「３」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「３」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。

【０１４５】
このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第２領域であってもよい。
【０１４６】
図１０－５は、図３に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図３に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。
【０１４７】
図１０－５（Ａ）は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１１を示している。設定例ＡＫＡ１１における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。
【０１４８】
乱数ＭＲ１－１の範囲は、乱数ＭＲ１－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５３５」である。乱数ＭＲ１－１の大きさは、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－１の範囲となる「０」～「６５５３５」に対応した「６５５３６」である。乱数ＭＲ１－１は、その大きさが「６５５３６」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ１－１の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ１－１の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数ＭＲ１－１の周期は、４．３６９［ｍｓ］である。
【０１４９】
乱数ＭＲ１－２の範囲は、乱数ＭＲ１－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－２の大きさは、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－２の範囲となる「０」～「１９９」に対応した「２００」である。乱数ＭＲ１－２は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ１－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ１－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ１－２の周期は、８００［ｍｓ］である。
【０１５０】
乱数ＭＲ１－３の範囲は、乱数ＭＲ１－３を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ１－２と同一の「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－３の大きさは、乱数ＭＲ１－３の

更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－３の範囲となる「０」～「１９９」に対応して、乱数ＭＲ１－２と同一の「２００」である。乱数ＭＲ１－３は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－３の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－３の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ１－３の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ１－３の取得条件は、乱数ＭＲ１－２が一巡したことである。乱数ＭＲ１－３の周期は、その更新条件から不定となる。

【０１５１】

図１０－５（Ｂ）は、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１２を示している。設定例ＡＫＡ１２における遊技用乱数は、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、を含んでいる。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の表示結果として、確定普通図柄に対応した普通図柄指定値の決定に使用可能である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。

【０１５２】

乱数ＭＲ２－１の範囲は、乱数ＭＲ２－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－１の大きさは、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－１の範囲となる「０」～「１９８」に対応した「１９９」である。乱数ＭＲ２－１は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－１の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－１の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ２－１の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ２－１の取得条件は、遊技球が普通図柄作動口として構成可能な通過ゲート４１を通過したことに対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ２－１の周期は、７９６［ｍｓ］である。

【０１５３】

乱数ＭＲ２－２の範囲は、乱数ＭＲ２－２を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ２－１と同一の「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－２の大きさは、乱数ＭＲ２－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－２の範囲となる「０」～「１９８」に対応して、乱数ＭＲ２－１と同一の「１９９」である。乱数ＭＲ２－２は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ２－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ２－２の取得条件は、乱数ＭＲ２－１が一巡したことである。乱数ＭＲ２－２の周期は、その更新条件から不定となる。

【０１５４】

図１０－５（Ｃ）は、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１３を示している。設定例ＡＫＡ１３における遊技用乱数は、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。例えば、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の可変表示に対応した普通図柄変動パターンの決定に使用可能である。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特図表示結果が「ハズレ」である特別図柄の可変表示に対応した可変表示態様の決定に使用可能である。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の可変

表示に対応した変動パターン種別の選択に使用可能である。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターンの決定に使用可能である。

【０１５５】

乱数ＭＲ３－１の範囲は、乱数ＭＲ３－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２３２」である。乱数ＭＲ３－１の大きさは、乱数ＭＲ３－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－１の範囲となる「０」～「２３２」に対応した「２３３」である。乱数ＭＲ３－１は、その大きさが「２３３」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－１の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－１の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数ＭＲ３－１の周期は、０．２４９［ｍｓ］である。

【０１５６】

乱数ＭＲ３－２の範囲は、乱数ＭＲ３－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５１８」である。乱数ＭＲ３－２の大きさは、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－２の範囲となる「０」～「６５５１８」に対応した「６５５１９」である。乱数ＭＲ３－２は、その大きさが「６５５１９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ３－２の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－２の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－２の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－２の周期は、１３９．７７４［ｍｓ］である。

【０１５７】

乱数ＭＲ３－３の範囲は、乱数ＭＲ３－３を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２４０」である。乱数ＭＲ３－３の大きさは、乱数ＭＲ３－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－３の範囲となる「０」～「２４０」に対応した「２４１」である。乱数ＭＲ３－３は、その大きさが「２４１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－３の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－３の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－３の周期は、０．２５７［ｍｓ］である。

【０１５８】

乱数ＭＲ３－４の範囲は、乱数ＭＲ３－４を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２５０」である。乱数ＭＲ３－４の大きさは、乱数ＭＲ３－４の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－４の範囲となる「０」～「２５０」に対応した「２５１」である。乱数ＭＲ３－４は、その大きさが「２５１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－４は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－４の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－４の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッフ

ァへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－４の周期は、０．２６８［ｍｓ］である。
【０１５９】
乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新方法であるソフト更新ＳＡ１は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数ＭＲ１－２について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数ＭＲ２－１について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。
【０１６０】
乱数ＭＲ１－３および乱数ＭＲ２－２の更新方法であるソフト更新ＳＡ２は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。この場合に、ソフト更新ＳＡ１とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後の値は、前回の値を１加算したもの、または、乱数最小値である「０」のうち、いずれかとなる。
【０１６１】
図１０－６は、乱数回路１０４に含まれる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図である。ここでは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０～ＲＬ４により生成可能な乱数を、１６ビット乱数ＲＬｎとする。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０～ＲＳ４により生成可能な乱数を、８ビット乱数ＲＳｎとする。１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期は、その１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎが一巡する周期は、その８ビット乱数ＲＳｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。
【０１６２】
図１０－６（Ａ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１を示している。１６ビット乱数周期は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期である。１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１において、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の３２倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。
【０１６３】
図１０－６（Ｂ）は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける８ビット乱数周期設定例ＡＫ２２を示している。８ビット乱数周期は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビットの乱数ＲＳｎが一巡する周期である。８ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２２にお

いて、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の１６倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【０１６４】

図１０－６（Ｃ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａおよび８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例ＡＫＡ２３を示している。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、に対応する乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、に対応する乱数値を更新可能である。

【０１６５】

乱数ＭＲ１－１は、最大値が「６５５３５」であり、ｍ＝１６とした場合の２ｍ－１に対応している。これにより、乱数ＭＲ１－１の周期は４．３６９［ｍｓ］となり、このときの更新速度は１５０００［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－２は、最大値が「６５５１８」であり、ｍ＝９～１６のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－２の周期は１３９．７７４［ｍｓ］となり、このときの更新速度は４６９［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－３は、最大値が「２４０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－３の周期は０．２５７［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－４は、最大値が「２５０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－４の周期は０．２６８［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。

【０１６６】

このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ１－１および乱数ＭＲ３－２は、いずれも数値データのバイト数が「２」であり、特定バイト数としての２バイトで構成される。乱数ＭＲ１－１の大きさは「６５５３６」であり、乱数ＭＲ３－２の大きさは「６５５１９」であるので、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であるとした場合に、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数の総数が特定数よりも小さい所定数である。乱数ＭＲ１－１の更新速度は１５０００［回／ｍｓ］であり、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるので、乱数ＭＲ１－１の方が乱数ＭＲ３－２よりも更新速度が速くなる。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０１６７】

また、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を含んでいる。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ３－２～ＭＲ３－４は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数倍である２倍となっている。したがって、乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、乱数ＭＲ３

－３、ＭＲ３－４を第２乱数値とした場合に、第１乱数値は更新速度が第１速度であり、第２乱数値は更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２５０」なので、第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０１６８】

ＣＰＵ１０３の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第１レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第２レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタなどの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

【０１６９】

プログラムカウンタは、ＣＰＵ１０３が次に実行すべき命令のアドレス値を保持するためのものであり、ＰＣレジスタともいう。プログラムカウンタの格納値は、各命令が実行されるごとに順次カウントアップされたり、分岐命令による分岐先のアドレス値が設定されたりする。割込みレジスタは、割込みベクタテーブルの上位アドレス値を保持可能であり、Ｉレジスタともいう。Ｉレジスタの格納値は、パチンコ遊技機１に対する電力供給の開始に対応して設定される。

【０１７０】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、ＳＰレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、ＰＵＳＨ命令の実行、ＣＡＬＬ命令やＣＡＬＬＦ命令やＲＳＴ命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するための退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、ＰＯＰ命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、ＬＤ命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

【０１７１】

インデックスレジスタは、１６ビットデータを格納可能な２バイトの記憶容量を有するＩＸレジスタとＩＹレジスタとを含む。アキュムレータはＡレジスタともいう。その他に汎用レジスタは、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタなど、８ビットデータを格納可能な１バイトの記憶容量を有する複数のレジスタが含まれる。ＢレジスタおよびＣレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＢＣレジスタとして用いることができる。ＤレジスタおよびＥレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＤＥレジスタとして用いることができる。ＨレジスタおよびＬレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＨＬレジスタとして用いることができる。

【０１７２】

ＣＰＵ１０３の内部レジスタは、ＣＰＵ１０３が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送データの保持などに用いられる。

【０１７３】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、ＣＰＵ１０３にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令とを含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。ＣＰＵ１０３が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０１７４】

ロード命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納してセットする場合と、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、ＣＰＵ１０３の内部レジスタあるいはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。

【０１７５】

ロード命令は、通常のＬＤ命令と、特殊なＬＤＱ命令と、特殊なＬＤＦ命令と、特殊なＩＣＰＬＤ命令と、を含む。通常のＬＤ命令は、通常転送命令ともいう。特殊なＬＤＱ命令は、第１特殊転送命令ともいう。特殊なＬＤＦ命令は、第２特殊転送命令ともいう。特殊なＩＣＰＬＤ命令は、第３特殊転送命令ともいう。

【０１７６】

通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、ＨＬレジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。

【０１７７】

第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる特別なレジスタであるＱレジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Ｑレジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、ＬＤＱ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。

【０１７８】

第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Ｑレジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常のＬＤ命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ０Ｄ７［Ｈ］の遊技ワーク領域や、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の機能設定レジスタエリア、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【０１７９】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位

アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス１２００［Ｈ］～１ＤＦＦ［Ｈ］の範囲である。そこで、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、ＬＤＦ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

【０１８０】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、特定アドレス範囲が仕様により固定されているので、例えばＲＯＭ１０１の遊技データ領域といった、使用頻度が高いデータの記憶領域を特定アドレス範囲に含まれるように設定して、第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【０１８１】

第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値と比較判定値とを比較し、更新対象値が比較判定値未満である場合に更新対象値を１加算するように更新するのに対し、更新対象値が比較判定値以上である場合に更新対象値を最小値である「０」に変更する。更新対象値は、ポインタが指すアドレスの記憶データが示す値であってもよいし、レジスタの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ＩＣＰＬＤ命令のオペランドが示す値であってもよい。

【０１８２】

このように、第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値を比較判定値と比較すること、比較の結果が比較判定値未満であれば更新対象値を１加算すること、比較の結果が比較判定値以上であれば更新対象値を最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令である。

【０１８３】

なお、転送命令のオペランドによる即値などを用いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を設定することは、セットともいう。ＲＯＭ１０１の遊技データ領域やＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納することは、ロードともいう。ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ、カウンタ、タイマ、その他の任意の記憶領域に記憶させることは、ストアともいう。

【０１８４】

図１０－７は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONの一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ステップＳ１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合、割込み禁止に設定した後に（ステップＡＫＳ１）、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする（ステップＡＫＳ２）。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに１加算されたアドレスＦ２００［Ｈ］であればよい。

【０１８５】

ステップＡＫＳ２に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする（ステップＡＫＳ３）。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば００［Ｈ］であればよい。このときに、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれるＱレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをＱレジスタにセットする（ステップＡＫＳ４）。機能制御レジスタ上位アドレスは、図１０－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値ＦＦ［Ｈ］である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Ｑレジスタの格納値により示される上位ア

ドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする（ステップＡＫＳ５）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する２バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップＡＫＳ３でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ５において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「１」レジスタにストアされる。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

【０１８６】

ステップＡＫＳ５により接続確認信号をオン状態に設定すると、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ６）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ６において、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、図１０－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアのアドレスＦＦ２８［Ｈ］に設けられたＳＣＵ０コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【０１８７】

ステップＡＫＳ６の後に、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ７）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ７において、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、図１０－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアのアドレスＦＦ２Ｃ［Ｈ］に設けられたＳＣＵ１コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【０１８８】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップＡＫＳ８）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理Ｐ_ＰＣＴについて、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、Ｉレジスタにセットされる（ステップＡＫＳ９）。

【０１８９】

ステップＡＫＳ９の次に、Ｑレジスタの格納値を１減算するように更新する（ステップ

ＡＫＳ１０）。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を１減算した場合に、図１０－３に示された設定例ＡＫＡ０１における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Ｑレジスタに格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ１１）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップＡＫＳ１２）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップＡＫＳ１３）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを１加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを２加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を２加算すること、処理数を１減算すること、を処理数が０になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

【０１９０】

ステップＡＫＳ１３により機能設定レジスタの初期設定が完了すると、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする（ステップＡＫＳ１４）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのアクセス許可出力値は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、例えば０１［Ｈ］がセットされる。このようなアクセス許可出力値は、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、アクセス許可出力値である０１［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス許可とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ１４によりアクセス許可出力値がＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可される。

【０１９１】

ステップＡＫＳ１４の後に、ＲＡＭ１０２の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをＱレジスタにセットしてから（ステップＡＫＳ１５）、電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮが終了する。このように、ステップＡＫＳ１４によりＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可された後に、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域の上位アドレスを示す値Ｆ０［Ｈ］がＱレジスタに設定される。ステップＡＫＳ１５の以後に、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を実行すると、Ｑレジスタの格納値であるＦ０［Ｈ］をオペランドにより指定せずに、転送先または転送元の上位アドレスとして用いることができる。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域を用いた処理のプログラム容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【０１９２】

図１０－８は、電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにて用いられる機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例ＡＫＴ０１を示している。電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮでは、例えばステップＡＫＳ１１によりアドレスがセットされた機能設定レジスタ格納テーブルを用いて、ステップＡＫＳ１２により処理数がロードされ、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により各機能設定レジスタの格納値がストアされる。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、先頭アドレス１２００［Ｈ］に処理数を示す値１８［Ｈ］が記憶されている。ステップＡＫＳ１２では、このテーブルデータを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードされる。その後、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令は、機能設定レジスタの下位アドレスと格納値とを組み合わせたテーブルデータを順次に読み出し、それぞれの下位アドレスに対応する機能設

定レジスタに格納値をストア可能にする。
【０１９３】
構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。
【０１９４】
１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。図１０－３に示された設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ３Ｆ［Ｈ］～ＦＥ４０［Ｈ］のＲＬ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４１［Ｈ］～ＦＥ４２［Ｈ］のＲＬ１最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４３［Ｈ］～ＦＥ４４［Ｈ］のＲＬ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４５［Ｈ］～ＦＥ４６［Ｈ］のＲＬ３最大値設定レジスタと、が１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ４７［Ｈ］のＲＳ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４８［Ｈ］のＲＳ１最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４９［Ｈ］のＲＳ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４Ａ［Ｈ］のＲＳ３最大値設定レジスタと、が８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ４に対応して設けられている。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、ＲＬ０最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、ＲＬ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ１最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ３最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ０の更新が最初に開始され、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ１の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ３の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０１９５】
電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮから呼出可能な処理に含まれ、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮは、最大値設定処理として実行可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特定バイト数としての２バイトに対応する１６ビットで構成される第１乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての１バイトに対応する８ビットで構成される第２乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮを実行する場合、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な第２乱数値の乱数最大値を設定す

る。このように、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０１９６】

図１０－９は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、図１０－４に示された機能制御レジスタエリアの構成例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］に設けられる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値は、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

【０１９７】

図１０－９（Ａ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「０」から「７」までの８ビットデータＲＡＰを記憶可能であり、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０を、０［Ｂ］または１［Ｂ］に設定可能である。これに対し、ビット番号「１」からビット番号「７」までのビットデータは、常に０［Ｂ］に設定され、「１」には設定されることがない固定値を示す。

【０１９８】

図１０－９（Ｂ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰの使用例を説明するための図である。ビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、ＲＷＭアクセス制御ビットであり、０［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス禁止となり、１［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス許可となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２へのアクセスを禁止することができる。

【０１９９】

図１０－１０は、電源断処理P_POWER_OFFの一例を示すフローチャートである。電源断処理P_POWER_OFFは、図５に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＳ５１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電源断処理P_POWER_OFFを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３１）。バックアップ監視タイマアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

【０２００】

入力ポート番号「３」を入力する（ステップＡＫＳ３２）。入力ポート番号「３」は、ポート番号として「３」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「３」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ３３）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「０」に対応した０［Ｂ］である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「１」に対応した１［Ｂ］である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

【０２０１】

電源確認信号入力ビットが「０」ではなく「１」である場合に（ステップＡＫＳ３３；Ｎｏ）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップＡＫＳ３４）。ステップＡＫＳ３４では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

【０２０２】

ステップＡＫＳ３３に対応して電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステッ

プＡＫＳ３３；Ｙｅｓ）、バックアップ監視タイマによる計時値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ３５）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップＡＫＳ３６）。そして、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップＡＫＳ３７）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップＡＫＳ３８）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｙｅｓ）、電源断処理が終了する。

【０２０３】

ステップＡＫＳ３８に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｎｏ）、チェックサム算出処理Ｐ_ＳＵＭ_ＣＡＬＣを実行する（ステップＡＫＳ３９）。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理Ｐ_ＳＵＭ_ＣＡＬＣは、図４に示された遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮにおいて、ステップＳ２のＲＷＭチェック処理Ｐ_ＲＷＭ_ＣＨＫに含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であればよい。このように、パチンコ遊技機１における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定可能になる。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理Ｐ_ＳＵＭ_ＣＡＬＣにより作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、チェックサムバッファにストアされる（ステップＡＫＳ４０）。

【０２０４】

ステップＡＫＳ４０の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップＡＫＳ４１）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を００［Ｈ］のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４２）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである００［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ４２によりクリアデータがＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが禁止される。

【０２０５】

ステップＡＫＳ４２の後に、出力ポート番号「０」から「１０」までをクリアする（ステップＡＫＳ４３）。出力ポート番号「０」から「１０」までは、ポート番号が「０」から「１０」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートである。したがって、ステップＡＫＳ４３により、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップＡＫＳ４４）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば０１［Ｈ］であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「１」レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４５）。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。

【０２０６】

ステップＡＫＳ４５に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令

により、ＰＴＣ０割込み禁止出力値をセットする（ステップＡＫＳ４６）。ＰＴＣ０割込み禁止出力値は、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。このＰＴＣ０割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、ＰＴＣ０制御レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４７）。ＰＴＣ０制御レジスタは、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップＡＫＳ４７では、ステップＡＫＳ４６によりセットされたＰＴＣ０割込み禁止出力値がＰＴＣ０制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

【０２０７】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「３」を入力し（ステップＡＫＳ４８）、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ４９）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４８に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更やＣＰＵ１０３による処理の暴走を防止可能にする。

【０２０８】

ステップＡＫＳ４９に対応して電源確認信号入力ビットが「１」であり「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｎｏ）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップＡＫＳ５０）、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を１加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

【０２０９】

図１０－１１は、電源断処理P_POWER_OFFに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。電源断処理P_POWER_OFFでは、例えばステップＡＫＳ３８によりバックアップ監視タイマの計時値を用いた分岐処理が実行され、ステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファを用いてチェックサムデータが保存される。また、ステップＡＫＳ５０により電源断復旧時ベクタテーブルアドレスを設定することで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止が検知された後に動作停止せず、正常な電力供給が再開された場合に、遊技制御用のプログラムを先頭から実行可能にする。このように、電源断処理P_POWER_OFFは、バックアップ監視タイマ、チェックサムバッファ、電源断復旧時ベクタテーブルを用いて、パチンコ遊技機１の電力供給が停止される場合の制御を可能にする。

【０２１０】

図１０－１１（Ａ）は、バックアップデータエリアとなる記憶領域の構成例ＡＫＢ０１を示している。構成例ＡＫＢ０１のバックアップデータエリアは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データをバックアップする場合に使用されるバックアップ設定用データを記憶可能である。このバックアップデータエリアは、アドレスＦ０００［Ｈ］のバックアップ監視タイマと、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］のチェックサムバッファと、を含んでいる。アドレスＦ０００［Ｈ］は遊技ワーク領域の先頭アドレスであり、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］は遊技ワーク領域の最終アドレスである。このように、遊技ワーク領域の先頭アドレスと最終アドレスにバックアップデータエリアを設けることにより、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データの適切なバックアップを可能にする。

【０２１１】
図１０－１１（Ｂ）は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例ＡＫＴ１１を示している。構成例ＡＫＴ１１の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１６［Ｈ］に記憶された下位アドレス指定データ００［Ｈ］と、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１７［Ｈ］に記憶された上位アドレス指定データ００［Ｈ］と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦのステップＡＫＳ５０では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス００１６［Ｈ］を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が０００００［Ｈ］に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮを先頭から実行可能にする。
【０２１２】
図１０－１２は、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、図５に示された遊技制御用のタイマ割込み処理Ｐ_ＰＣＴから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＳ５６にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、図４に示された遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮから呼出可能な処理に含まれず、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理に含まれるものの、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理には含まれない。また、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理Ｐ_ＰＣＴにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。
【０２１３】
乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタといった、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２や普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。
【０２１４】
ＣＰＵ１０３は、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６１）。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６１では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、更新対象乱数値として設定することができる。
【０２１５】
ステップＡＫＳ６１に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定する

ための転送命令により、当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６２）。乱数最大値レジスタは、更新対象乱数値が取り得る最大値を格納可能であり、格納値の設定により乱数最大値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６２では、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、例えば「１９９」に対応するＣ７［Ｈ］といった、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６１において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ１－２の乱数最大値を設定することができる。

【０２１６】

ステップＡＫＳ６２の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３）。当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。初期値ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により乱数初期値の取得や変更を可能にする。ステップＡＫＳ６３では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数とした乱数ＭＲ１－２に対応して、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、サブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６４）。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【０２１７】

ステップＡＫＳ６４における初期値変更乱数更新処理P_RANCPの後に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６５）。普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ６５では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を、更新対象乱数値として設定することができる。

【０２１８】

ステップＡＫＳ６５に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６６）。ステップＡＫＳ６６では、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、例えば最大値「１９８」に対応するＣ６［Ｈ］といった、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６５において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１の乱数最大値を設定することができる。

【０２１９】

ステップＡＫＳ６６の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６７）。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。ステップＡＫＳ６７では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１について、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、ステップＡＫＳ６４と共通であるサブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６８）。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７による設定にもとづいて、更新対象乱数値である普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【０２２０】
図１０－１３は、乱数更新処理P_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ１－２の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ２－１の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新を可能にする。
【０２２１】
図１０－１３（Ａ）は、当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１を示している。構成例ＡＫＢ１１の当り図柄乱数データエリアは、アドレスＦ０５０［Ｈ］の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５１［Ｈ］の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスＦ０５２［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０５３［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５４［Ｈ］の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２に対応する数値データを記憶可能である。
【０２２２】
図１０－１３（Ｂ）は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例ＡＫＢ１２を示している。構成例ＡＫＢ１２の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスＦ０７Ｆ［Ｈ］の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスＦ０８１［Ｈ］の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０８２［Ｈ］の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスＦ０８３［Ｈ］の変動パターン用乱数バッファと、アドレスＦ０８４［Ｈ］のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１０４Ａから取得した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１

０４Ａから取得したハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する数値データを記憶可能である。

【０２２３】

図１０－１４は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPの一例を示すフローチャートである。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、図１０－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に関する設定をした後にステップＡＫＳ６４にて実行可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に関する設定をした後にステップＡＫＳ６８にて実行可能である。このような初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６４において当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ１－２の値を更新可能にする。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６８において普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ２－１の値を更新可能にする。

【０２２４】

ＣＰＵ１０３は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行した場合、最初に比較加算命令を実行する（ステップＡＫＳ１０１）。この比較加算命令は、乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応して設定された乱数最大値を示す。そして、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象乱数値が１加算される。これに対し、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令は、更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このように、初期値変更乱数更新処理P_RANCPにより更新対象乱数値を更新する場合に、単一の比較加算命令を最初に実行する。こうした単一の比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２２５】

ステップＡＫＳ１０１において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップＡＫＳ１０２）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップＡＫＳ１０３）。そして、ステップＡＫＳ１０２によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップＡＫＳ１０４）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０５）。初期値ポインタであるＤＥレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップＡＫＳ１０４では、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

【０２２６】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｙｅｓ）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在

の乱数値として格納される。したがって、ステップＡＫＳ１０５では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

【０２２７】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｎｏ）、初期値ポインタの格納値を１加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする（ステップＡＫＳ１０６）。図１０－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５０［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５１［Ｈ］には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５３［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５４［Ｈ］には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステップＡＫＳ１０６では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

【０２２８】

ステップＡＫＳ１０６において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする（ステップＡＫＳ１０７）。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０７により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

【０２２９】

ステップＡＫＳ１０７に続いて、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップＡＫＳ１０８）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０８により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップＡＫＳ１０８では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３０】

図１０－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、ステップＡＫＳ６２により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値を用いた

更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その値がステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３１】

乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを実行する。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、ステップＡＫＳ６６により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値がステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３２】

乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、特別図柄の表示結果を決定する場合に用いられる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４からなる第１更新処理により更新可能であり、普通図柄の表示結果を決定する場合に用いられる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８からなる第２更新処理により更新可能である。そして、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値として当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新し、その後に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値として普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する。特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値に対応している。また、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な可変表示回数の最大値などに、対応する場合もある。これに対し、普通図柄の表示結果である確定普通図柄は、第２大入賞口の開放時間や開放回数に対応している。したがって、特別図柄の表示結果は、普通図柄の表示結果よりも、遊技者の注目度が高い。特定更新処理となる乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにより、第１乱数値として乱数ＭＲ１－２を更新した後に、第２乱数値として乱数ＭＲ２－１を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３３】

乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２に対応してステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを呼び出して実行可能であり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１に対応してステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを呼び出して実行可能である。このように、特定更新処理となる乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３４】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理ではステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能であり、第２更新処理ではステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理と第２更新処理とで、共通更新用処理として初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３５】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理と第２更新処理とで、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３６】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。また、乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANDCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。ステップＡＫＳ６１により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６５により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＨＬレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６１により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップＡＫＳ６５により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６２により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６６により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＢレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６２により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップＡＫＳ６６により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６３により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６７により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＤＥレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６３により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３とステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７とで、例えばＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令であるＬＤ命令やＬＤＱ命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４とステップＡＫＳ６８とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数

更新処理P_RANCPを呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令を用いて第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２や第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３７】

乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理となるステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするとともに、第２更新処理となるステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４およびステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。図１０－１４に示された初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、単一の比較加算命令を最初に実行するので、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２を更新する場合と第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行可能にする。このような比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２３８】

初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて実行されたときに、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応した乱数初期値を変更可能である。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６８にて実行されたときに、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新可能であり、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応した乱数初期値を変更可能である。したがって、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６８にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。

【０２３９】

図１０－１５は、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITの一例を示すフローチャートである。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理のステップＳ９にて実行可能である。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図５に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＡＫＳ５７にて実行可能である。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理と、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理と、に含まれる。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるとともに、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理に含まれるステップＳ９により呼び出されて実行可能である。このように、初期値決定用乱数更新処理P_IFINITは、初期値用乱数更新処理として、定期的なタイマ割込みに対応して実行可能な処理に含まれるとともに

、不定期に繰り返し実行可能な処理にも含まれることにより、初期値用乱数値の更新周期や更新速度が不定になるので、初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２４０】

ＣＰＵ１０３は、初期値決定用乱数更新処理P_TINITを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８１）。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図１０－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５１［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「０」～「１９９」の更新範囲において更新可能にする（ステップＡＫＳ８２）。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が１加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定されるＩＣＰＬＤ命令に限定されず、例えばＱレジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第１オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定されるＩＣＰＬＤＱ命令であっても。この場合に、比較加算命令の第２オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２４１】

ステップＡＫＳ８２の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８３）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図１０－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５４［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「１」～「１９８」の更新範囲において更新可能にして（ステップＡＫＳ８４）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITが終了する。ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、ステップＡＫＳ８２と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新す

ることにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０２４２】
初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第２初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２は、第１初期値用乱数値を更新可能な第１初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４は、第２初期値用乱数値を更新可能な第２初期値更新処理となる。こうした第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、第１乱数値や第２乱数値の不確定性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０２４３】
また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新し、その後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値更新処理となるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用乱数値である当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新した後に、第２初期値更新処理となるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－１を更新する。
【０２４４】
図１０－１６は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、図６に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１０３において第１始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０４にて実行可能であり、ステップＳ１０７において第２始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０１）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ２０１では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ２０２）。
【０２４５】
ステップＡＫＳ２０２の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２０３）。例えば、ステップＡＫＳ２０２によりロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過

処理P_TZU_ONが終了して特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｎｏ）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【０２４６】

ステップＡＫＳ２０４の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップＡＫＳ２０５）。特別図柄判定用バッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄保留バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファまたは第２特別図柄保留バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ２０５では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルと、ステップＡＫＳ２０２によりロードした第１始動口入賞カウンタまたは第２始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

【０２４７】

第１特別図柄保留バッファは、第１特別図柄判定用バッファ、第１当り図柄用バッファ、第１変動パターン種別選択用バッファ、第１変動パターン用バッファ、第１ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第１保留記憶用バッファが、第１特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第１保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。第２特別図柄保留バッファは、第２特別図柄判定用バッファ、第２当り図柄用バッファ、第２変動パターン種別選択用バッファ、第２変動パターン用バッファ、第２ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第２保留記憶用バッファが、第２特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第２保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。

【０２４８】

ステップＡＫＳ２０５では、第１保留記憶用バッファや第２保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットできればよい。

【０２４９】

ステップＡＫＳ２０５に続いて、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０６）。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスは、機能制御レジスタエリアに設けられたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスである。例えば、機能制御レジスタエリアの上位アドレスＦＦ［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶されたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。第１始動口入賞テーブルには、バッファ番号「０」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。第２始動口入賞テーブルには、バッファ番号「１」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスとして、第１始動入賞の場合と第２始動入賞の場合とで異なるアドレスが、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。

【０２５０】

ステップＡＫＳ２０６の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫ２０７）。こうして取得したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊

技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２０８）。このように、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ１－１の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

【０２５１】

ステップＡＫＳ２０８の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２０９）。このとき取得したＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１０）。このように、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－２の値をハズレ演出選択用乱数バッファに格納することができる。

【０２５２】

ステップＡＫＳ２１０の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１１）。このとき取得したＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１２）。このように、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－３の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

【０２５３】

ステップＡＫＳ２１２の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１３）。このとき取得したＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１４）。このように、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－４の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【０２５４】

ステップＡＫＳ２１４に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２１５）。乱数バッファは、ステップＡＫＳ２０８により乱数ＭＲ１－１の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１０により乱数ＭＲ３－２の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１２により乱数ＭＲ３－３の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１４により乱数ＭＲ３－４の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップＡＫＳ２１５では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップＡＫＳ２０５によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【０２５５】

ステップＡＫＳ２１５により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップＡＫＳ２１６）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「２」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「１」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「０」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップＡＫＳ２１６；Ｙｅｓ）、入賞時演出処理Ｐ_ＧＡＭＥ_ＣＨＫを実行する（ステップＡＫＳ２１７）。入賞時演出処理Ｐ_ＧＡＭＥ_ＣＨＫは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

【０２５６】

ステップＡＫＳ２１６に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップＡＫＳ２１６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２１７による入賞時演出処理を実行した後には、ポインタを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２１８）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理Ｐ_ＣＯＭ_ＳＥＴを実行することで（ステップＡＫＳ２１９）、始動入賞時コマンドとして、第１演出記憶情報指定コマンドまたは第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第１保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第２保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理Ｐ_ＣＯＭ_ＳＥＴにより、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。

【０２５７】

ステップＡＫＳ２１９の次に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２２０）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２２１）。また、レジスタやポインタを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッファ記憶カウンタに対応してポインタを更新する（ステップＡＫＳ２２２）。例えば、ステップＡＫＳ２２１による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードするとともに、ポインタの格納値を１加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポインタに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポインタの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。

【０２５８】

ステップＡＫＳ２２２によりポインタを更新すると、始動口入賞指定値をロードする（ステップＡＫＳ２２３）。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、第１始動入賞を示す「１」または第２始動入賞を示す「２」を設定可能である。ステップＡＫＳ２２３では、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ（ステップＡＫＳ２２４）、始動口スイッチ通過処理Ｐ_ＴＺＵ_ＯＮが終了する。

【０２５９】

図１０－１７は、始動口スイッチ通過処理Ｐ_ＴＺＵ_ＯＮに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理Ｐ_ＴＺＵ_ＯＮでは、図６に示された特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣのステップＳ１０２によりセットされた第１始動口入賞テーブルまたはステップＳ１０６によりセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップＡＫＳ２０４により計数値を更新可能な第１始動口入賞記憶カウンタや第２始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第１保留記憶数や第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＡＫＳ２２１により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、ＡＫＳ２２４により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理Ｐ_ＣＯＭ_ＳＥＴでは、ステップＡＫＳ２１８によりアドレスをセットした第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。

【０２６０】

このように、始動口スイッチ通過処理Ｐ_ＴＺＵ_ＯＮは、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【０２６１】

図１０－１７（Ａ１）は、第１始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２１を示している。構成例ＡＫＴ２１の第１始動口入賞テーブルは、第１始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「１」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【０２６２】

第１始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「０」のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第１特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１保留記憶数を指定する第１演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「１」は、第１始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【０２６３】

図１０－１７（Ａ２）は、第２始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２２を示している。構成例ＡＫＴ２２の第２始動口入賞テーブルは、第２始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」の下位アドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「２」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【０２６４】

第２始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「１」のＲＬ０ハードラッチ乱

数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第２特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２保留記憶数を指定する第２演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「２」は、第２始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【０２６５】

図１０－１７（Ｂ１）は、特別図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ２１を示している。構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアは、特別図柄の可変表示である特図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な小当り遊技状態および大当り遊技状態など、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御に関する各種データを記憶可能である。この特別図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３０［Ｈ］の特別図柄プロセスタイマと、アドレスＦ０３２［Ｈ］の当りフラグと、アドレスＦ０３３［Ｈ］の特別図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３４［Ｈ］の第１始動口入賞記憶カウンタと、アドレスＦ０３５［Ｈ］の大当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３６［Ｈ］の小当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３７［Ｈ］の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレスＦ０３８［Ｈ］の大入賞口開放回数カウンタと、アドレスＦ０３９［Ｈ］の大入賞口開放パターンタイマと、アドレスＦ０３Ｂ［Ｈ］の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレスＦ０３Ｄ［Ｈ］のデモ表示フラグと、アドレスＦ０９９［Ｈ］の第２始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

【０２６６】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて選択される処理を指定可能である。第１始動口入賞記憶カウンタは、第１保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置５０が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第２始動口入賞記憶カウンタは、第２保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

【０２６７】

図１０－１７（Ｂ２）は、始動口入賞バッファエリアの構成例ＡＫＢ２２を示している。構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に進入して発生する第１始動入賞や第２始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレスＦ０ＢＡ［Ｈ］の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］～Ｆ０Ｃ３［Ｈ］の始動口入賞バッファ番号「０」～「８」と、を含んでいる。

【０２６８】

始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数を示す。始動口入賞バッファ番号「０」～「８」は、バッファ番号「０」～「８」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第１始動入賞と第２始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第１始動入賞と第２始動入賞との発生順序を示す。

【０２６９】

図１０－１７（Ｃ１）は、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２３を示している。構成例ＡＫＴ２３の第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第１演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第１始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETは、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第１演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第１演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第１保留記憶数を通知することができる。

【０２７０】

図１０－１７（Ｃ２）は、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２４を示している。構成例ＡＫＴ２４の第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第２演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第２始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETは、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第２演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第２保留記憶数を通知することができる。

【０２７１】

図１０－１６に示された始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２０９によりロードしたＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１０によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１１によりロードしたＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１２により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１３によりロードしたＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１４により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を第２乱数とし、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を第３乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３および変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数倍である２倍となっている。乱数ＭＲ

３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－４の更新範囲は「０」～「２５０」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第２乱数値および第３乱数値の更新速度が、第１乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０２７２】

図１０－１８は、特別図柄通常処理P_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P_TNORMALは、図６に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１１０によりロードされた特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＳ１１２にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４１）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４２）。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「０」に対応した００［Ｈ］であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合と「０」以外である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【０２７３】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｎｏ）、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を１減算するように更新する（ステップＡＫＳ２４３）。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２４４）。ステップＡＫＳ２４４では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「０」の下位アドレスＢＢ［Ｈ］に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「１」の下位アドレスＢＣ［Ｈ］に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「８」に、それぞれ設定する。その後に、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「８」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

【０２７４】

ステップＡＫＳ２４４の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４５）。第２特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４６）。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「１」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「２」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【０２７５】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ２４６；Ｙｅｓ）、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４７）。第１特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ２４７では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図

柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５により第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ２４６において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ２４７により第１特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【０２７６】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２４７の後に、特別図柄判定処理P_TDECISIONを実行するとともに（ステップＡＫＳ２４８）、変動パターン設定処理P_TPATSETを実行してから（ステップＡＫＳ２４９）、特別図柄通常処理が終了する。

【０２７７】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５０）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｙｅｓ）、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｎｏ）、デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である０１［Ｈ］をデモ表示フラグにストアする（ステップＡＫＳ２５１）。これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２５２）。待機時コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ２５３）、特別図柄通常処理が終了する。

【０２７８】

図１０－１９は、特別図柄通常処理P_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５によりアドレスをセットした第２特別図柄判定制御テーブルまたはステップＡＫＳ２４７によりアドレスをセットした第１特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップＡＫＳ２４８の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップＡＫＳ２５２によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALは、第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【０２７９】

図１０－１９（Ａ１）は、第１特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３１を示している。構成例ＡＫＴ３１の第１特別図柄判定制御テーブルは、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄バッファの下位アドレスと、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第１特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第１特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１当り図柄用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッ

ファである。第１特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【０２８０】

図１０－１９（Ａ２）は、第２特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３２を示している。構成例ＡＫＴ３２の第２特別図柄判定制御テーブルは、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２特別図柄バッファの下位アドレスと、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第２特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第２特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２当り図柄用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。第２特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【０２８１】

図１０－１９（Ｂ）は、待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ３３の構成例ＡＫＴ３３を示している。構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルは、処理数と、第２特定回数指定コマンド上位バイトと、特定回数コマンドバッファ参照指定値と、背景色指定コマンド上位バイトと、特別図柄状態指定コード参照指定値と、客待ちデモコマンド上位バイトと、客待ちデモコマンド下位バイトと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理Ｐ_ＣＯＭ_ＳＥＴは、構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルを用いて、第２特定回数指定コマンド、背景色指定コマンド、客待ちデモコマンドを、それぞれ送信可能にする。第２特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応した下位バイトを設定可能である。背景色指定コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値０３［Ｈ］を用いた下位バイトを設定可能である。

【０２８２】

図１０－２０は、特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮの一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮは、図１０－１８に示された特別図柄通常処理Ｐ_ＴＮＯＲＭＡＬから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０１）。特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０１では、特別図柄通常処理Ｐ_ＴＮＯＲＭＡＬによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ２［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ８［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。

【０２８３】
ステップＡＫＳ３０１に続いて、特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTが実行される（ステップＡＫＳ３０２）。ステップＡＫＳ３０２の特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTは、ステップＡＫＳ３０１によりアドレスがセットされた第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第１特別図柄バッファの第１保留記憶用バッファや第２特別図柄バッファの第２保留記憶用バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。

【０２８４】
ステップＡＫＳ３０２の次に、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０３）。バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファ、または、第２特別図柄判定用バッファである。ステップＡＫＳ３０３では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された第１特別図柄判定用バッファ番号「０」または第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を読出可能であればよい。

【０２８５】
ステップＡＫＳ３０３の後に、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０４）。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる０１［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップＡＫＳ３０４における特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる００［Ｈ］を設定可能であればよい。

【０２８６】
ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０５）。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた

場合に、小当り指定値となる０２［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【０２８７】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫにおいて、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる範囲に含まれているので、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされることはない。ただし、例えばエラー発生などにより、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされ場合は、当りフラグに小当り指定値がストアされることになる。したがって、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定と、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定とが競合した場合に、小当り遊技状態よりも有利度が高い大当り遊技状態に制御されないように、判定処理の不具合による不正行為を防止して、適切な遊技の制御が可能になる。

【０２８８】

ステップＳ３０５の特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫを実行すると、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０６）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、第１特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッファ、または、第２特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。ステップＡＫＳ３０６では、特別図柄通常処理Ｐ_ＴＮＯＲＭＡＬによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を読出可能であればよい。

【０２８９】

ステップＡＫＳ３０６の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップＡＫＳ３０７）。特別図柄バッファ下位アドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ３０７では、特別図柄通常処理Ｐ_ＴＮＯＲＭＡＬによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファの下位アドレスＢ８［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファの下位アドレスＢ９［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップＡＫＳ３０６により、遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］が既に格納されている。

【０２９０】

ステップＡＫＳ３０７に続いて、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴが実行される（ステップＡＫＳ３０８）。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴは、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴの次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０９）。特

別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０９では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２ＢＢ［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２Ｃ０［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。

【０２９１】

ステップＡＫＳ３０９の次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３１０）、特別図柄判定処理P_TDECISIONが終了する。ステップＡＫＳ３１０のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３０９によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファにおいて、第１特別図柄判定用バッファと第１当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファにおいて、第２特別図柄判定用バッファと第２当り図柄用バッファとが、初期化される。

【０２９２】

図１０－２１は、特別図柄判定処理P_TDECISIONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理P_TDECISIONでは、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップＡＫＳ３０８の特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ３０７により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理P_TDECISIONは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【０２９３】

図１０－２１（Ａ）は、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKによる特別図柄判定例ＡＫＣ０１を示している。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応し

て、大当り指定値となる０１［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＣＨＫを終了することで特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮにリターンする。

【０２９４】

一例として、大当り下限判定値は「６００００」となり、大当り上限判定値は「６０２８５」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」と「２」とに対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「６０００１」から「６０２８５」までの大当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「大当り」となる。

【０２９５】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫを終了することで特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる０２［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理Ｐ_ＴＬＩＴＴＬＥ_ＣＨＫを終了することで特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮにリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

【０２９６】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで共通の「２１０００」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「１」である場合に「２１２８５」となり、始動口入賞指定値が「２」である場合に「２９２８２」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２１２８５」までの小当り判定範囲内である場合と、始動口入賞指定値が「２」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２９２８２」までの小当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「小当り」となる。

【０２９７】

図１０－２１（Ｂ）は、特別図柄バッファエリアの構成例ＡＫＢ３１を示している。構成例ＡＫＢ３１の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレスＦ０Ｂ８［Ｈ］の第１特別図柄バッファと、アドレスＦ０Ｂ９［Ｈ］の第２特別図柄バッファと、を含んでいる。第１特別図柄バッファは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄バッファは、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の可変表示

における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

【０２９８】

図１０－２２は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_LITTLE_CHKが実行された後に、ステップＡＫＳ３０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３２１）。当りフラグは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３２２）。

【０２９９】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｎｏ）、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをセットする（ステップＡＫＳ３２３）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、その格納値が図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされている。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２４）。特別図柄バッファは、図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その乱数値を示す数値データが第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数ＭＲ１－２の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。

【０３００】

ステップＡＫＳ３２４に続いて、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップＡＫＳ３２５）。バッファ番号「０」の始動口入賞バッファは、図１０－１７（Ｂ２）に示された構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２５では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファをロードすればよい。

【０３０１】

ステップＡＫＳ３２５の後に、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUが実行される（ステップＡＫＳ３２６）。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、ステップＡＫＳ３２５によりロードされた始動口入賞指定値や、図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情

報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２７）。大当り図柄判定バッファは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

【０３０２】

ステップＡＫＳ３２７の次に、大当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３２８）。この場合に、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３２９）。変動コマンド指定バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップＡＫＳ３２７のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である０１［Ｈ］を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が００［Ｈ］に初期化される場合があってもよい。

【０３０３】

ステップＡＫＳ３２９により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３３０）。大入賞口開放回数最大値バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップＡＫＳ３３０では、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値と、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【０３０４】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３３１）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｎｏ）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３２）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３２では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、ＲＡ

Ｍ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。

【０３０５】

ステップＡＫＳ３３２により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３３）。小当り図柄指定値は、図１０－２０に示された特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３４）。小当り図柄判定バッファは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３３４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

【０３０６】

ステップＡＫＳ３３４の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３５）。小当り演出指定値は、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップＡＫＳ３３３により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３６）。ステップＡＫＳ３３６では、ステップＡＫＳ３３５により決定された小当り演出指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

【０３０７】

ステップＡＫＳ３３６により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３３７）。小当り情報設定用データは、小当りファンファーレ表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップＡＫＳ３３７では、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファーレ表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。

【０３０８】

ステップＡＫＳ３３１に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｙｅｓ）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３８）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値としてＦ１［Ｈ］を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図１０－２０に示された特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３８では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。

【０３０９】

ステップＡＫＳ３３８に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３３９）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対

応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を００［Ｈ］に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３４０）。

【０３１０】

ステップＡＫＳ３３０、ＡＫＳ３３７、ＡＫＳ３４０の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３４１）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ３４２）、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが終了する。

【０３１１】

図１０－２３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUの一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、図１０－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETにおいて呼び出され、ステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０１）。第２大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

【０３１２】

ステップＡＫＳ４０１に続いて、始動口入賞指定値が「１」ではないことを確認する（ステップＡＫＳ４０２）。始動口入賞指定値は、図１０－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２５により、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ４０２；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第１大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０３）。第１大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４０３では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ４０１により第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ４０２において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ４０３により第１大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【０３１３】

ステップＡＫＳ４０２に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ４０１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４０３の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップＡＫＳ４０４）。当り図柄用バッファは、その格納値が図１０－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップＡＫＳ４０１によりセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりセットされた第１大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ４０５）。

【０３１４】

第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、テーブル先頭アドレスの記憶データを

開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを１加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値ではなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2は、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３３により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

【０３１５】

ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2が終了すると、大当り情報設定用データを決定する（ステップＡＫＳ４０６）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

【０３１６】

図１０－２４は、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴおよび大当り情報データ選択処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＺＵに関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて大当り情報データ選択処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＺＵを実行可能である。この大当り情報データ選択処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＺＵでは、ステップＡＫＳ４０１によりアドレスがセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりアドレスがセットされた第１大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ2が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３２８では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３０では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【０３１７】

このように、大当り情報データ選択処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＺＵは、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする

。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【０３１８】

図１０－２４（Ａ１）は、第１大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４１を示している。構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１ＡＦＤ［Ｈ］に大当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１ＡＦＥ［Ｈ］に処理数を示す値０Ａ［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１ＡＦＦ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１」が決定される。

【０３１９】

図１０－２４（Ａ２）は、第２大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４２を示している。構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０９［Ｈ］に大当り図柄指定値「１１」と対応する値０Ａ［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１１」が決定される。

【０３２０】

図１０－２４（Ｂ）は、演出図柄情報エリアの構成例ＡＫＢ４１を示している。構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレスＦ０５６［Ｈ］の演出図柄情報バッファと、アドレスＦ０５７［Ｈ］のファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０５８［Ｈ］の大当り終了表示バッファと、アドレスＦ０５９［Ｈ］の変動コマンド指定バッファと、アドレスＦ０５Ａ［Ｈ］の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレスＦ０５Ｆ［Ｈ］の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０６０［Ｈ］の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。

【０３２１】

図１０－２４（Ｃ）は、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０では、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５にて第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「１」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「２」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した００［Ｈ］～０９［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「４」

に対応した０４［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した０Ａ［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれにも決定され得る。

【０３２２】

このように、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」に対応した００［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「４」に対応した０４［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「１」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「４」または「１０」のうち、小さい方の「４」に対応している。大当り図柄指定値「１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」に対応した０Ａ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「２」に対応した０２［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「２」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「２」、「４」、「７」、「１０」のうち、最も小さい「２」に対応している。大当り図柄指定値「１１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。したがって、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０３２３】

図１０－２５は、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴなどに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３１において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３３３では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「１」であれば、第１小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「２」であれば、第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３９では、ステップＡＫＳ３３８により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３４０では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図１０－２４（Ｂ）に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図６に示された特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣのステップＳ１１２では、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して小当り開放前処理Ｐ_ＴＬＦＡＮが実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。

【０３２４】

このように、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴは、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理Ｐ_ＴＬＦＡＮは、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。

【０３２５】

図１０－２５（Ａ１）は、第１小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４３を示している。構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］に小当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｃ［Ｈ］に処理数を示す値０１［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｄ［Ｈ］における記憶データは、小当り図柄指定値「１」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「１」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「１」が決定される。

【０３２６】

図１０－２５（Ａ２）は、第２小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４４を示している。構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｅ［Ｈ］に小当り図柄指定値「２」と対応する値０１［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｆ［Ｈ］に処理数を示す値０６［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ１０［Ｈ］以降における記憶データは、小当り図柄指定値「２」～「７」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「２」～「７」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「２」が決定される。

【０３２７】

図１０－２５（Ｂ）は、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２を示している。小当り開放前処理Ｐ_ＴＬＦＡＮでは、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「１」に対応して、開放時間が３６［ｍｓ］で開放回数が１５［回］である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「２」に対応して、開放時間が１６００［ｍｓ］で開放回数が１［回］である大入賞口開放態様に決定される。

【０３２８】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０３２９】

図１０－２６は、変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴの一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴは、図１０－１８に示された特別図柄通常処理Ｐ_ＴＮＯＲＭＡＬから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３６１）。当りフラグは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリア

に設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３６２）。

【０３３０】

ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｎｏ）、大当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６３）。大当り図柄判定バッファは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６３では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６４）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３６５）。ステップＡＫＳ３６５の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【０３３１】

ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３６６）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｎｏ）、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３６７）。変動コマンド指定バッファは、図１０－２４（Ｂ）に示された構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレスＦ０５９［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、０１［Ｈ］を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６８）。小当り図柄判定バッファは、図１０－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６８では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６９）。状態別小当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３７０）。ステップＡＫＳ３７０の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【０３３２】

ステップＡＫＳ３６６に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｙｅｓ）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが実行される（ステップＡＫＳ３７１）。ステップＡＫＳ３７１のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【０３３３】

ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１の後に、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７２）。バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン種別選択用バッファ、

または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン種別選択用バッファである。ステップＡＫＳ３７２では、バッファ番号「０」の第２変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、バッファ番号「０」の第１変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読出可能であればよい。

【０３３４】

ステップＡＫＳ３７２により変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読み出すと、変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLが実行される（ステップＡＫＳ３７３）。ステップＡＫＳ３７３の変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１のいずれかにより選択された変動パターン種別振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、を用いて、変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【０３３５】

ステップＡＫＳ３７３の次に、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７４）。バッファ番号「０」の変動パターン用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン用バッファである。ステップＡＫＳ３７４では、バッファ番号「０」の第２変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、バッファ番号「０」の第１変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読出可能であればよい。

【０３３６】

ステップＡＫＳ３７４により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ３７５）。ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理は、ステップＡＫＳ３７３により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップＡＫＳ３７６）。演出図柄変動パターンバッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

【０３３７】

ステップＡＫＳ３７６に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップＡＫＳ３７７）。ステップＡＫＳ３７７では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理P_COM_SETが実行される（ステップＡＫＳ３７８）。ステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETは、ステップＡＫＳ３７７により選択された変動コマンド送信テーブル

を用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETにより、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。

【０３３８】

ステップＡＫＳ３７８により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ３７９）。ステップＡＫＳ３７９では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３８０）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３８１）、変動パターン設定処理P_TPATSETが終了する。ステップＡＫＳ３８１のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３８０によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可能にすればよい。

【０３３９】

図１０－２７（Ａ）は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAの一例を示すフローチャートである。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６２において当りフラグが大当り指定値である場合はステップＡＫＳ３６５にて実行可能であり、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値である場合はステップＡＫＳ３７０にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAを実行した場合に、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４２１）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。ステップＡＫＳ４２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、演出状態選択バッファの格納値を読出可能であればよい。

【０３４０】

ステップＡＫＳ４２１に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４２２）。ステップＡＫＳ４２２では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップＡＫＳ４２１により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６４によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６９によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４２２により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合

とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

【０３４１】

ステップＡＫＳ４２２により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指定値をセットする（ステップＡＫＳ４２３）。ステップＡＫＳ４２３では、大当り図柄判定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６３によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６８によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップＡＫＳ４２２により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４２４）。

【０３４２】

振り分け判定値比較処理P_HANTEは、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、大当り図柄指定値または小当り図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【０３４３】

ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４２５）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが終了する。ステップＡＫＳ４２５では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【０３４４】

図１０－２７（Ｂ１）は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、図１０－２３に示された大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５では、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により、大当り図柄指定値「１」～「１４」と対応する値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１では、大当り図柄指定値を示す値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかに決定可能である。

【０３４５】

図１０－２７（Ｂ２）は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図１０－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３では

、小当り図柄指定値「１」～「７」と対応する値００［Ｈ］～０６［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＡは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２では、小当り図柄指定値を示す００［Ｈ］～０６［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかに決定可能である。

【０３４６】

図１０－２８（Ａ）は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＨの一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＨは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップＡＫＳ３７１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＨを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４４１）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４４１では、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「１」である場合は第１状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「２」である場合は第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４２）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【０３４７】

ステップＡＫＳ４４２に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４３）。ステップＡＫＳ４４３では、ステップＡＫＳ４４１によりアドレスがセットされた第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルと、ステップＡＫＳ４４２によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第１状態別ハズレ選択テーブルや第２状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４４３により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。

【０３４８】

ステップＡＫＳ４４３の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ４４４）。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「１」である場合の第１始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「２」である場合の第２始動口入賞記憶カウンタである。ステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、第１始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。

【０３４９】

ステップＡＫＳ４４４の後に、振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩが実行される（ス

テップＡＫＳ４４５）。ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩは、ステップＡＫＳ４４４により取得した第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４３により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【０３５０】

ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４６）。ステップＡＫＳ４４６では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。

【０３５１】

ステップＡＫＳ４４６の次に、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４７）。バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１ハズレ演出選択用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２ハズレ演出選択用バッファである。ステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第２ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「１」であった場合に、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能であればよい。

【０３５２】

ステップＡＫＳ４４７によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読み出すと、振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩが実行される（ステップＡＫＳ４４８）。ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩは、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を決定可能にする。この場合に、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読出可能にする。

【０３５３】

ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４４９）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＨが終了する。ステップＡＫＳ４４９では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩにより読み出された指定データが示すオフセット値を加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットすることで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【０３５４】

図１０－２８（Ｂ１）は、第１特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１を示している。第１特図ハズレは、始動口入賞指定値が「１」に対応して、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において特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＨのステップＡＫＳ４４４では、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第１始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第１保留

記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第１保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１では、第１保留記憶数「０」～「３」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１～ＡＫＶ０４のいずれかに決定可能である。

【０３５５】

図１０－２８（Ｂ２）は、第２特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２を示している。第２特図ハズレは、始動口入賞指定値が「２」に対応して、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特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「２」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第２始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第２保留記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第２保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２では、第２保留記憶数「０」～「３」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ１１のみに決定可能である。

【０３５６】

図１０－２８（Ｃ）は、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１の場合における変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３を示している。ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１は、始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１において、第１保留記憶数「０」のときに決定可能である。始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能である。そして、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４９にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３では、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかに決定可能である。

【０３５７】

図１０－２９は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図１０－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図１０－２７（Ｂ１）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図１０－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図１０－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図１０－２７（Ｂ２）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図１０－２８（Ａ）に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４９は、図１０－２８（Ｃ）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図１０－２６に示された変動パターン設定処

理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【０３５８】

図１０－２９（Ａ）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ａ）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＡ０１～ＣＰＡ０５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３５９】

図１０－２９（Ｂ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｂ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６０】

図１０－２９（Ｂ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｂ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６１】

図１０－２９（Ｃ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｃ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０１、ＣＰＣ０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６２】

図１０－２９（Ｃ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｃ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０３のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６３】

図１０－２９（Ｃ３）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｃ３）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０４のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６４】

図１０－２９（Ｃ４）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、ハズレ演出選択用の乱数Ｍ

Ｒ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｃ４）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０５～ＣＰＣ０７のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６５】

図１０－２９（Ｃ５）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図１０－２９（Ｃ５）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０８のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【０３６６】

図１０－３０から図１０－３２までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図１０－２６に示された変動パターン設定処理Ｐ_ＴＰＡＴＳＥＴのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理Ｐ_ＴＰＡＴＴＢＬでは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩ２は、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

【０３６７】

図１０－３０（Ａ１）は、変動パターン種別ＣＰＡ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３０（Ａ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０１は、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３６８】

図１０－３０（Ａ２）は、変動パターン種別ＣＰＡ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０２は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３０（Ａ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０２は、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３６９】

図１０－３０（Ａ３）は、変動パターン種別ＣＰＡ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０３は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３０（Ａ３）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、

変動パターン種別ＣＰＡ０３は、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７０】

図１０－３０（Ａ４）は、変動パターン種別ＣＰＡ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０４は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３０（Ａ４）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０４は、変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７１】

図１０－３０（Ａ５）は、変動パターン種別ＣＰＡ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０５は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３０（Ａ５）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０５は、変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７２】

図１０－３０（Ｂ１）は、変動パターン種別ＣＰＢ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図１０－３０（Ｂ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０１は、変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７３】

図１０－３０（Ｂ２）は、変動パターン種別ＣＰＢ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図１０－３０（Ｂ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０２は、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７４】

図１０－３１（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３１（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０１のみに決

定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０１は、変動パターンＰＣ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７５】

図１０－３１（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図１０－３１（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０２は、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７６】

図１０－３１（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図１０－３１（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０３は、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７７】

図１０－３１（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０４は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図１０－３１（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０４は、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７８】

図１０－３２（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合で決定可能である。図１０－３２（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０５は、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３７９】

図１０－３２（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０６に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０６は、ハズレ演出選択用の乱

数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合とは異なる第２割合で決定可能である。第２割合は、第１割合よりも低い割合である。図１０－３２（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０６は、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３８０】

図１０－３２（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０７に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０７は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合および第２割合とは異なる第３割合で決定可能である。第３割合は、第１割合や第２割合よりも低い割合である。図１０－３２（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０７は、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３８１】

図１０－３２（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０８に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０８は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図１０－３２（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０８は、変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【０３８２】

図１０－３３（Ａ）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCの一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理P_FPROCは、図５に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＡＫＳ５９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う（ステップＡＫＳ５０１）。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ２１の状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０２）。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５０２；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが実行される（ステップＡＫＳ５０３）。

【０３８３】

ステップＡＫＳ５０２に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や（ステップＡＫＳ５０２；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ５０３におけるゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＡＫＳ５０４）。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技

制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０４［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、普図プロセスコードともいう。

【０３８４】

ステップＡＫＳ５０４に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする（ステップＡＫＳ５０５）。その次に、２バイトデータ選択処理Ｐ_ＡＢＸＥＸＥＣを実行することにより（ステップＡＫＳ５０６）、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＡＫＳ５０７）、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣにリターンすると、この普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理Ｐ_ＰＣＴにリターンする。

【０３８５】

図１０－３３（Ｂ）は、普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＡＫＴ５１の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＡＫＴ５１の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の普通図柄通常処理Ｐ_ＦＮＯＲＭと、普通図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の普通図柄変動処理Ｐ_ＦＳＣＲＬと、普通図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の普通図柄停止処理Ｐ_ＦＳＴＯＰと、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の普通電動役物作動前処理Ｐ_ＦＩＮＴと、普通図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の普通電動役物作動処理Ｐ_ＦＯＰＥＮと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【０３８６】

普通図柄通常処理Ｐ_ＦＮＯＲＭは、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理Ｐ_ＦＳＣＲＬは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理Ｐ_ＦＳＴＯＰは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理Ｐ_ＦＩＮＴおよび普通電動役物作動処理Ｐ_ＦＯＰＥＮは、普通電動役物ソレノイド８１の制御により、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。

【０３８７】

図１０－３４は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図１０－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣは、ステップＡＫＳ５０５によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップＡＫＳ５０６の２バイトデータ選択処理Ｐ_ＡＢＸＥＸＥＣを実行することにより、ステップＡＫＳ５０７では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第２始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップＡＫＳ５０３のゲートスイッチ通過処理Ｐ_ＦＺＵ_ＯＮは、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であり、読み出された乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するま

で、読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理P_FPROCや、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。

【０３８８】

図１０－３４（Ａ）は、普通図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ５１を示している。構成例ＡＫＢ５１の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第２始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理P_FPROCなどによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３Ｅ［Ｈ］の普通図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３Ｆ［Ｈ］のゲート通過記憶カウンタと、アドレスＦ０４０［Ｈ］の普通図柄バッファと、アドレスＦ０４１［Ｈ］の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレスＦ０４３［Ｈ］の普通電動役物開放ポインタと、アドレスＦ０４５［Ｈ］の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレスＦ０４Ａ［Ｈ］の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。

【０３８９】

普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ２１により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器２０により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第２始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第２始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理P_FPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。

【０３９０】

図１０－３４（Ｂ）は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例ＡＫＢ５２を示している。構成例ＡＫＢ５２の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレスＦ０４６［Ｈ］～Ｆ０４９［Ｈ］の普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」は、バッファ番号「１」～「４」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート４１を遊技球が通過した順に乱数ＭＲ２－１の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート４１を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す。

【０３９１】

図１０－３５は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、図１０－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０２においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップＡＫＳ５０３にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０１）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すア

ドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６０２）。

【０３９２】

ステップＡＫＳ６０２の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６０３）。例えば、ステップＡＫＳ６０２によりロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了して普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｎｏ）、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ６０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【０３９３】

ステップＡＫＳ６０４の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０５）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「０」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップＡＫＳ６０２によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして（ステップＡＫＳ６０６）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了する。ステップＡＫＳ６０６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタから取得した乱数ＭＲ２－１の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

【０３９４】

図１０－３６は、普通図柄通常処理P_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P_FNORMは、図１０－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０５によりロードされた普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＡＫＳ５０７にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄通常処理P_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６２１）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、ＣＰＵ１０３のフラグレジスタにおける第２ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６２２）。このとき、第２ゼロフラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であることに対応して（ステップＡＫＳ６２２；Ｙｅｓ）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。

【０３９５】

ステップＡＫＳ６２２に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ６２２；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２３）。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ６２４）。ステップＡＫＳ６２４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するた

めの転送命令により、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であればよい。

【０３９６】

ステップＡＫＳ６２４により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６２５）。ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６２４により読み出した乱数ＭＲ２－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄当り図柄指定値を、普通図柄表示器２０による表示結果として決定可能にする。このようなステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄当り図柄指定値が決定されると、その普通図柄当り図柄指定値を普通図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ６２６）。普通図柄バッファは、図１０－３４（Ａ）に示された普通図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０４０［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ６２６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄指定値をストアすればよい。

【０３９７】

ステップＡＫＳ６２６の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１減算する（ステップＡＫＳ６２７）。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる（ステップＡＫＳ６２８）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「２」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセットされる。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「４」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

【０３９８】

ステップＡＫＳ６２８の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２９）。第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ６３０）。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば（ステップＡＫＳ６３０；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３１）。第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

【０３９９】

ステップＡＫＳ６３０に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や（ステップＡＫＳ６３０；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ６３１の後に、ＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ６３２）。この場合に、機能制御レジスタエリアにおけるＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１として使用可能に設定すればよい。そして、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６３３）。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６３２により読み出した乱数ＭＲ３－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセットされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データによ

り、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。
【０４００】
ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ６３４）。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブルと、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３５）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ６３６）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了する。ステップＡＫＳ６３６のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ６３５によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。
【０４０１】
図１０－３７は、普通図柄通常処理P_FNORMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理P_FNORMでは、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセットされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図１０－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップＡＫＳ５０７では、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第２始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。
【０４０２】
このように、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理P_FNORMは、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理P_FINTは、普通電動役物の開放時間を決定可能である。
【０４０３】
図１０－３７（Ａ）は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例ＡＫＴ６１を示している。構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ５４［Ｈ］に第１普通図柄当り図柄指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５５［Ｈ］に処理数を示す値０３［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５６［Ｈ］以降における記憶データは、第１～第３普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して、第１～第３普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例ＡＫＴ６１において、第１普通図柄当り図柄指定値は００［Ｈ］

であり、第２普通図柄当り図柄指定値は０１［Ｈ］であり、第３普通図柄当り図柄指定値は０２［Ｈ］である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、第１普通図柄当り図柄指定値が決定される。

【０４０４】

図１０－３７（Ｂ１）は、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ６２を示している。構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５９［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ１指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４のいずれかに決定可能である。

【０４０５】

図１０－３７（Ｂ２）は、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ６３を示している。構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５Ｆ［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ５指定値と対応する値０４［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ６０［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ６１［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８のいずれかに決定可能である。

【０４０６】

図１０－３７（Ｃ）は、普通図柄変動時間決定例ＡＫＤ６１を示している。決定例ＡＫＤ６１では、普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４に対応して普通図柄変動時間が１０００［ｍｓ］に決定され、普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８に対応して普通図柄変動時間が１００［ｍｓ］に決定される。ステップＡＫＳ６３４では、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例ＡＫＴ６１の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例ＡＫＴ６２の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

【０４０７】

図１０－３７（Ｄ）は、普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２を示している。普通電動役物作動前処理P_FINTでは、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「×」に対応した値００［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、１６ｍｓに決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「○」に対応した値０１［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、５０００ｍｓに決定される。

【０４０８】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当

り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第２乱数値とした場合に、第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４０９】

図１０－１に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、ＣＰＵ１０３が図１０－１２に示された乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。

【０４１０】

図１０－１８に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ２４８において、図１０－２０に示された特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮが実行された場合に、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理やステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理により、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理Ｐ_ＴＤＥＣＩＳＩＯＮのステップＡＫＳ３０８において、図１０－２２に示された特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴが実行された場合に、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理Ｐ_ＴＦＶＲ_ＺＵあるいはステップＡＫＳ３３３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図１０－３６に示された普通図柄通常処理のステップＡＫＳ６２５にて第２振り分け判定値比較処理Ｐ_ＨＡＮＴＥＩＳが実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理Ｐ_ＴＺＵ_ＳＥＴのステップＡＫＳ３３０において、図１０－２４（Ｃ）に示された大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図１０－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣのステップＡＫＳ５０７において、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理Ｐ_ＦＩＮＴが実行される場合に、図１０－３７（Ｄ）に示された普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

【０４１１】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１とを、図１０－１２に示された乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにより呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰといった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り

図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１２】

なお、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、その更新範囲が「０」～「１９９」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２００」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機１における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数ＭＲ１－２および普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうち、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機１の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１３】

第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２についても、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１４】

図１０－１２に示された乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭは、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２および第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１５】

図１０－１２に示された乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第２乱数値とした場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段となる。また、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第３乱数値および第４乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、第２乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、その更新範囲が「０」～「６５５１８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「６５５１９」であり、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、その更新範囲が「０」～「２４０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２４１」であり、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、その

更新範囲が「０」～「２５０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２５１」なので、第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１６】

１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第１乱数値および第２乱数値となるものを設定した場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第１更新手段となる。図１０－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうちから第３乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図１０－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第１更新手段となる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数の更新を開始する。図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した後に、ステップＳ８～Ｓ１１のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図５に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTを実行可能になり、ステップＳ５６において乱数更新処理P_RANDOMを実行することで、第３乱数値の更新を開始する。このように、第２更新手段となる乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいて最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４１７】

図１０－９（Ｂ）に示されたＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＭ０は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２は、特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値が第１格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図１０－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行したＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後にステップＡＫＳ１４によりＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としてのＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第２格納値を設定した次の処理として、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAIN処理においてステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどを実行することで、記憶手段であるＲＡＭ１０２の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないよ

うにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４１８】
図１０－１０に示された電源断処理P_POWER_OFFを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるＲＡＭ１０２のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４１において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップＡＫＳ４２においてＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、ステップＡＫＳ４９において電源確認信号入力ビットが「０」ではない場合に、ステップＡＫＳ５０において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機１の起動にもとづく起動時処理として、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４１９】
図１０－２に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップにおいて、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］が割り当てられた内蔵レジスタの機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となり、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］が割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。このうち、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図４に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図１０－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７により、第２領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３により、第１領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１４により、記憶手段であるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としてのＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４２０】
（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）
（１－１）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
特別識別情報の可変表示を実行可能な第１表示手段と、
普通識別情報の可変表示を実行可能な第２表示手段と、を備え、
第１表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、
第２表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、
更新手段は、
第１表示手段による表示結果の決定に用いられる第１乱数値および第２表示手段による表示結果の決定に用いられる第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範

囲において更新可能であり、
　第１乱数値および第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、
　第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、
　第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。
　ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第１表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂなどであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第２表示手段は、例えば普通図柄表示器２０などであればよい。第１表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第２表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰなどであればよい。内部格納手段は、例えばＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。第１乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ１－２の大きさが「６５５３６」などであればよい。第２乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさが「１９９」などであればよい。
　このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４２１】
（１－２）　更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能であってもよい。
　ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３、ＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを実行する部分などであればよい。
　このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４２２】
（１－３）　更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値を更新した後に第２乱数値を更新してもよい。
　ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどであればよい。
　このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４２３】
（１－４）　更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第１乱数値および第２乱数値を更新し、第１乱数値および第２乱数値の初期値を変更可能であってもよい。
　ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにおけるステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰなどであればよい。
　このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４２４】
（１－５）　更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第１乱数値および第２乱数値を更新可能であってもよい。
　例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭにおいて、ステップＡＫＳ６１、ＡＫＳ６５によりＨ

Ｌレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６２、ＡＫＳ６６によりＢレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６３、ＡＫＳ６７によりＤＥレジスタが設定された後に、ステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰを実行することなどであればよい。

このような構成においては、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４２５】

（１－６）　更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部格納手段に格納する場合、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。

ここで、内部格納手段は、例えばＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。共通となる命令は、ＬＤ命令やＬＤＱ命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］などであればよい。

このような構成においては、共通となる命令を用いて第１乱数値や第２乱数値を更新可能とすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４２６】

（１－７）　更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、

例えば初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰにおいて、ステップＡＫＳ１０１により更新対象乱数値を更新した後に、ステップＡＫＳ１０５にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップＡＫＳ１０８により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。

このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４２７】

（１－８）　更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、

更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、

比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、

比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、

を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４２８】

（１－９）　更新手段は、第１乱数値を更新する場合と第２乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。

例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＣＰにおけるステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４２９】

（１－１０）　第１表示手段による表示結果を決定する場合、第１乱数値が乱数最小値であるときに、第１乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、

第２表示手段による表示結果を決定する場合、第２乱数値が乱数最小値であるときに、第２乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくても

よい。
　ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。
　このような構成においては、第１乱数値や第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３０】
（１－１１）　更新手段は、
　乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、
　比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。
　ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理Ｐ_ＴＦＩＮＩＴなどであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップＡＫＳ１０５の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＹｅｓの場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＮｏの場合におけるステップＡＫＳ１０６～ＡＫＳ１０８の部分などであればよい。
　このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３１】
（１－１２）　更新手段は、
　更新対象乱数値が第１乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値を更新する第１初期値更新処理と、
　更新対象乱数値が第２乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値を更新する第２初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。
　ここで、第１初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３などであればよい。第１初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理Ｐ_ＴＦＩＮＩＴにおけるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の部分などであればよい。第２初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－２などであればよい。第２初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理Ｐ_ＴＦＩＮＩＴにおけるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
　このような構成においては、第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３２】
（１－１３）　更新手段は、初期値更新処理により、第１初期値用乱数値を更新した後に第２初期値用乱数値を更新してもよい。
　例えば初期値決定用乱数更新処理Ｐ_ＴＦＩＮＩＴにおいて、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４を実行することなどであればよい。
　このような構成においては、優先度が高い第１初期値用乱数値を優先度が低い第２初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３３】
（１－１４）　更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、

更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、
比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、
比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。
ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ８２、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３４】
（１－１５）　更新手段は、
更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、
所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、
第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。
ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。第１処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。第２処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３５】
（１－１６）　更新処理は、
更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、
乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、
初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。
ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ１～Ｓ７の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３６】
（２－１）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、
第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
第２乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、
第１乱数値の方が第２乱数値よりも更新速度が速くてもよい。
ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。
このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３７】
（２－２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、
第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、
第２乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、
第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４３８】
（２－３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、該第１乱数値および該第２乱数値と異なる第３乱数値と、を更新可能であり、
処理手段は、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、
第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

第２乱数値および第３乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、
第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４３９】

（２－４）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
更新手段は、
第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、
第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を含み、
第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣや普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４４０】

（３－１）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、
更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格

納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
更新手段は、
特定バイト数で構成される第１乱数値を更新可能な第１更新手段と、
該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第２乱数値を更新可能な第２更新手段と、を含み、
処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、第２乱数値の乱数最大値を設定してもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａなどであればよい。所定バイト数は、例えば１バイトであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第２更新手段は、例えば８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第１乱数値の乱数最大値を設定することや、第２乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてステップＡＫＳ１３を実行することなどであればよい。
このような構成においては、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４４１】
（３－２） 更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。
例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２、チャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。
このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４４２】
（３－３） 遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、
更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
更新手段は、
第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、
第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を含み、
第１更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数値の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数値の更新を開始し、

第２更新手段は、処理手段が最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を開始してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４４３】

（４－１）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

機能に関する格納領域のうちの特定格納領域は、電力供給の開始に対応して、記憶手段へのアクセスを禁止する第１格納値に設定可能であり、

処理手段は、

機能に関する格納領域に格納値を設定した後に、記憶手段へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域に設定可能であり、

第２格納値を特定格納領域に設定した次の処理として、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第１格納値は、例えば００［Ｈ］などであればよい。第２格納値は、例えば０１［Ｈ］などであればよい。第２格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４４４】

（４－２）　処理手段は、

電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、
停止時記憶処理が実行された後に、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、
停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、遊技機の起動にもとづく起動時処理の最初から実行可能であってもよい。
復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦにおけるステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理やステップＡＫＳ４０の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦにおけるステップＡＫＳ４１、ＡＫＳ４２の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦにおいてステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦにおいてステップＡＫＳ５０を実行してからＲＥＴ命令を実行することなどであればよい。
このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４４５】
（４－３）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
格納手段は、機能に関する格納領域として、
機能設定のための第１領域と、
機能制御のための第２領域と、を含み、
第２領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、
処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
制御用格納処理が実行された後に、第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。
ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。
このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４４６】
（ＳＫＹ２０２１－６６４）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値の決定結果の方が、前記第２乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、
前記更新手段は、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記第１乱数値を更新した後、前記第２乱数値を更新し、
前記第１乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第１乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、
前記第２乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第２乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。
ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。１００％を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。
ここで、第１乱数値は、当り図柄用乱数（ＭＲ１－２）が対応し、第２乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１）が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である（大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数）（図１０－２４（Ｃ）参照）。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である（普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数）（図１０－３７（Ｄ）参照）。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決めるためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決めるためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は１５球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は１球である。
このような構成においては、第１乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと（更新がされずに偏る時間を発生させてしまう）ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。
【０４４７】
（ＳＫＹ２０２１－６６５）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記更新手段は、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第１乱数値における更新処理および前記第２乱数値における更新処理の最初の処理であり、
前記第１乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第１乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、
前記第２乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第２乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。
ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。また、図１０－３７（Ｄ）の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態（時短作動指定値×）において一律１６ｍｓ、特別状態（時短作動指定値〇）において一律５０００ｍｓといったように有利不利がないように設計されているが、図１０－３７（Ｄ）の

普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「００」の普通電動役物開放時間は１６ｍｓ、５０００ｍｓとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、１０ｍｓ、３０００ｍｓとするようにしてもよい。そのようにすることで、第１乱数値（当り図柄用乱数（ＭＲ１－２））による結果である大入賞口開放回数、第２乱数値（普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１））による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値（００Ｈ）となった場合に、有利な決定結果（大入賞口開放回数であれば１０回、普通電動役物開放時間であれば５０００ｍｓ）とならないようにすることができる。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とならない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４４８】

（ＳＫＹ２０２１－７０８）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

前記第２乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第１乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第２乱数値の更新よりも更新速度が速い。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４４９】

（ＳＫＹ２０２１－７０９）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

前記第２乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１

６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４５０】

（ＳＫＹ２０２１－７１０）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、該第１乱数値と該第２乱数値とは異なる第３乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

前記第２乱数値および前記第３乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第３乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４５１】

（ＳＫＹ２０２１－７１１）　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、

第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、

第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を備え、

前記第１乱数値と前記第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第３乱数値と前記第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１

６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣや普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【０４５２】

（ＳＫＹ２０２１－７１２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、

第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第１乱数値および前記第２乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

前記第１更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第１乱数値の更新を開始した後に、前記第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第２乱数値の更新を開始可能であり、

前記第２更新手段は、前記第１乱数値の更新および前記第２乱数値の更新が開始された後に、第３乱数値の更新を開始可能である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣや普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理Ｐ_ＰＣＴにおいてステップＳ５６の乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に

開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４５３】
（ＳＫＹ２０２１－７１３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
前記格納手段は、機能に関する格納領域として、
遊技の制御に関する機能設定のための第１領域と、
遊技の制御に関する機能制御のための第２領域と、を含み、
前記第２領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
前記第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
前記制御用格納処理が実行された後に、前記第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。
ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。
このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【０４５４】
以上、説明してきた種々の形態は、パチンコ遊技機に限定されることなく、スロットマシン等にも適用可能である。
【０４５５】
以上の様に第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新する制御について説明したがこれに限定されず、複数の発光手段を備え、それぞれの発光手段に対応する異なる輝度データテーブルを用いて発光制御を実行してもよい。この場合、それぞれの発光手段に対する発光制御の切り替えが容易になり、好適な発光制御を行うことができる。以下に具体的な制御を説明する。
【０４５６】
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。
【０４５７】
［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２８、図２９、図４８、図４９、図５０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。

【０４５８】

［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２８、図２

９、図４８、図４９、図５０、図５２、図５３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。
【０４５９】
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９０、図９４、図９８、図１０２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。
【０４６０】
［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３９、図４８、図４９、図５２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。
【０４６１】
［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３９、図４８、図４９、図５２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。

【０４６２】
［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３９、図４８、図４９、図５２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。

【０４６３】

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１０７～図１１５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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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４６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。
【０４６６】
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５７、図５９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。
【０４６７】
［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３９等）
ことを特徴としている。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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３９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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

［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３９、図４１、図４２、図１０１～図１０８、図１２９）
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。

【０４７２】
［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３９、図４１、図４２、図１０１～図１０８、図１２９）
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。

【０４７３】
［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３８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。

【０４７４】

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３８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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

［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３９、図１００～図１０８）
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。
【０４７７】
［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３８、図４１、図４２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。
【０４７８】
［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３８、図４１、図４２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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

［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３９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。

【０４８１】

［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１３０、図１３１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。
【０４８２】
［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１３０、図１３１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。
【０４８３】
［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４３、図４４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。

【０４８４】
［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４３、図４４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。

【０４８５】
［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６０、図６１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。
【０４８６】
［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６０～図６２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。

【０４８７】

［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６３～図６８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。

【０４８８】

［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６３～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。
【０４８９】
　［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６３～図６８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。

【０４９０】

［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３５、図６４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。

【０４９１】

［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３５、図６４、図１３４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。

【０４９２】
［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３５、図６４、図１３４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。

【０４９３】

［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６９、図７０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。

【０４９４】

［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７１～図７３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。
【０４９５】
［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７１～図７３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。

【０４９６】

［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６０～図７３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。

【０４９７】

［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
【０４９８】
　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６０～図７３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。
【０４９９】
　［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５４、図５５）
　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。
【０５００】
　［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５６～図５９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。

【０５０１】

［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４９～図５４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。

【０５０２】
［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４９～図５４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。
【０５０３】
［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４９～図５４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。

【０５０４】
［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４９、図５２、図５７、図５９、図１３３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。

【０５０５】
［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４９、図５２、図５５、図１３３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。

【０５０６】

［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５５、図５７、図５９、図１３３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。

【０５０７】

［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４９、図５２、図５５、図１３３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。
【０５０８】
［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７５～図７７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。
【０５０９】
［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７５～図７８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。

【０５１０】

［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７５～図７８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。
【０５１１】
［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５１２】

［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５１３】

［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５１４】
　［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５１５】
　［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５１６】
［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５１７】
　［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５１８】
　［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５１９】

［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５２０】
　［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２１】

［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２２】

［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４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２３】

［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４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２４】

［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４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。
【０５２５】
　［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４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２６】

［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４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２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。

【０５２７】

（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。

【０５２８】

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１１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。

【０５２９】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１１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。
【０５３０】
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。
【０５３１】
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。
【０５３２】
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。
【０５３３】
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。
【０５３４】
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。
【０５３５】
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３１参照）や、時短残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（図３１参照）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。
【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１２参照）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。

【０５４３】

遊技盤２の所定位置（図１１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。

【０５４４】

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１２参照）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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

遊技盤２の所定位置（図１１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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

遊技盤２の所定位置（図１１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４６参照）。また、各種ランプについては後述する。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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１２参照）により検出される。

【０５５７】

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１２参照）により検出される。

【０５５８】

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。

【０５５９】

（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。

【０５６０】

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）。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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。

【０５７２】
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。
【０５７３】
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。
【０５７４】
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。
【０５７５】
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。
【０５７６】
（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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。
【０５７９】
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。

【０５８０】
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。
【０５８１】
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。
【０５８２】
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。
【０５８３】
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。
【０５８４】
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。
【０５８５】
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。
【０５８６】
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）。
【０５８７】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１２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。
【０５８８】
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。
【０５８９】
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。
【０５９０】
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。
【０５９１】
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。
【０５９２】
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。
【０５９３】
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。
【０５９４】
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。
【０５９５】
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。

【０５９６】

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。

【０５９７】

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。

【０５９８】

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。

【０５９９】

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。

【０６００】

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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

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。

【０６０３】

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。
【０６０４】
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。
【０６０５】
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。
【０６０６】
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。
【０６０７】
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。
【０６０８】
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。
【０６０９】
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。
【０６１０】
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。
【０６１１】
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。

【０６１２】

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。

【０６１３】

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。

【０６１４】

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。

【０６１５】

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。

【０６１６】

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。

【０６１７】

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。

【０６１８】

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。

【０６１９】

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。

【０６２０】

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。

【０６２１】

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。

【０６２２】

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。

【０６２３】

図１３（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１３（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。

【０６２４】

図１３（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。

【０６２５】

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１３（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。

【０６２６】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３（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。

【０６２７】
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。

【０６２８】
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。

【０６２９】
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。

【０６３０】
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

。
【０６３１】
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。
【０６３２】
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。
【０６３３】
尚、図１３（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。
【０６３４】
図１４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１４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。
【０６３５】
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。
【０６３６】
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。
【０６３７】

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。

【０６３８】

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。

【０６３９】

図１５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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

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。

【０６４３】

図１６（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。

【０６４４】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１６（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。

【０６４５】

「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。

【０６４６】

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。

【０６４７】

図１６（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。

【０６４８】

尚、図１６（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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

図１７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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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。

【０６５４】

図１７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。

【０６５５】

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。

【０６５６】

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。

【０６５７】

図１８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。

【０６５８】

具体的には、図１８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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

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。

【０６６１】

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。

【０６６２】

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。

【０６６３】

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。

【０６６４】

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。

【０６６５】

図１２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。

【０６６６】

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１９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１９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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

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。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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。

【０６７６】

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。

【０６７７】

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。

【０６７８】

図１２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。

【０６７９】

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。

【０６８０】

図１２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２０（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２０（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。
【０６８１】
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。
【０６８２】
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。
【０６８３】
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。
【０６８４】
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。
【０６８５】
本実施の形態では、図２０（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。
【０６８６】
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。
【０６８７】
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。

【０６８８】

図２０（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２０（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。

【０６８９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０６９０】

（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２１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。

【０６９１】

図２１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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

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。

【０６９４】

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。

【０６９５】

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。

【０６９６】

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２２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２２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）。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

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。
【０７００】
（特別図柄プロセス処理）
図２３は、特別図柄プロセス処理として、図２２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）。
【０７０１】
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２２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。
【０７０２】
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。
【０７０３】
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）。
【０７０４】
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。
【０７０５】
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。
【０７０６】

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。

【０７０７】

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。

【０７０８】

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。

【０７０９】

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。

【０７１０】

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。

【０７１１】

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。

【０７１２】

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。

【０７１３】

（始動入賞判定処理）

図２４は、図２３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）。

【０７１４】

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）。

【０７１５】

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。

【０７１６】

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）。

【０７１７】

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。

【０７１８】

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２２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。

【０７１９】

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２２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。

【０７２０】

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。

【０７２１】

（特別図柄通常処理）

図２５は、特別図柄通常処理として、図２３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２５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。

【０７２２】
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。
【０７２３】
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）。
【０７２４】
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。
【０７２５】
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。
【０７２６】
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。
【０７２７】
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。
【０７２８】
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）。
【０７２９】

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。

【０７３０】

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１５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。

【０７３１】

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。

【０７３２】

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１６（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）。

【０７３３】

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。

【０７３４】

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。
【０７３５】
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。
【０７３６】
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。
【０７３７】
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。
【０７３８】
（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２６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２６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。
【０７３９】
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。
【０７４０】
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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

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。

【０７４３】

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。

【０７４４】

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。

【０７４５】

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。

【０７４６】

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。

【０７４７】

（演出制御プロセス処理）

図２７は、演出制御プロセス処理として、図２６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２７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。

【０７４８】

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。

【０７４９】

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。

【０７５０】

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。

【０７５１】

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。

【０７５２】

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。

【０７５３】

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。

【０７５４】

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。

【０７５５】

（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２８～図３０は、図２６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。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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。

【０７５９】

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。

【０７６０】

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。

【０７６１】

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。

【０７６２】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約６０秒に相当するタイマ値（３００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０８）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０７６３】

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。

【０７６４】

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。

【０７６５】

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。
【０７６６】
　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。
【０７６７】
　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。
【０７６８】
　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。
【０７６９】
　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。
【０７７０】
　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。
【０７７１】
　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。
【０７７２】
　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）。
【０７７３】
　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。
【０７７４】
　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）。
【０７７５】
　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。
【０７７６】
　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）。
【０７７７】
　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）。
【０７７８】
　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。
【０７７９】
　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）。
【０７８０】
　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）。
【０７８１】
　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。
【０７８２】
　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。
【０７８３】
　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。
【０７８４】
　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）。
【０７８５】
　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。
【０７８６】
　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。
【０７８７】
　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。
【０７８８】
　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）。
【０７８９】
　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００４ＳＧＳ５

５１）。
【０７９０】
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。
【０７９１】
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。
【０７９２】
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。
【０７９３】
（演出モードの種別）
次に、演出モードの種別について、図３１に基づいて説明する。図３１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。
【０７９４】
図３１（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。
【０７９５】
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。
【０７９６】
また、図３１（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００４ＳＧ０６

１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。

【０７９７】

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。

【０７９８】

図３１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３１（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図３１（Ｂ１）（Ｂ２）参照）及び第３演出モード（図３１（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。

【０７９９】

図３１（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３１（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。

【０８００】

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。

【０８０１】

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。

【０８０２】

図３１（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３１（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。

【０８０３】

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。

【０８０４】

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。

【０８０５】

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。

【０８０６】

図３１（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３１（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。

【０８０７】

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。

【０８０８】

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。

【０８０９】

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。

【０８１０】

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。

【０８１１】

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。

【０８１２】

（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３２～図３５に基づいて説明する。図３２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３３は、図３２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図３４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３５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。

【０８１３】

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。

【０８１４】

（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３２及び図３３に基づいて説明する。

【０８１５】

図３２（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」）。

【０８１６】

次いで、図３２（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。

【０８１７】

図３２（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。

【０８１８】

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３２（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３２（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３２（Ｄ）参照）。

【０８１９】

尚、図３２（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。

【０８２０】

図３２（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３２（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。

【０８２１】

次いで、図３２（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３２（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。

【０８２２】

次いで、図３２（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３２（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。

【０８２３】

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。

【０８２４】

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。

【０８２５】

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３２（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３２（Ｈ）に示す中速を経て、図３３（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３２（Ｇ）～図３３（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。

【０８２６】

（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３４に基づいて説明する。

【０８２７】

図３４（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３４（Ａ）参照）

【０８２８】

次いで、図３４（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。

【０８２９】

図３４（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３４（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。

【０８３０】

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３４（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３４（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３４（Ｄ）参照）。

【０８３１】

尚、図３４（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。

【０８３２】

図３４（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３４（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。

【０８３３】

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。

【０８３４】

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。

【０８３５】

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３４（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３４（Ｇ）に示す中速を経て、図３４（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。

【０８３６】

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。

【０８３７】

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。

【０８３８】

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。

【０８３９】

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。

【０８４０】

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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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。

【０８４３】

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。

【０８４４】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図３５（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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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。

【０８４７】

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。

【０８４８】

次に、図３５（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。

【０８４９】

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。

【０８５０】

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。

【０８５１】

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。

【０８５２】

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３５（Ａ）（Ｂ）参照）。

【０８５３】

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３５（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３５（Ｂ）に示す態様となる。

【０８５４】

（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３６及び図３７に基づいて説明する。図３６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３７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３７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。

【０８５５】

図３６（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３６（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３６（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。

【０８５６】

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３６（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。

【０８５７】

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３６（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３６（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。

【０８５８】

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３６（Ｇ）参照）。

【０８５９】

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３６（Ｈ）参照）。

【０８６０】

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３６（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３６（Ｊ）参照）。

【０８６１】

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３６（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３６（Ｌ）参照）。

【０８６２】

そして、図３６（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３６（Ｍ）参照）。

【０８６３】

次に、図３７（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３７（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。

【０８６４】

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３７（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。

【０８６５】

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３７（Ｃ）参照）。

【０８６６】
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３７（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。
【０８６７】
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３７（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。
【０８６８】
尚、図３７（Ｇ）～（Ｍ）の流れについては、図３７（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３６（Ｇ）～（Ｍ）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。
【０８６９】
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３６（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３７（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。
【０８７０】
（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３８～図４４に基づいて説明する。図３８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３９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４０は、客待ちデモ演出の遷移図である。図４１は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図４２は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図４３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４４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。
【０８７１】
「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４１及び図４２参照）を表示することにより行われる。
【０８７２】
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。
【０８７３】
図３８（Ａ）～図４０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。
【０８７４】
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。
【０８７５】
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。
【０８７６】
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４７（Ａ４）、図１３３参照）。
【０８７７】
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。
【０８７８】
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。
【０８７９】
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。
【０８８０】
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。
【０８８１】
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。
【０８８２】
図３８（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４１（Ａ）（Ｂ）参照）。
【０８８３】
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４１（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４１（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４１（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４２（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４２（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４２（Ｌ）参照）。
【０８８４】
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４２（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。
【０８８５】
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。
【０８８６】
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４２（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。

【０８８７】

図３９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４０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。

【０８８８】

画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図４１、図４２参照）。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。

【０８８９】

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。

【０８９０】

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。

【０８９１】

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。

【０８９２】

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。

【０８９３】

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。

【０８９４】

（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４１、図４２、図１２９～図１３１に基づいて説明する。尚、図１２９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１３０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１３１は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【０８９５】

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。

【０８９６】

「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。

【０８９７】

「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。

【０８９８】

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。

【０８９９】

「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。

【０９００】
「レインボー」は、低ベース状態において図３６（Ｂ）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図３７（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。
【０９０１】
図４１（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。
【０９０２】
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。
【０９０３】
図１３０（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１３０（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１３０（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１３０（Ａ３）参照）、１秒にわたりフェードアウト表示される（図１３０（Ａ４）参照）。
【０９０４】
また、図１２９（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）。
【０９０５】
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４１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、図１２９（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。

【０９０６】
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４１（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４１（Ｉ）参照）。
【０９０７】
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４１（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４１（Ｌ）参照）。
【０９０８】
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４２（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４２（Ｏ）参照）。
【０９０９】
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。
【０９１０】
また、図１２９（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。
【０９１１】
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。
【０９１２】
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。
【０９１３】

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４２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。

【０９１４】

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４２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。

【０９１５】

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４２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【０９１６】

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。

【０９１７】

図１３０（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１３０（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１３０（Ｂ２）参照）、規定表示位置に０．５秒間静止表示される（図１３０（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１３０（Ｂ４）参照）。

【０９１８】

また、図１２９（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。

【０９１９】

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４２（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４２（Ｘ）参照）。

【０９２０】
図１３０（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１３０（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１３０（Ｃ３）参照）、２秒にわたり静止表示される（図１３０（Ｃ４）参照）。
【０９２１】
また、図１２９（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。
【０９２２】
また、第４シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が企業名表示００４ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。
【０９２３】
（各シーンの表示態様の比較）
次に、図３８（Ｂ）に基づいて、図４１及び図４２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。
【０９２４】
＜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。
【０９２５】
＜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。
【０９２６】
＜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。
【０９２７】
＜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。

【０９２８】
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）。
【０９２９】
図３８（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。
【０９３０】
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。
【０９３１】
ここで、図１３０及び図１３１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。
【０９３２】
図１３１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１３０（Ａ１）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図１３０（Ａ２）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図１３０（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４２（Ｐ）～（Ｒ）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１３０（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１３０（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図１３０（Ｂ３）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１３０（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１３０（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１３０（Ｃ３）、（Ｃ４）参照）。
【０９３３】
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。

【０９３４】

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。

【０９３５】

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。

【０９３６】

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。

【０９３７】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図４３及び図４４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。

【０９３８】

図４３（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。

【０９３９】

図４３（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。

【０９４０】

図４３（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。

【０９４１】

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。

【０９４２】

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。

【０９４３】

図４４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。

【０９４４】

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。

【０９４５】

尚、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示００４ＳＧ３１１だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示００４ＳＧ３１４も含む。

【０９４６】

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。

【０９４７】

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。

【０９４８】

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。

【０９４９】

図４３（Ａ）及び図４４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。

【０９５０】

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００４ＳＧ３

０２Ｂ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。
【０９５１】
次に、図４３（Ｂ）、（Ｃ）及び図４４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。
【０９５２】
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。
【０９５３】
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。
【０９５４】
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。
【０９５５】
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。
【０９５６】
（各シーンの発光態様の比較）
次に、図３８（Ｂ）に基づいて、図４１及び図４２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。
【０９５７】
＜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。
【０９５８】
＜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。
【０９５９】
「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）。
【０９６０】
具体的には、図３８（Ｂ）に基づいて図１２９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。
【０９６１】
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。
【０９６２】
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。
【０９６３】
＜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４２（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３６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図３７（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。
【０９６４】
＜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４２（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。

【０９６５】
図３８（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３９参照）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３９参照）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。
【０９６６】
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。
【０９６７】
図３８（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３９参照）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３９参照）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。
【０９６８】
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。
【０９６９】
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３９参照）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３９参照）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３９参照）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。

【０９７０】

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。

【０９７１】

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。

【０９７２】

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。

【０９７３】

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。

【０９７４】

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３６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図３７（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３６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図３７（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。

【０９７５】

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。

【０９７６】

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３６（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３７（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。

【０９７７】

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。

【０９７８】

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３６（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３７（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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

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。

【０９８１】

また、図３９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。

【０９８２】

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。

【０９８３】

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。

【０９８４】

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。

【０９８５】

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。

【０９８６】

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。

【０９８７】

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。

【０９８８】

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。

【０９８９】

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。

【０９９０】

（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４５及び図４６に基づいて説明する。図４５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４６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。

【０９９１】

図４５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。

【０９９２】

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。

【０９９３】

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。

【０９９４】

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。

【０９９５】

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。

【０９９６】

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。

【０９９７】

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。

【０９９８】

例えば、図１３２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。

【０９９９】

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１３２（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）［ＦＦ００］、緑（Ｇ）［００ＦＦ］、青（Ｂ）［０００Ｆ］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。

【１０００】

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。

【１００１】

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。

【１００２】

図４６（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。

【１００３】

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。

【１００４】

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。

【１００５】

また、図４６（Ｂ）は、図４６（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４６（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

【１００６】

（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４７～図５２、図１３３に基づいて説明する。図４７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４８は、（Ａ４）～（Ａ５）は図４７の要部を示す図である。図４９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５０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５１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５２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５３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５４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５５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５６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５７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５８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５９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。

【１００７】

＜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４７～図５０に基づいて説明する。

【１００８】

図４７及び図４９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４７（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。

【１００９】

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。

【１０１０】

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４７（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。

【１０１１】

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４７（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４７（Ａ４）参照）。

【１０１２】

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４７（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。

【１０１３】

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。

【１０１４】

詳しくは、図４８（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。

【１０１５】

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４８（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４８（Ａ４２）参照）、デモムービー表示が開始される（図４８（Ａ５）参照）。

【１０１６】

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。

【１０１７】

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。

【１０１８】

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４９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。

【１０１９】

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４７（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。

【１０２０】

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４８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図４９参照）。

【１０２１】

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。

【１０２２】

また、図４９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４７（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。

【１０２３】

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１３３参照）。

【１０２４】

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４７（Ａ３）参照）。

【１０２５】

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４８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。

【１０２６】

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。

【１０２７】

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。
【１０２８】
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。
【１０２９】
また、図５０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４９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。
【１０３０】
＜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５１～図５２に基づいて説明する。
【１０３１】
図５１及び図５２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５１（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。
【１０３２】
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。
【１０３３】
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５１（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。
【１０３４】
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５１（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５１（Ｂ４）参照）。
【１０３５】
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５１（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。

【１０３６】

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。

【１０３７】

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。

【１０３８】

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４８（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５１（Ｂ５）参照）。

【１０３９】

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。

【１０４０】

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。
【１０４１】
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５１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。
【１０４２】
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５１（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。
【１０４３】
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４８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図５２参照）。
【１０４４】
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。
【１０４５】
また、図５２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４７（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。

【１０４６】

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１３３参照）。

【１０４７】

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５１（Ｂ３）参照）。

【１０４８】

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。

【１０４９】

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。

【１０５０】

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。
【１０５１】
　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。
【１０５２】
　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。
【１０５３】
　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。
【１０５４】
　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３６（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。
【１０５５】
　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
【１０５６】
　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。
【１０５７】
　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。

【１０５８】

また、図４９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４７（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。

【１０５９】

また、図５２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５１（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。

【１０６０】

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。

【１０６１】

また、図５３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５２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。

【１０６２】

このように本実施の形態では、図５０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４７（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。

【１０６３】

また、図５３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００４Ｓ

Ｇ０８２）を表示し（図５１（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。

【１０６４】

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。

【１０６５】

＜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５４～図５５に基づいて説明する。

【１０６６】

図５４（Ｃ１）及び図５５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５４（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。

【１０６７】

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５４（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。

【１０６８】

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５４（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５４（Ｃ５）参照）。

【１０６９】

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５４（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。

【１０７０】

尚、以降の流れについては、図４７～図４９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。

【１０７１】

＜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５６～図５７に基づいて説明する。

【１０７２】

図５６（Ｄ１）及び図５７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。

【１０７３】

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５６（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５６（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５６（Ｄ４）参照）。

【１０７４】

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５６（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。

【１０７５】

尚、以降の流れについては、図４７～図４９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。

【１０７６】

＜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５８～図５９に基づいて説明する。

【１０７７】

図５８（Ｅ１）及び図５９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。

【１０７８】

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５８（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５８（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５８（Ｅ４）参照）。

【１０７９】

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５８（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。

【１０８０】

尚、以降の流れについては、図５１～図５３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。

【１０８１】
図５７、図５９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５６（Ｄ２）、図５８（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。
【１０８２】
また、図５５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５４（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。
【１０８３】
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。
【１０８４】
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。
【１０８５】
また、図５５、図５７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５４（Ｃ３）、図５６（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。

【１０８６】
　また、図５８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５８（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。
【１０８７】
　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。
【１０８８】
　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。
【１０８９】
　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。
【１０９０】
　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。
【１０９１】
　また、図４９、図５２、図５７、図５９及び図１３３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。

【１０９２】

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。

【１０９３】

また、図４９、図５２、図５５及び図１３３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。

【１０９４】

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。

【１０９５】

また、図５５、図５７、図５９及び図１３３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。

【１０９６】

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。

【１０９７】

また、図４９、図５２及び図５５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。

【１０９８】

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。

【１０９９】

また、図５７及び図５９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５６（Ｄ１）、図５８（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。

【１１００】

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。

【１１０１】

（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６０～図６２に基

づいて説明する。図６０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６１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６２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。

【１１０２】

＜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６０及び図６１に基づいて説明する。

【１１０３】

図６０及び図６１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。

【１１０４】

詳しくは、図６０（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。

【１１０５】

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６０（Ｂ）参照）。

【１１０６】

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６０（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６０（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６０（Ｅ）参照）。

【１１０７】

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６０（Ｃ）、図６１参照）。

【１１０８】

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。

【１１０９】

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。

【１１１０】

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。

【１１１１】

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。

【１１１２】

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。

【１１１３】

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。

【１１１４】

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。

【１１１５】
＜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６０及び図６２に基づいて説明する。
【１１１６】
図６０及び図６２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。
【１１１７】
詳しくは、図６０（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。
【１１１８】
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６０（Ｂ）参照）。
【１１１９】
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６０（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６０（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６０（Ｅ）参照）。
【１１２０】
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６０（Ｃ）、図６２参照）。
【１１２１】
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。

【１１２２】

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。

【１１２３】

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。

【１１２４】

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。

【１１２５】

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。

【１１２６】

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。
【１１２７】
　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。
【１１２８】
　（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６３～図６８に基づいて説明する。図６３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６４は、（Ａ）～（Ｇ）は図６３の表示態様の詳細を示す図である。図６５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６６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６７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６８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。
【１１２９】
　＜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６３～図６５に基づいて説明する。
【１１３０】
　図６３～図６５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。
【１１３１】
　詳しくは、図６３（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。
【１１３２】
　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６３（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６３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。
【１１３３】
　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６３（Ｃ）、図６５参照）。
【１１３４】
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６４（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６４（Ｂ）参照）。
【１１３５】
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６４（Ｃ）、（Ｄ）参照）。
【１１３６】
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６４（Ｃ）～図６４（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。
【１１３７】
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６２（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６２（Ｇ）及び図６５参照）。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６４に示す態様となる。
【１１３８】
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。
【１１３９】
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。

【１１４０】

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。

【１１４１】

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。

【１１４２】

また、図６６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６５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。

【１１４３】

＜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６７に基づき、図６３及び図１３４を参照しながら説明する。

【１１４４】

図６７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。

【１１４５】

詳しくは、図６３（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。

【１１４６】

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６３（Ｂ）参照。図６３（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６３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【１１４７】

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６３（Ｃ）参照）。

【１１４８】

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１３４（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１３４（Ｂ）参照）。

【１１４９】

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１３４（Ｃ）参照）。

【１１５０】

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１３４（Ｃ）～図１３４（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３５（Ｂ）参照）。

【１１５１】

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１３４（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１３４（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【１１５２】

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１３４に示す態様となる。

【１１５３】
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。
【１１５４】
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。
【１１５５】
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。
【１１５６】
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。
【１１５７】
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。
【１１５８】
また、図６８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６７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。
【１１５９】
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。

【１１６０】
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。
【１１６１】
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。
【１１６２】
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。
【１１６３】
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。
【１１６４】
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。
【１１６５】
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。
【１１６６】
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。
【１１６７】
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。
【１１６８】

（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６９～図７０に基づいて説明する。図６９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７０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。
【１１６９】
＜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６９～図７０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。
【１１７０】
図６９～図７０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。
【１１７１】
詳しくは、図６９（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。
【１１７２】
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６９（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６９（Ｃ）参照）。
【１１７３】
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６９（Ｃ）、図７０参照）。
【１１７４】
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。

【１１７５】

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。

【１１７６】

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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

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。

【１１７９】

（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７１～図７２に基づいて説明する。図７１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７２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７３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。

【１１８０】

＜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７１～図７３に基づいて説明する。

【１１８１】

図７１～図７２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。

【１１８２】

詳しくは、図７１（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。

【１１８３】

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７１（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７１（Ｃ）参照）。

【１１８４】

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７１（Ｃ）、図７２参照）。

【１１８５】

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。

【１１８６】

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。

【１１８７】

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。

【１１８８】

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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

＜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７１及び図７３に基づいて説明する。

【１１９１】

図７１及び図７３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７１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。

【１１９２】

詳しくは、図７１（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。

【１１９３】

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７１（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７１（Ｃ）参照）。

【１１９４】

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７１（Ｃ）、図７３参照）。

【１１９５】
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。
【１１９６】
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。
【１１９７】
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。
【１１９８】
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。
【１１９９】
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。
【１２００】
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。

【１２０１】
（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。
【１２０２】
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。
【１２０３】
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。
【１２０４】
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。
【１２０５】
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。
【１２０６】
（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７４～図７７に基づいて説明する。図７４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７５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７６は、優先レイヤについて説明するための図である。図７７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７８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。

【１２０７】

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。

【１２０８】

詳しくは、図７４（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７５（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。

【１２０９】

次に、図７４（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。

【１２１０】

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。

【１２１１】

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７５（Ｂ）参照）を表示させてエラー報知を行う。

【１２１２】

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。

【１２１３】
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。
【１２１４】
＜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７５～図７７に基づいて説明する。
【１２１５】
図７５～図７７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７５（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。
【１２１６】
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７６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７５（Ｂ）参照）。
【１２１７】
ここで、図７６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。
【１２１８】
次いで、図７５（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。
【１２１９】
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７５（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。
【１２２０】
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７５（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７５（Ｆ）参照）。

【１２２１】

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７５（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７５（Ｇ）参照）。

【１２２２】

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７５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。

【１２２３】

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。

【１２２４】

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。

【１２２５】

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。

【１２２６】
　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。
【１２２７】
　＜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７８に基づいて、図７５を参照しながら説明する。
【１２２８】
　図７８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７５（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。
【１２２９】
　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７６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７５（Ｂ）参照）。
【１２３０】
　ここで、図７６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。
【１２３１】
　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７５（Ｃ）参照）。
【１２３２】
　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７５（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。

【１２３３】
　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７５（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７５（Ｆ）参照）。
【１２３４】
　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７５（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７５（Ｇ）参照）。
【１２３５】
　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７８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。
【１２３６】
　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。
【１２３７】
　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。
【１２３８】
　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。

【１２３９】

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。

【１２４０】

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４５参照）。

【１２４１】

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。

【１２４２】

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４５参照）。

【１２４３】

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。

【１２４４】

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４５参照）。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４５参照）。

【１２４５】

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。

【１２４６】

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４５参照）。

【１２４７】

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。

【１２４８】

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４５参照）。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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４５参照）。

【１２５３】

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。
【１２５４】
　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４５参照）。
【１２５５】
　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。
【１２５６】
　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４５参照）。
【１２５７】
　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。
【１２５８】
　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４５参照）。

【１２５９】

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。

【１２６０】

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４５参照）。

【１２６１】

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。

【１２６２】

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４５参照）。

【１２６３】

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

【１２６４】

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４５参照）。

【１２６５】

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。

【１２６６】

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４５参照）。

【１２６７】

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。

【１２６８】

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。

【１２６９】

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。

【１２７０】

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。

【１２７１】

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。

【１２７２】

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。

【１２７３】

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。

【１２７４】

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。

【１２７５】

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。

【１２７６】

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。

【１２７７】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図７９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。

【１２７８】

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。

【１２７９】

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８７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８７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８７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８７に示す客待ちデモ）と、を含む。

【１２８０】

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。

【１２８１】

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７９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。

【１２８２】

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。

【１２８３】

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。

【１２８４】

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。

【１２８５】

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。

【１２８６】

［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。

【１２８７】

「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。

【１２８８】

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。

【１２８９】

「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。

【１２９０】

「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。

【１２９１】

［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８０～図８６を参照しながら説明する。

【１２９２】

［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。

【１２９３】

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。

【１２９４】

図８０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８０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。

【１２９５】

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。
【１２９６】
例えば、図８２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８２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。
【１２９７】
図８０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。
【１２９８】
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。
【１２９９】
例えば、図８３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８３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。
【１３００】
図８０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８３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。

【１３０１】

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８４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。

【１３０２】

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。

【１３０３】

例えば、図８４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８４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。

【１３０４】

図８２～図８４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。

【１３０５】

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。

【１３０６】

また、特に図示しないが、メインランプ９ａを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がメインランプ９ａＲＧＢの値を示すものである。また、可動体ランプ９ｄを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＡＴＡＫ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がボタンランプ９ｅＲＧＢの値を示すものである。

【１３０７】

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。

【１３０８】
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。

【１３０９】
図８０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８３に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000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。

【１３１０】
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。

【１３１１】
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。

【１３１２】
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８１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８１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。

【１３１３】

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。

【１３１４】

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。

【１３１５】

尚、図８２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ＣＰ

Ｕ１２０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。

【１３１６】

また、図８３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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

［非遊技中に用いるランプデータテーブルについて１］

図８７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。

【１３１９】

図８７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。

【１３２０】

図８７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。

【１３２１】

図８７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。

【１３２２】

図８７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。

【１３２３】

図８７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。

【１３２４】

図８７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。

【１３２５】

図８７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。

【１３２６】

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。

【１３２７】

図８７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。

【１３２８】

図８７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。

【１３２９】

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。

【１３３０】

［ランプデータテーブル：背景通常］

図８８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８９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９０～図９１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。

【１３３１】

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８８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。

【１３３２】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図８９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。

【１３３３】

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９０）を参照してランプ制御を行う。

【１３３４】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図９０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。

【１３３５】

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。

【１３３６】

図８８～図９１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。

【１３３７】

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。

【１３３８】
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。
【１３３９】
［ランプデータテーブル：背景時短］
図９２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９３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９４～図９５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。
【１３４０】
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９２～図９５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。
【１３４１】
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。
【１３４２】
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。
【１３４３】
［ランプデータテーブル：背景確変］
図９６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９７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９８～図９９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。
【１３４４】
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９６～図９９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。

【１３４５】
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。
【１３４６】
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。
【１３４７】
［ランプデータテーブル：客待ちデモ］
図１００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１０１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１０２～図１０８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。
【１３４８】
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１００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。
【１３４９】
子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図１０１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。
【１３５０】
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１０２）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。
【１３５１】
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１０３、図１０４）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。
【１３５２】
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１２４）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。
【１３５３】
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１２５）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。

【１３５４】

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１０２）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。

【１３５５】

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１２５）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。

【１３５６】

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１０２）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。

【１３５７】

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１２５）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。

【１３５８】

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１２４）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。

【１３５９】

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１０８）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。

【１３６０】

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_KYA

KUMACHIDEMO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１２４）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。

【１３６１】

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。

【１３６２】

客待ちデモの親テーブルには、図１００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。

【１３６３】

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図１０１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。

【１３６４】

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１０２）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。

【１３６５】

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１０３、図１０４）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。

【１３６６】

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１２４）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。

【１３６７】

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１０５）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。

【１３６８】

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１０６）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。
【１３６９】
　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１０７）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。
【１３７０】
　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１０６）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。
【１３７１】
　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１０７）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。
【１３７２】
　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１０６）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。
【１３７３】
　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１２４）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。
【１３７４】
　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１２５）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。
【１３７５】
　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１０２）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。

【１３７６】
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１２５）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。
【１３７７】
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１０２）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。
【１３７８】
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１２５）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。
【１３７９】
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１２４）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。
【１３８０】
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１０８）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。
【１３８１】
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１２４）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。
【１３８２】
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。
【１３８３】
図１００～図１０８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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

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。

【１３８６】

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。

【１３８７】

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。

【１３８８】

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。

【１３８９】

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。

【１３９０】

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。

【１３９１】

［ランプデータテーブル：ボタン白点灯］

図１０９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１１０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１１１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。

【１３９２】

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１０９に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【１３９３】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図１１０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。

【１３９４】

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１１１）を参照してランプ制御を行う。

【１３９５】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図１１１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。

【１３９６】

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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

［ランプデータテーブル：ボタン白点滅］

図１１２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１１３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１１４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。

【１３９９】

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１１２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。

【１４００】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図１１３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。

【１４０１】

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１１４）を参照してランプ制御を行う。

【１４０２】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図１１４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。

【１４０３】

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。

【１４０４】

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。

【１４０５】

［ランプデータテーブル：ボタン赤点滅］

図１１５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１１６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１１７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。

【１４０６】

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１１５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。

【１４０７】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図１１６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。

【１４０８】

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１１７）を参照してランプ制御を行う。

【１４０９】

孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUには、図１１７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。

【１４１０】

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。

【１４１１】

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。

【１４１２】

［ランプデータテーブル：初期化報知］

図１１８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１１９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１２０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。

【１４１３】

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１１８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。

【１４１４】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図１１９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。

【１４１５】

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１２０）を参照してランプ制御を行う。

【１４１６】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図１２０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。

【１４１７】

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。

【１４１８】

図１１８～図１２０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。

【１４１９】

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。

【１４２０】

［ランプデータテーブル：エラー］

図１２１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１２２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１２３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。

【１４２１】

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１２１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。

【１４２２】

子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰには、図１２２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。

【１４２３】

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１２３）を参照してランプ制御を行う。

【１４２４】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲには、図１２３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。

【１４２５】

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。

【１４２６】

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。

【１４２７】

［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１２４～図１２８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。

【１４２８】

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。

【１４２９】

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。

【１４３０】

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。

【１４３１】

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。

【１４３２】

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。

【１４３３】

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。

【１４３４】

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。

【１４３５】

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。

【１４３６】

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。

【１４３７】

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。

【１４３８】

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。

【１４３９】

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】

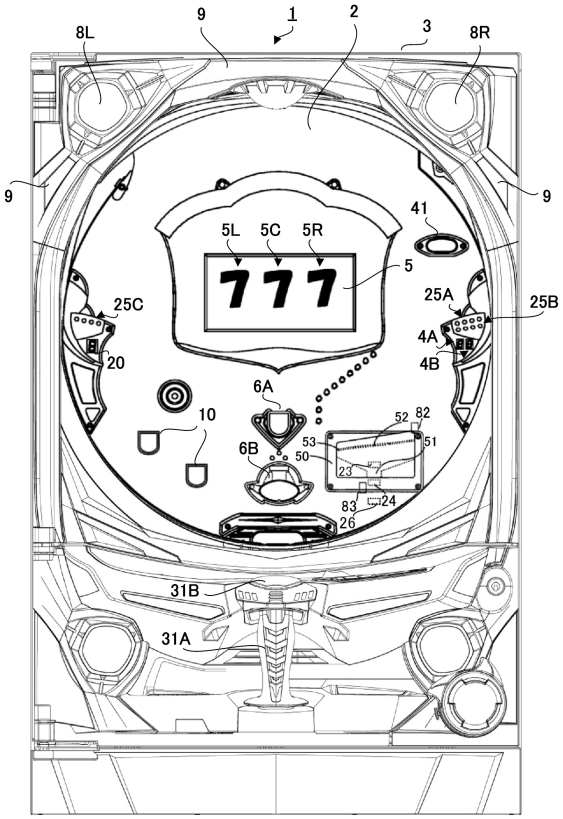
【１４４０】

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
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１　…　ＲＯＭ
１０２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１０４Ａ、１０４Ｂ　…　乱数回路
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

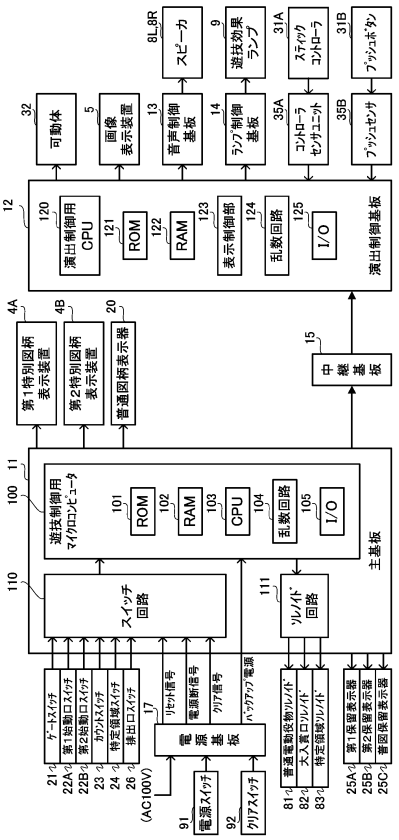
【図１】

【図1】



【図２】

【図2】



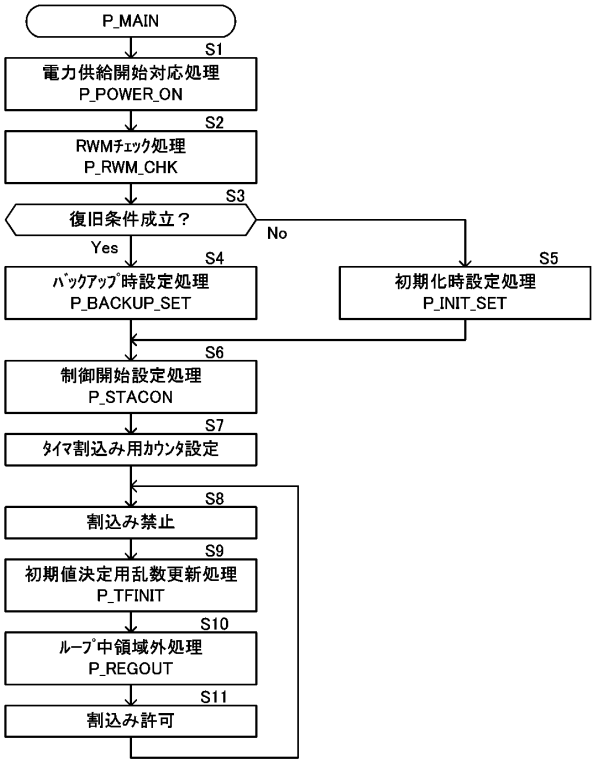
【図３】

【図3】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ用
MR3-2	ﾊｽﾞﾚ演出選択用
MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別選択用
MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ用

【図４】

【図4】



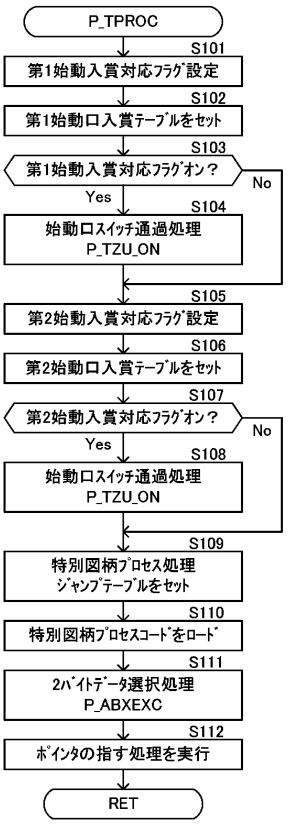
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

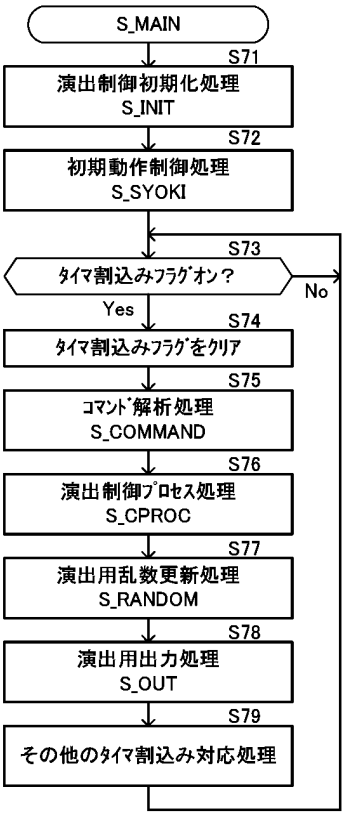
【図7】

TT01

特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のｱﾄﾞﾚｽ
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のｱﾄﾞﾚｽ
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放後処理 P_TLCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のｱﾄﾞﾚｽ
07	小当り終了処理 P_TLEND のｱﾄﾞﾚｽ
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のｱﾄﾞﾚｽ
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
0B	大当り終了処理 P_TEND のｱﾄﾞﾚｽ

【図８】

【図8】



【図９】

【図9】

（A）



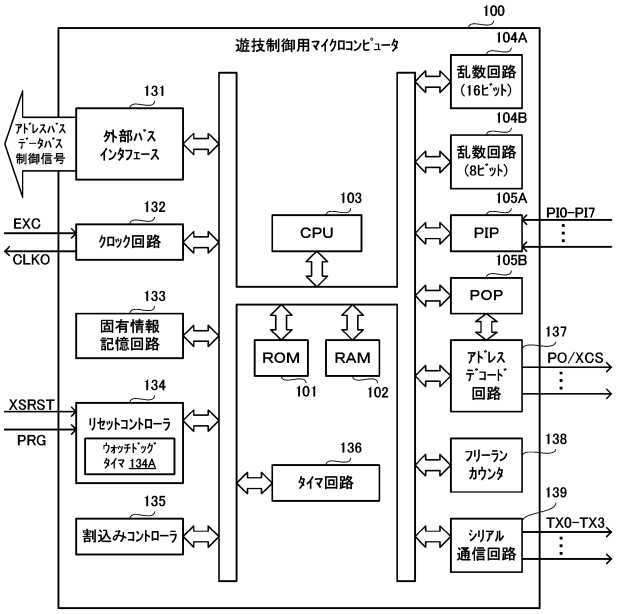
（B）

TT02

演出制御ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	演出制御ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ待ち処理のｱﾄﾞﾚｽ
01	演出図柄変動開始処理のｱﾄﾞﾚｽ
02	演出図柄変動中処理のｱﾄﾞﾚｽ
03	演出図柄変動停止処理のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放中処理のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ
07	大当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
08	ﾗｳﾝﾄﾞ中処理のｱﾄﾞﾚｽ
09	ﾗｳﾝﾄﾞ後処理のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ

【図１０－１】

【図10－1】



【図１０－２】

【図10－2】

ROM	遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	0000[H]
	未使用領域	0B0A[H]
	遊技ﾃﾞｰﾀ領域	1200[H]
	未使用領域	1D71[H]
	非遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	2000[H]
	非遊技ﾃﾞｰﾀ領域	248E[H]
	未使用領域	2520[H]
	ROMｺﾒﾝﾄ領域	2E00[H]
	未使用領域	2E40[H]
	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ管理ｴﾘｱ	3FC0[H]
空き	なし	4000[H]
RAM	遊技ﾜｰｸ領域	F000[H]
	未使用領域	F0DF[H]
	遊技ｽﾀｯｸ領域	F1EC[H]
	未使用領域	F200[H]
	非遊技ﾜｰｸ領域	F300[H]
	未使用領域	F32C[H]
	非遊技ｽﾀｯｸ領域	F3F2[H]
空き	なし	F400[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能設定ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FE00[H]
空き	なし	FEC0[H]
未使用	未使用領域	FED0[H]
空き	なし	FEFE[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能制御ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FF00[H]
		FFFF[H]

【図１０－３】

【図10－3】

AKA01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FE00	割込みﾏｽｸﾚｼﾞｽﾀ	7E
FE01	PTC0ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE02	PTC0制御ﾚｼﾞｽﾀ	00/83
FE03	PTC0ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE04	PTC1ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE05	PTC1制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE06	PTC1ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE07	PTC2ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE08	PTC2制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE09	PTC2ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE0A～FE0B	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	0018
FE0C	SCU0通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	D0
FE0D	SCU0FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE0E～FE0F	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	000A
FE10	SCU1通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	90
FE11	SCU1FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE12～FE13	SCT2ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE14	SCT2通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
……	……	……
FE1A	WDTｽﾀｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE1B～FE1C	WDTｸﾘｱﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
……	……	……
FE2C	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2D	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2E	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
……	……	……
FE36	ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ選択ﾚｼﾞｽﾀ	77
FE37	RL乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE38	RS乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE39～FE3A	RL0更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ	0000
FE3B	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	00
FE3C	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	00
FE3F～FE40	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFFF
FE41～FE42	RL1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE43～FE44	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFEE
FE45～FE46	RL3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE49	RS2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE4A	RS3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	E8

【図１０－４】

【図10－4】

AKA02

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMｱｸｾｽﾌﾟﾛﾃｸﾄﾚｼﾞｽﾀ	00/01
FF01	内部情報ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FF25	SCU0受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	1F
FF26	SCU0ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF27	SCU0ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF28	SCU0ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	C0
FF29	SCU1受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	00
FF2A	SCU1ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2B	SCU1ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2C	SCU1ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	80
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FF35	入力ﾎﾟｰﾄ番号「3」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FF60～FF61	RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF62～FF63	RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF64～FF65	RL2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF66～FF67	RL3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF68	RS0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF69	RS1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6A	RS2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6B	RS3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FF88～FF89	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	XXXX
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FF98～FF99	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	XXXX
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
FFF0	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF1	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF2	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」ﾚｼﾞｽﾀ	XX

【図１０－５】

【図10－5】

(A)

AKA11

乱数	MR1-1	MR1-2	MR1-3
範囲	0～65535	0～199	0～199
大きさ	65536	200	200
素数	×	×	×
ﾊﾞｲﾄ数	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込み ﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	始動入賞 (ﾊｰﾄﾞ+ｿﾌﾄ)	始動入賞 (ｿﾌﾄ)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

(B)

AKA12

乱数	MR2-1	MR2-2
範囲	0～198	0～198
大きさ	199	199
素数	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	1
最大値設定方法	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込み ﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	普通図柄作動口通過（ｿﾌﾄ）	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

(C)

AKA13

乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
範囲	0～232	0～65518	0～240	0～250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力
取得条件	普通図柄変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図１０－６】

【図10－6】

(A)　16ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例　AKA21

16ﾋﾞｯﾄ乱数RLnが一巡する周期

・最大値が2^m-1の場合（m=9～16）

16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}}$ ×（最大値＋1）

・最大値が2^m-1以外の場合（m=9～16）

16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = $\frac{32}{\text{カウントクロック周波数}}$ ×（最大値＋1）

(B)　8ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例　AKA22

8ﾋﾞｯﾄ乱数RSnが一巡する周期

・最大値が2^m-1の場合（m=5～8）

8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}}$ ×（最大値＋1）

・最大値が2^m-1以外の場合（m=5～8）

8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = $\frac{16}{\text{カウントクロック周波数}}$ ×（最大値＋1）

(C)　乱数値比較例　AKA23

乱数値	最大値	周期[ms]	更新速度[回/ms]
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

【図１０－７】

【図10－7】



【図１０－８】

【図10－8】

機能設定ﾚｼﾞｽﾀ格納値ﾃｰﾌﾞﾙ AKT01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容
1200	18	処理数
1201	00	割込みﾏｽｸﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1202	7E	IR0割込み使用出力値
1203	01	PTC0ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1204	F0	ｶｳﾝﾀｸﾛｯｸ選択出力値
1205	02	PTC0制御ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1206	83	PTC0割込み用出力値
1207	0A	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1208	18	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値下位ﾊﾞｲﾄ
1209	0B	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
120A	00	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値上位ﾊﾞｲﾄ
120B	0C	SCU0通信設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
120C	D0	SCU0通信設定出力値
120D	0D	SCU0送信ﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
120E	00	SCU0送信ﾄﾘｶﾞ設定出力値
120F	0E	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1210	0A	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値下位ﾊﾞｲﾄ
1211	0F	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
1212	00	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値上位ﾊﾞｲﾄ
1213	10	SCU1通信設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1214	90	SCU1通信設定出力値
1215	11	SCU1送信ﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1216	00	SCU1送信ﾄﾘｶﾞ設定出力値
1217	36	乱数ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1218	77	ﾊｲｱｸﾃｨﾌﾞ設定出力値
1219	37	RL乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121A	00	RL乱数列周期設定出力値
121B	38	RS乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121C	00	RS乱数列周期設定出力値
121D	39	RL0更新ｸﾛｯｸ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121E	00	RL0乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
121F	3B	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」下位ｱﾄﾞﾚｽ
1220	00	第1RS乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
1221	3C	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」下位ｱﾄﾞﾚｽ
1222	00	第2RS乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
1223	3F	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1224	00	RL0最大値下位ﾊﾞｲﾄ
1225	40	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
1226	FF	RL0最大値上位ﾊﾞｲﾄ（→ RL0更新開始）
1227	43	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1228	EE	RL2最大値下位ﾊﾞｲﾄ
1229	44	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
122A	FF	RL2最大値上位ﾊﾞｲﾄ（→ RL2更新開始）
122B	48	RS1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
122C	F0	RS1最大値　（→ RS1更新開始）
122D	49	RS2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
122E	FA	RS2最大値　（→ RS2更新開始）
122F	4A	RS3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1230	E8	RS3最大値　（→ RS3更新開始）

【図１０－９】

【図10－9】

（A）

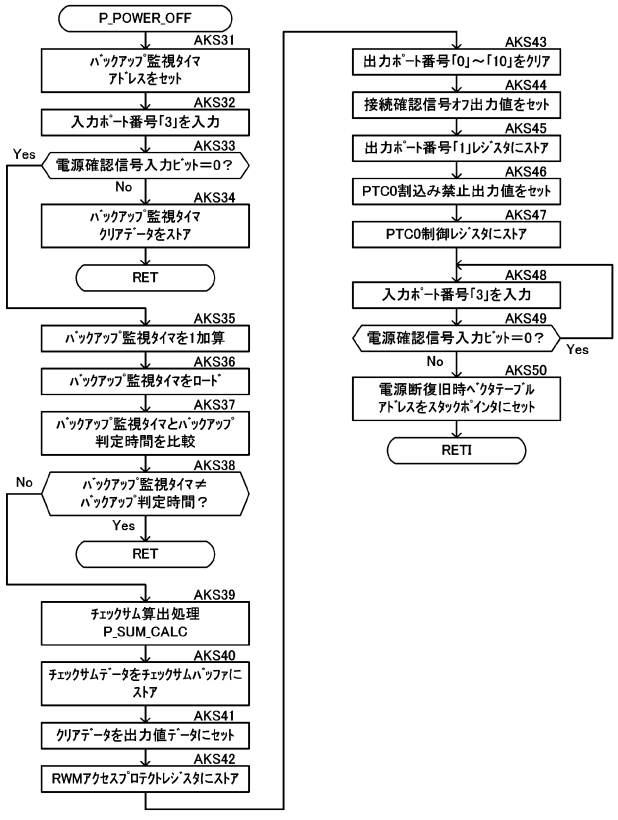
ﾋﾞｯﾄ番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RAP	0	0	0	0	0	0	0	RAP0

（B） RWMｱｸｾｽﾌﾟﾛﾃｸﾄﾚｼﾞｽﾀ（RAP）

ﾋﾞｯﾄ番号	ﾋﾞｯﾄ名	意味
0	RAP	RWMｱｸｾｽ制御ﾋﾞｯﾄ 0：ｱｸｾｽ禁止（初期値） 1：ｱｸｾｽ許可

【図１０－１０】

【図10－10】



【図１０－１１】

【図10－11】

（A） ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F000	ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ監視ﾀｲﾏ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F0DE	ﾁｪｯｸｻﾑﾊﾞｯﾌｧ	1

（B） 電源断復旧時ﾍﾞｸﾀﾃｰﾌﾞﾙ AKT11

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容
0016	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの下位ｱﾄﾞﾚｽ
0017	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの上位ｱﾄﾞﾚｽ

【図１０－１２】

【図10－12】



【図１０－１３】

【図10－13】

（A） 当り図柄用乱数ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB11

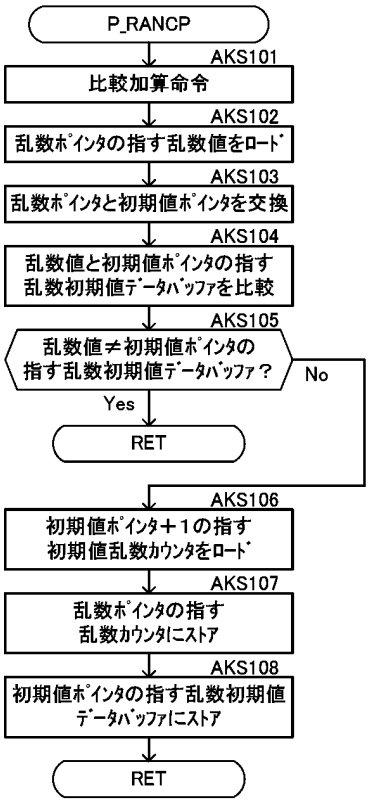
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F050	当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F051	当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1
F052	普通図柄当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1

（B） 特別図柄用乱数ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB12

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F07F	特別図柄判定用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2
F081	当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F082	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F083	変動ﾊﾟﾀｰﾝ用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F084	ﾊｽﾞﾚ演出選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2

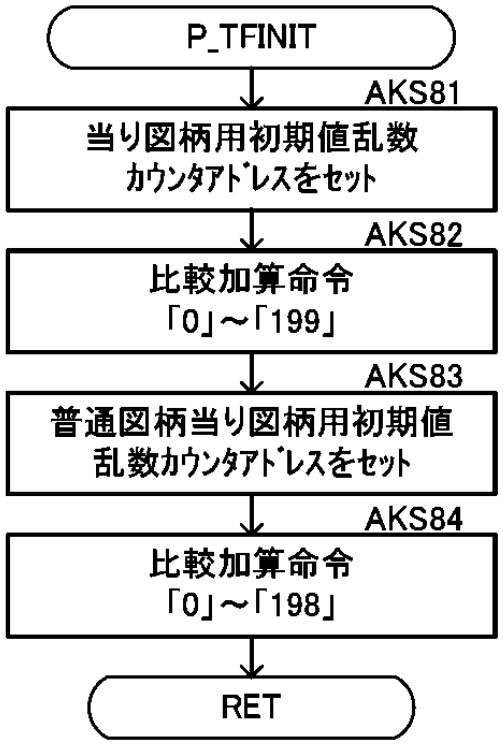
【図１０－１４】

【図10－14】



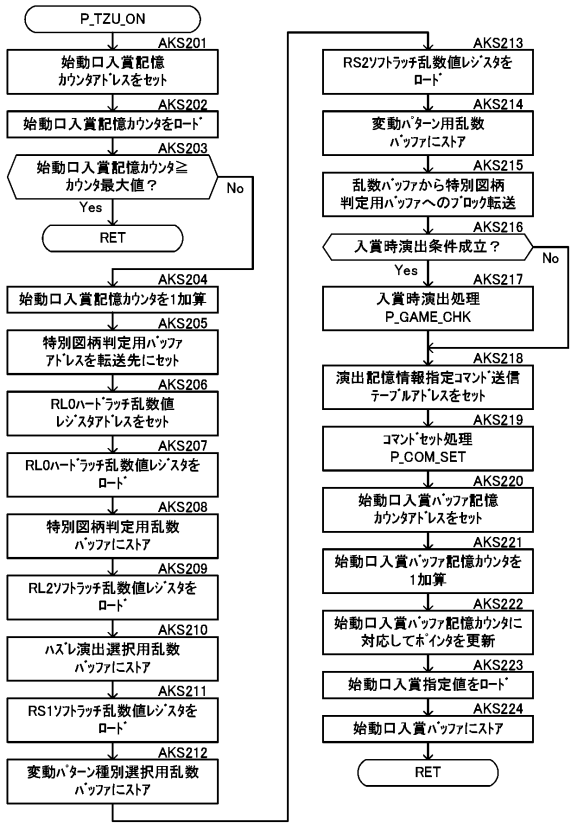
【図１０－１５】

【図10－15】



【図１０－１６】

【図10－16】



【図１０－１７】

【図10－17】

（A1） 第1始動口入賞ﾃｰﾌﾞﾙ AKT21

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
14DA	34	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DB	88	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DC	67	第1特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DD	148F	第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1

（A2） 第2始動口入賞ﾃｰﾌﾞﾙ AKT22

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
14E0	99	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E1	98	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E2	A0	第2特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E3	1491	第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1

（B1） 特別図柄制御ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB21

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F030	特別図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	2
F032	当りﾌﾗｸﾞ	1
F033	特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	1
F034	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ	1
F035	大当り図柄判定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F036	小当り図柄判定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F037	大入賞口入賞個数ｶｳﾝﾀ	1
F038	大入賞口開放回数ｶｳﾝﾀ	1
F039	大入賞口開放ﾊﾟﾀｰﾝﾀｲﾏ	2
F03B	大入賞口開放ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙﾎﾟｲﾝﾀ	2
F03D	ﾃﾞﾓ表示ﾌﾗｸﾞ	1
……	……	……
F099	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ	1

（B2） 始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB22

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F0BA	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ記憶ｶｳﾝﾀ	1
F0BB	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」	1
F0BC	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」	1
F0BD	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「2」	1
F0BE	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「3」	1
F0BF	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「4」	1
F0C0	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「5」	1
F0C1	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「6」	1
F0C2	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「7」	1
F0C3	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「8」	1

（C1） 第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT23

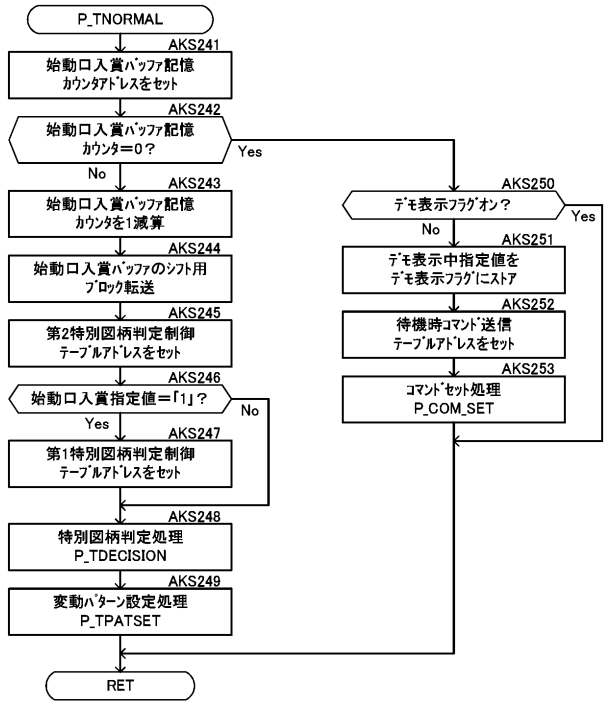
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
148F	C0	第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1490	87	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ参照指定値	1

（C2） 第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT24

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1491	C1	第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1492	8E	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ参照指定値	1

【図１０－１８】

【図10－18】



【図１０－１９】

【図10－19】

（A1） 第1特別図柄判定制御ﾃｰﾌﾞﾙ AKT31

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
13B4	13C2	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｼﾌﾄ制御ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
13B6	61	第1特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B7	63	第1当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B8	B8	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B9	12BB	第1特別図柄当り判定後ﾜｰｸ設定ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2

（A2） 第2特別図柄判定制御ﾃｰﾌﾞﾙ AKT32

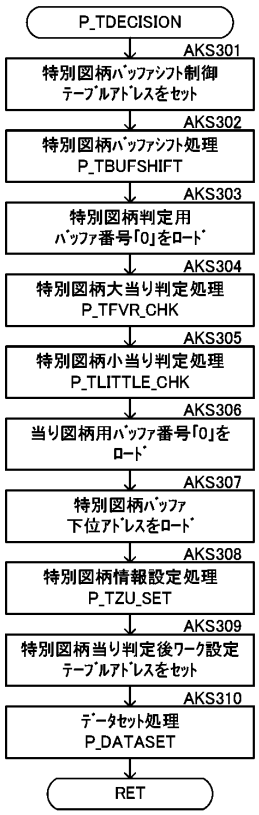
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
13BB	13C8	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｼﾌﾄ制御ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
13BD	9A	第2特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13BE	9C	第2当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13BF	B9	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ﾜｰｸ設定ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2

（B） 待機時ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT33

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2特定回数指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1422	92	特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ参照指定値	1
1423	8C	背景色指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1424	81	特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ参照指定値	1
1425	9F	客待ちﾃﾞﾓｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1426	03	客待ちﾃﾞﾓｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ	1

【図１０－２０】

【図10－20】



【図１０－２１】

【図10－21】

（A） 特別図柄判定例 AKC01

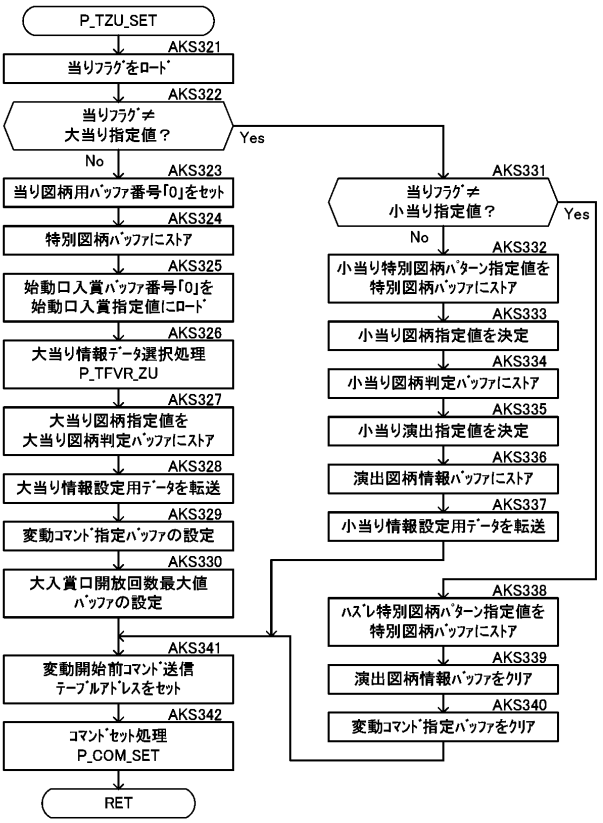
始動口入賞指定値	MR1-1	判定結果
1	0～21000	ハズレ
	21001～21285	小当り
	21286～60000	ハズレ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ハズレ
2	0～21000	ハズレ
	21001～29282	小当り
	29283～60000	ハズレ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ハズレ

（B） 特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB31

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F0B8	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F0B9	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1

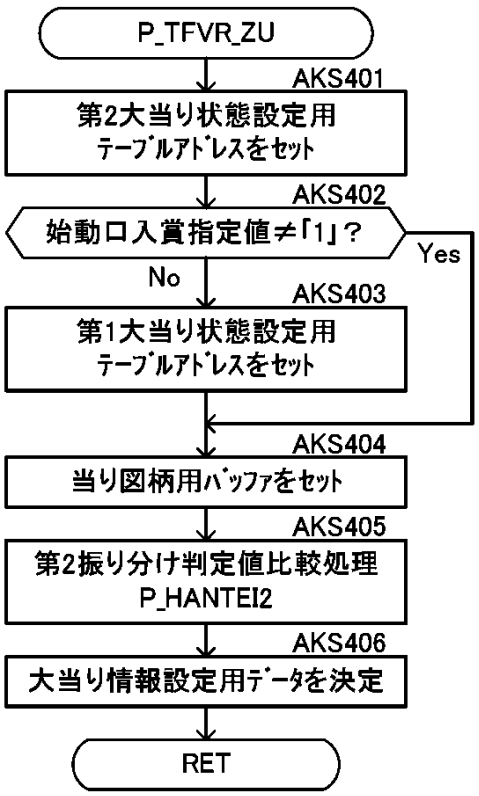
【図１０－２２】

【図10－22】



【図１０－２３】

【図10－23】



【図１０－２４】

【図10－24】

（A1） 第1大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

（A2） 第2大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT42

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

（B） 演出図柄情報ｴﾘｱ AKB41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F056	演出図柄情報ﾊﾞｯﾌｧ	1
F057	ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F058	大当り終了表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F059	変動ｺﾏﾝﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F05A	大入賞口開放回数最大値ﾊﾞｯﾌｧ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F05F	小当りﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F060	小当りｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1

（C） 大入賞口開放回数最大値決定例 AKD01

大当り図柄指定値[H]	大入賞口開放回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図１０－２５】

【図10－25】

（A1） 第1小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT43

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0B	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

（A2） 第2小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT44

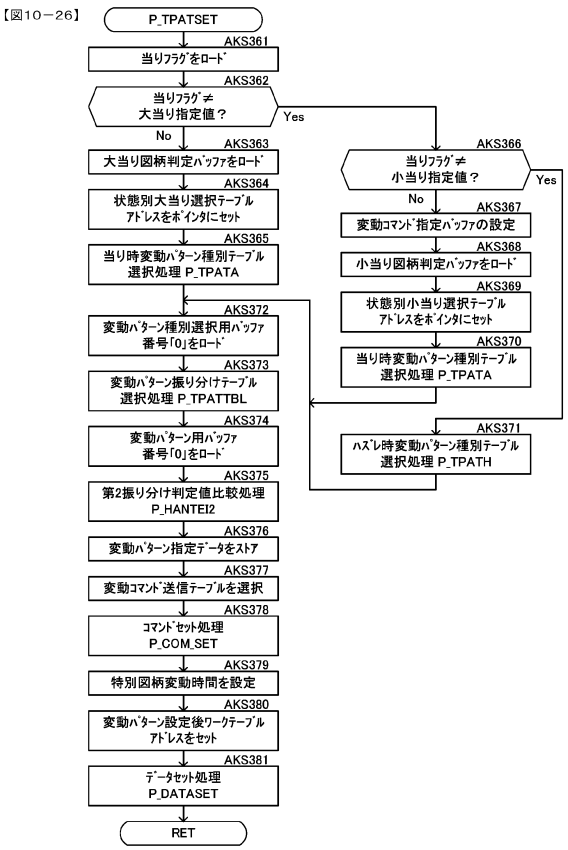
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

（B） 大入賞口開放態様決定例 AKD02

始動口入賞指定値	大入賞口 開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(= 540)
2	1600× 1(=1600)

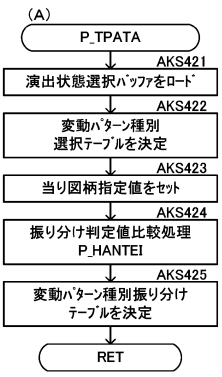
【図１０－２６】

【図10－26】



【図１０－２７】

【図10－27】



（B1）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[大当り] AKD11

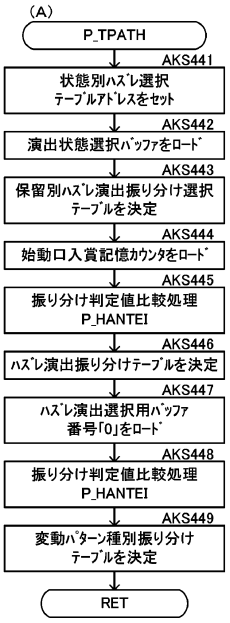
大当り図柄指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

（B2）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[小当り] AKD12

小当り図柄指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

【図１０－２８】

【図10－28】



(B1)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［第1特図ﾊｽﾞﾚ］ AKD21

第1保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［第2特図ﾊｽﾞﾚ］ AKD22

第2保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～3	AKV11

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［AKV01の場合］ AKD23

MR3-2	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～55824	AKU21
55825～62429	AKU22
62430～64202	AKU23
64203～65188	AKU24
65189～65534	AKU25

【図１０－２９】

【図10－29】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU01

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～ 2	CPA01
3～137	CPA02
138～218	CPA03
219	CPA04
220～240	CPA05

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU11

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU12

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB02

(C1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU21

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～120	CPC01
121～240	CPC02

(C2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU22

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC03

(C3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU23

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC04

(C4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU24

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～166	CPC05
167～222	CPC06
223～240	CPC07

(C5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU25

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC08

【図１０－３０】

【図10－30】

(A1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4～250	PA52

(A2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA04
24～ 47	PA05
48～ 71	PA06
72～ 79	PA07
80～ 87	PA08
88～ 95	PA09
96～127	PA10
128～159	PA11
160～168	PA21
169～238	PA22
239～247	PA23
248～250	PA54

(A3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA31
24～ 47	PA32
48～ 71	PA33
72～ 79	PA34
80～ 87	PA35
88～ 95	PA36
96～127	PA37
128～159	PA38
160～168	PA24
169～238	PA25
239～247	PA26
248～250	PA55

(A4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA41

(A5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA42

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～45	PB11
46～75	PB12
76～175	PB13
176～250	PB14

【図１０－３１】

【図10－31】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC01

(B)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～58	PC12
59～71	PC13
72～191	PC15
192～216	PC16
217～231	PC24
232～236	PC27
237～248	PC33
249～250	PC49

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～47	PC11
48～70	PC12
71～73	PC13
74～75	PC14
76～195	PC15
196～210	PC16
211～225	PC17
226～240	PC18
241～250	PC101

(D)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23～42	PC23
43～45	PC24
46～142	PC25
143～239	PC26
240～242	PC27
243～250	PC102

【図１０－３２】

【図10－32】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～60	PC28
61～120	PC29
121～135	PC30
136～150	PC31
151～160	PC32
161～170	PC33
171～178	PC34
179～186	PC35
187～194	PC36
195～202	PC37
203～210	PC38
211～218	PC39
219～226	PC40
227～234	PC41
235～242	PC42
243～250	PC43

(B)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC06

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC44
13～26	PC45
27～29	PC46
30～32	PC47
33～37	PC48
38～42	PC49
43～62	PC50
63～82	PC51
83～109	PC52
110～136	PC53
137～143	PC54
144～150	PC55
151～160	PC56
161～170	PC57
171～210	PC58
211～250	PC59

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC07

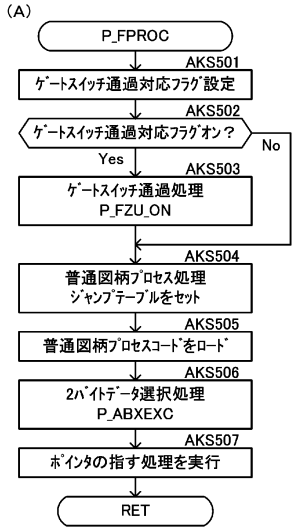
MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC60
13～26	PC61
27～29	PC62
30～32	PC63
33～37	PC64
38～42	PC65
43～62	PC66
63～82	PC67
83～109	PC68
110～136	PC69
137～143	PC70
144～150	PC71
151～160	PC72
161～170	PC73
171～210	PC74
211～250	PC75

(D)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC08

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC02

【図１０－３３】

【図10－33】



(B) AKT51

普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のｱﾄﾞﾚｽ
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のｱﾄﾞﾚｽ
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のｱﾄﾞﾚｽ
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のｱﾄﾞﾚｽ

【図１０－３４】

【図10－34】

(A) 普通図柄制御ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB51

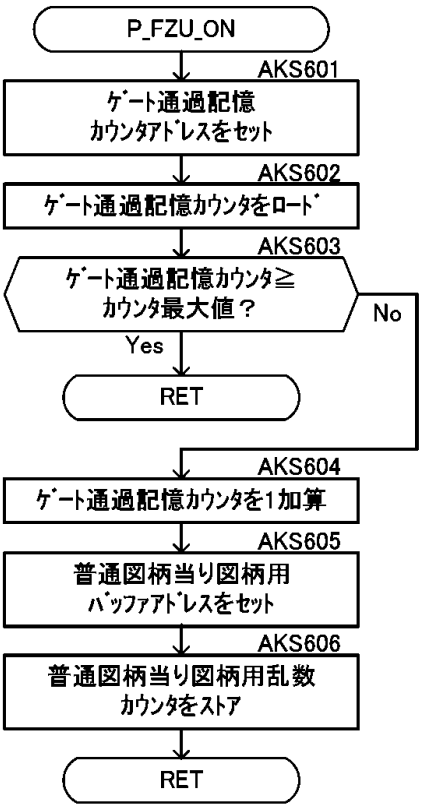
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F03E	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	1
F03F	ｹﾞｰﾄ通過記憶ｶｳﾝﾀ	1
F040	普通図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F041	普通電動役物開放ﾊﾟﾀｰﾝﾀｲﾏ	2
F043	普通電動役物開放ﾎﾟｲﾝﾀ	2
F045	普通電動役物入賞個数ｶｳﾝﾀ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F04A	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	2

(B) 普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB52

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F046	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「4」	1

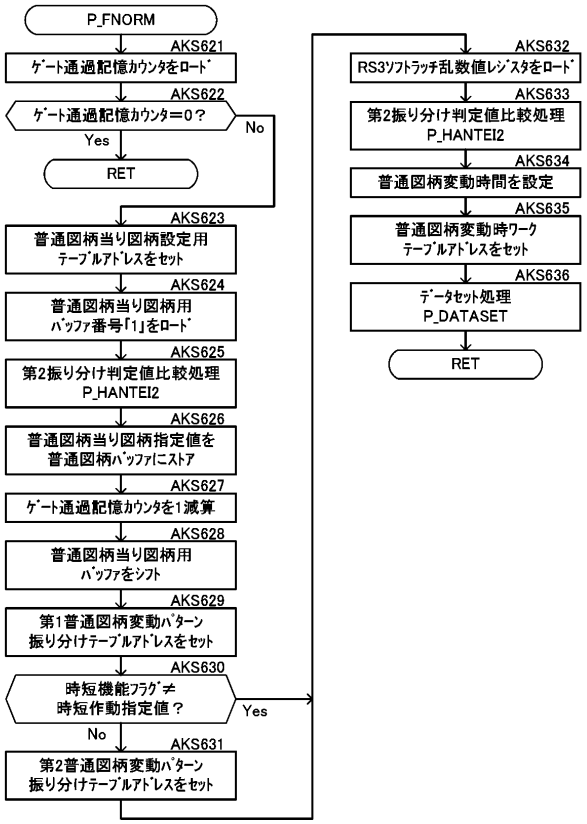
【図１０－３５】

【図10－35】



【図１０－３６】

【図10－36】



【図１０－３７】

【図10－37】

（A） 普通図柄当り図柄設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT61

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1
1B55	03	処理数	1
1B56	42	振り分け判定値（第1普通図柄当り図柄指定値）	1
1B57	84	振り分け判定値（第2普通図柄当り図柄指定値）	1
1B58	C7	振り分け判定値（第3普通図柄当り図柄指定値）	1

（B1） 第1普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT62

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B59	00	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1指定値	1
1B5A	04	処理数	1
1B5B	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1）	1
1B5C	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP2）	1
1B5D	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP3）	1
1B5E	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP4）	1

（B2） 第2普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT63

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B5F	04	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5指定値	1
1B60	04	処理数	1
1B61	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5）	1
1B62	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP6）	1
1B63	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP7）	1
1B64	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP8）	1

（C） 普通図柄変動時間決定例 AKD61

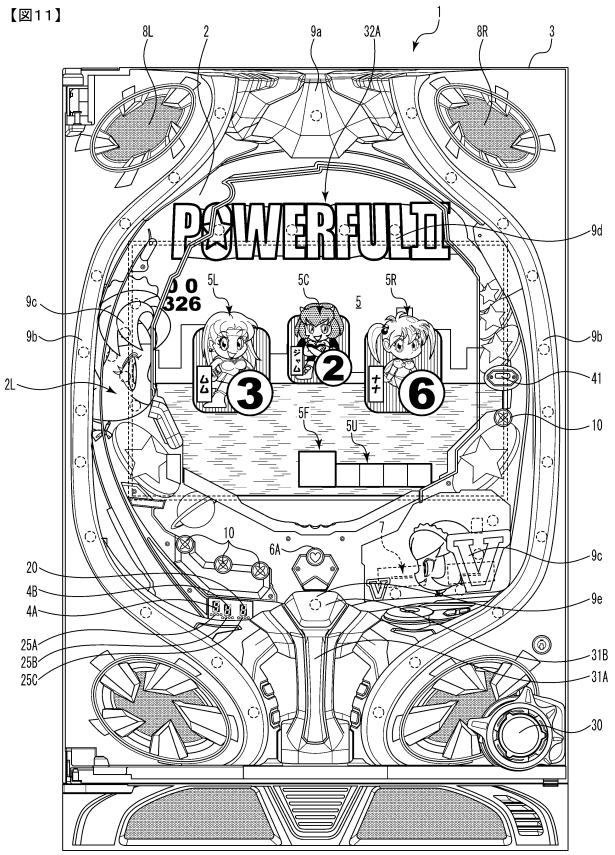
普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ	普通図柄変動時間[ms]
FZP1～FZP4	1000
FZP5～FZP8	100

（D） 普通電動役物開放時間決定例 AKD62

時短作動指定値	普通図柄当り図柄指定値	普通電動役物開放時間［ms］
×	00	16
	01	16
	02	16
○	00	5000
	01	5000
	02	5000

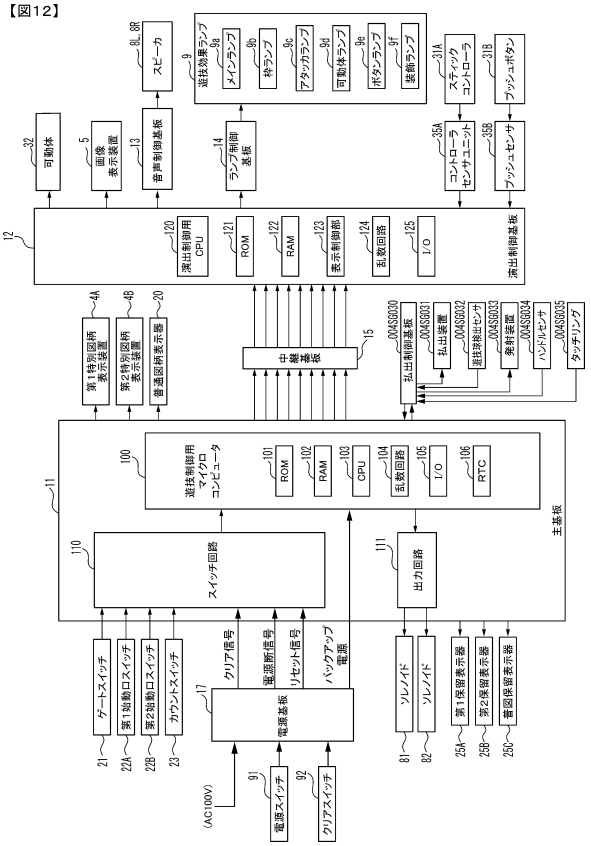
【図１１】

【図11】



【図１２】

【図12】



【図１３】

【図13】

（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１４】

【図14】

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１５】

【図15】

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１６】

【図16】

（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１７】

【図17】

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１８】

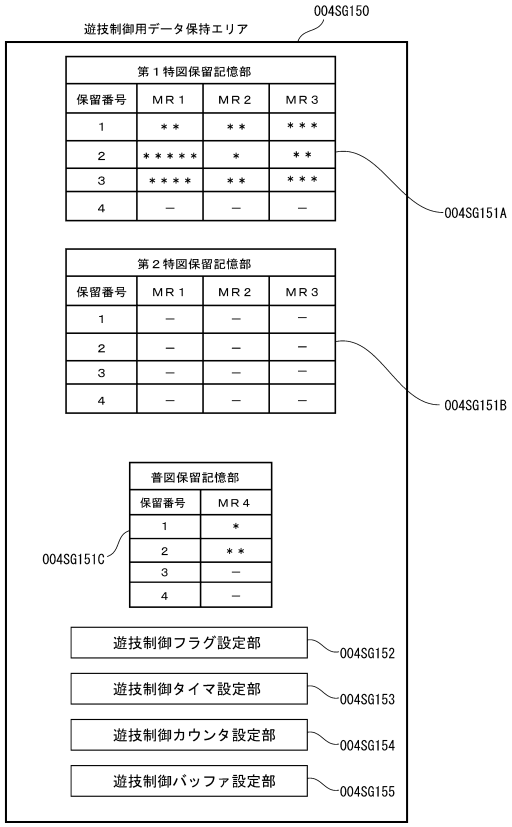
【図18】

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１９】

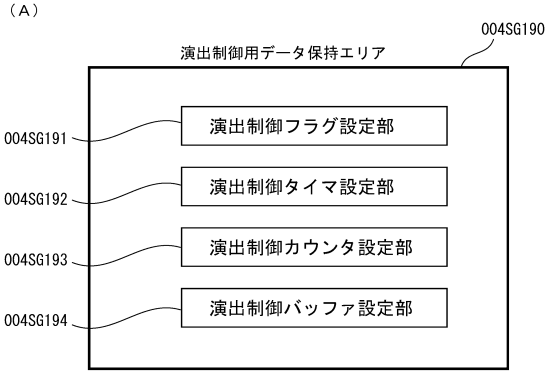
【図19】



【図２０】

【図20】

（Ａ）



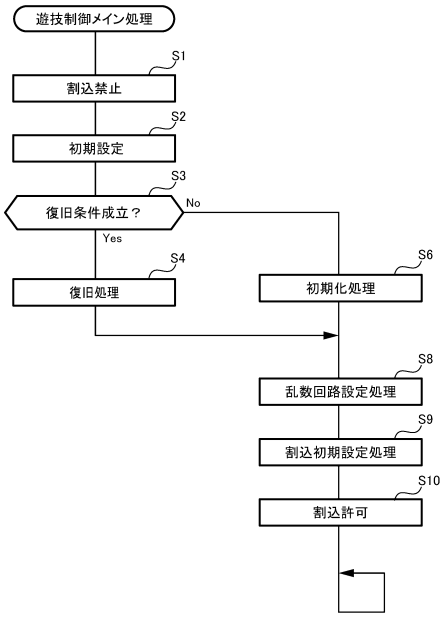
（Ｂ）

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	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）

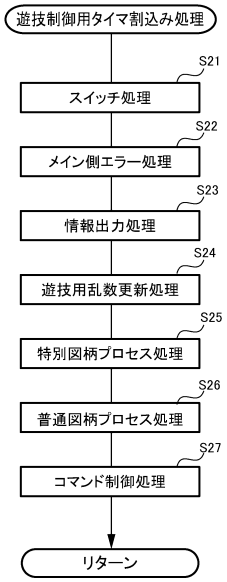
【図２１】

【図21】



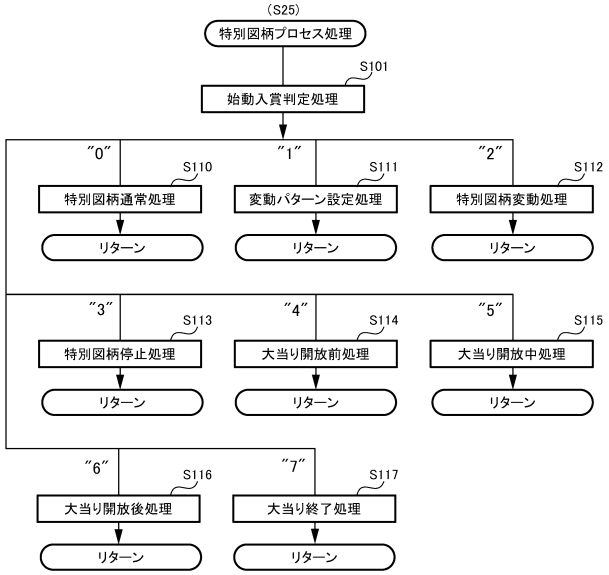
【図２２】

【図22】



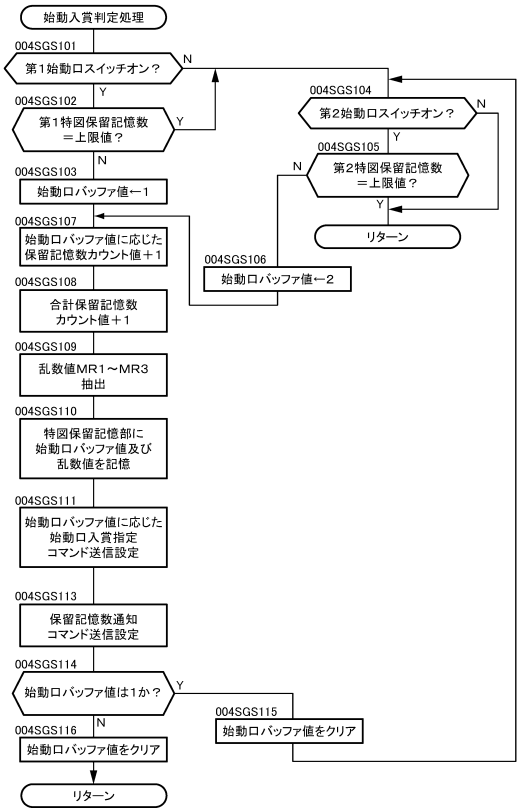
【図２３】

【図23】



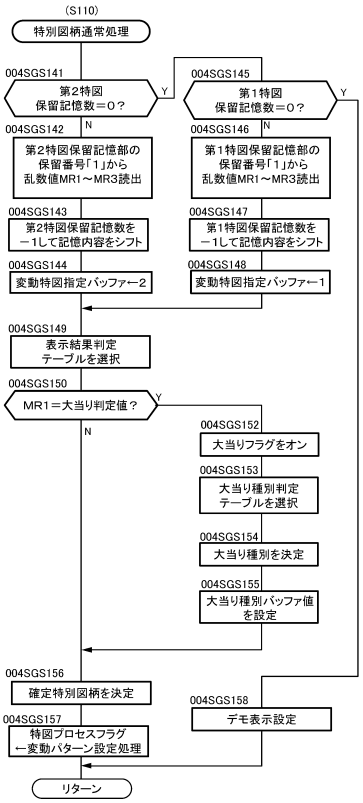
【図２４】

【図24】



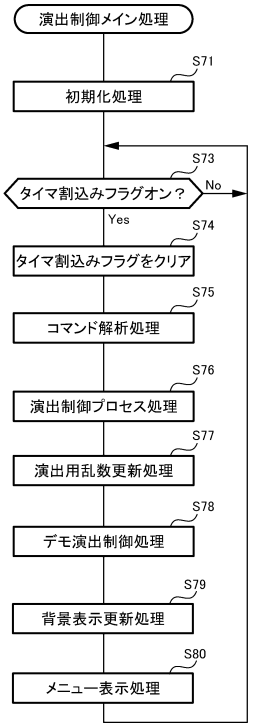
【図２５】

【図25】



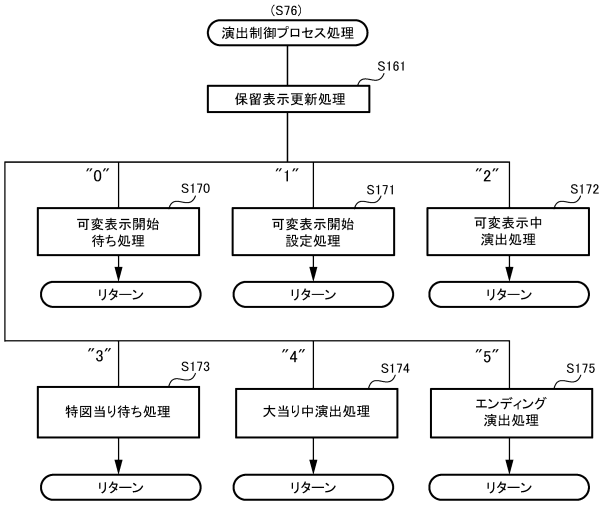
【図２６】

【図26】



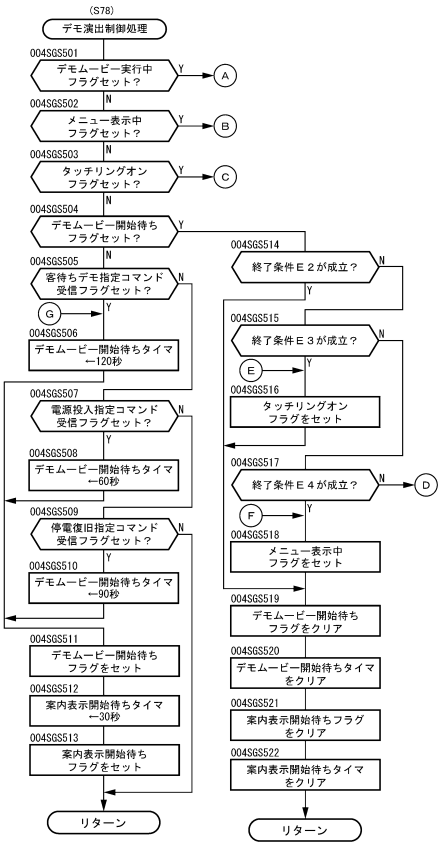
【図２７】

【図27】



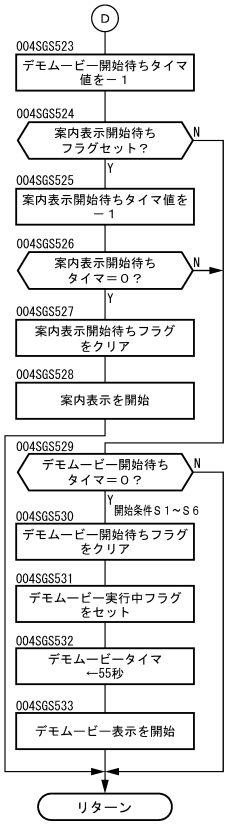
【図２８】

【図28】



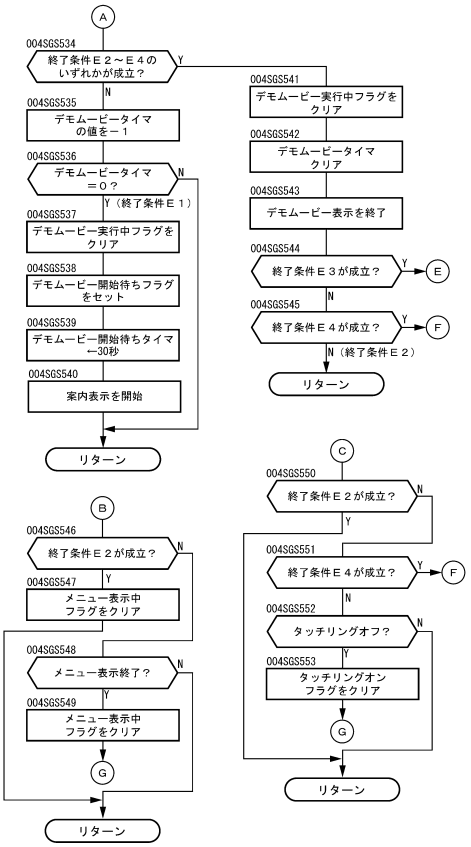
【図２９】

【図29】



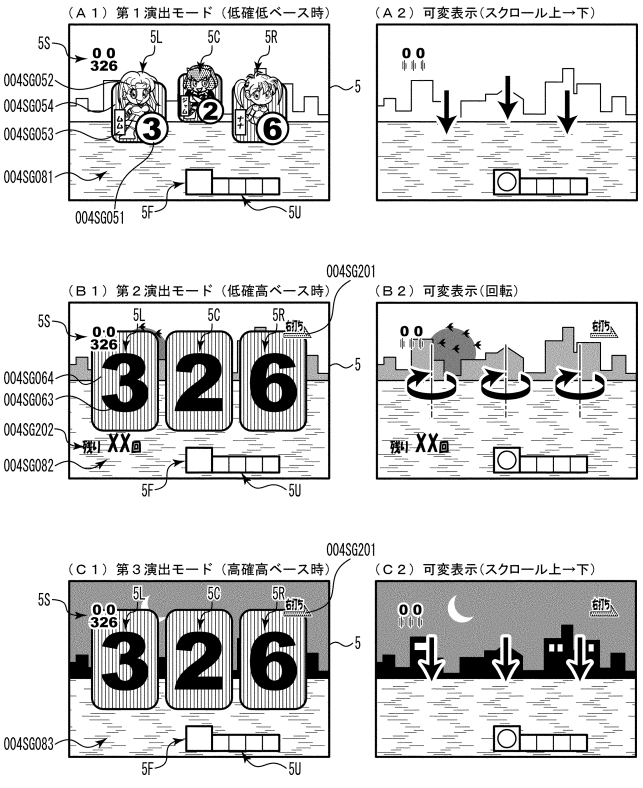
【図３０】

【図30】



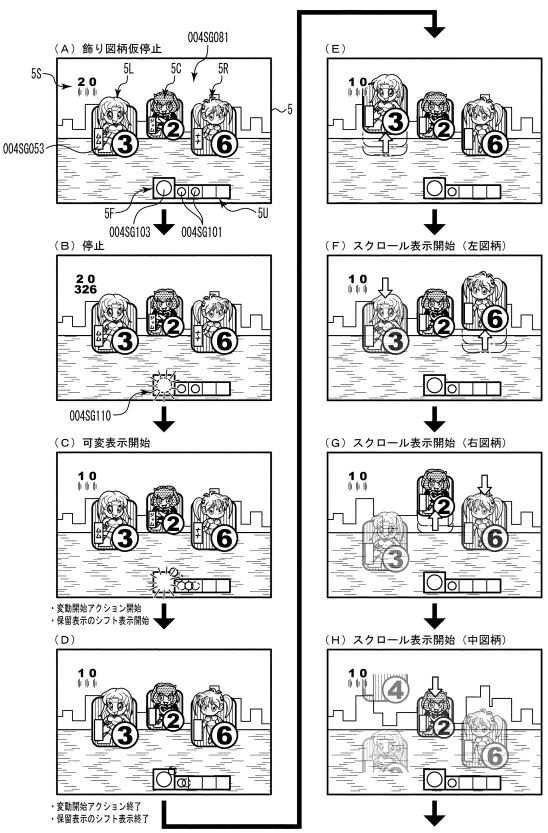
【図３１】

【図31】



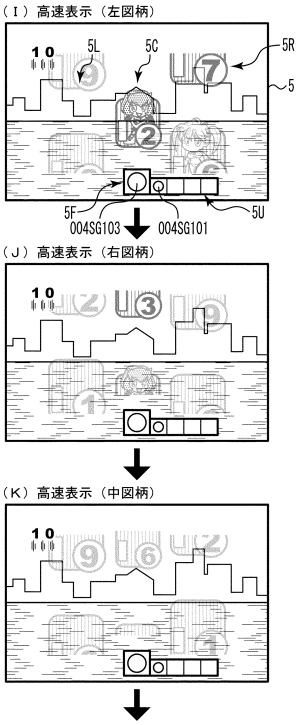
【図３２】

【図32】



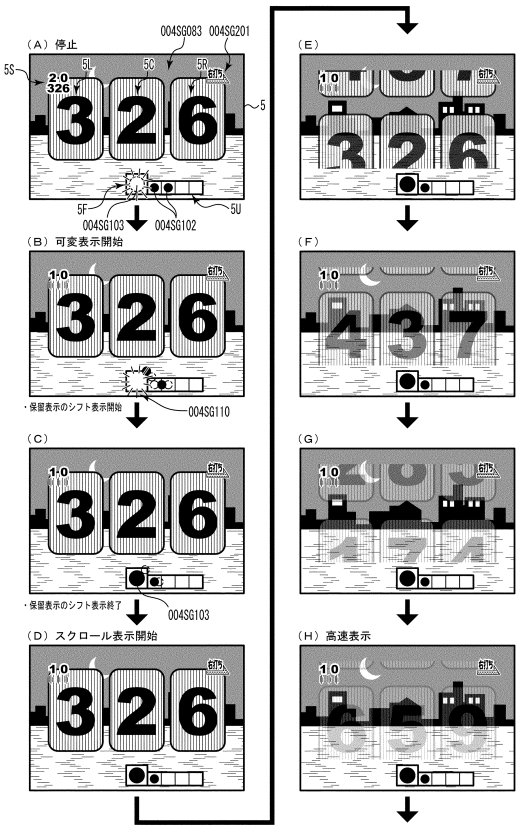
【図３３】

【図33】



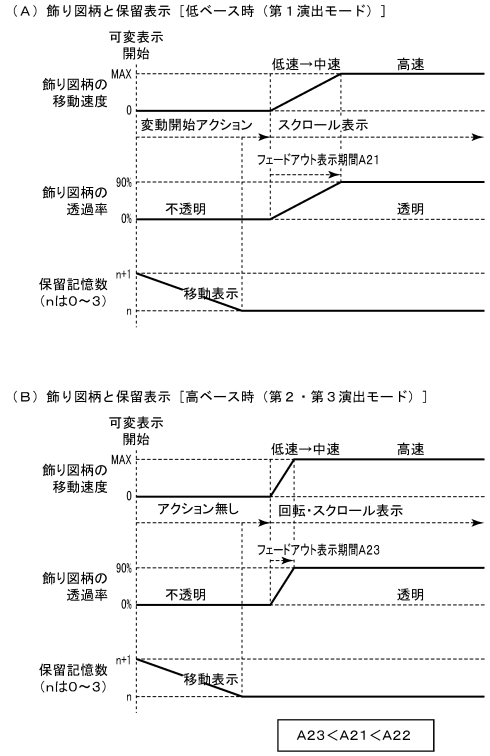
【図３４】

【図34】　可変表示開始［第３演出モード］



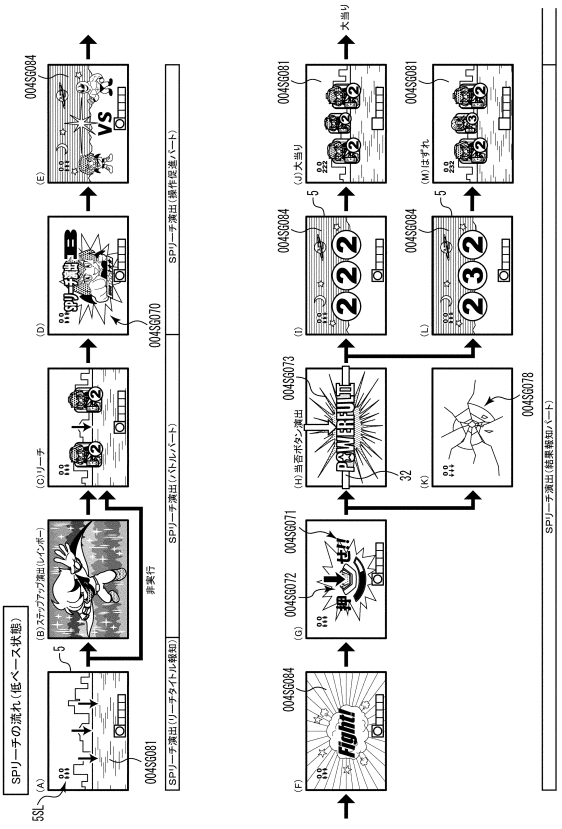
【図３５】

【図35】



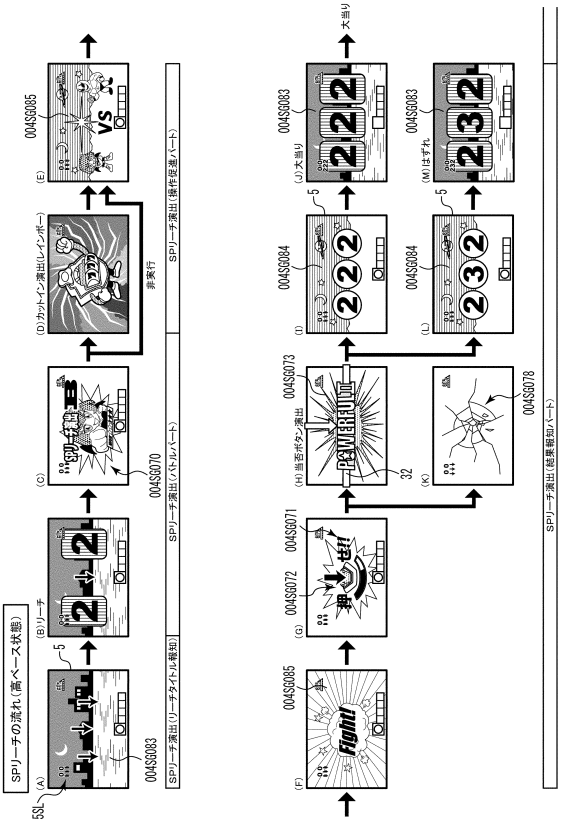
【図３６】

【図36】



【図３７】

【図37】



【図３８】

【図38】

(A)デモムービーの開始・終了条件

開始条件	S1 客待ち子モ指定コマンド受信から第1時間（120秒）が経過 S2 電源投入指定コマンド受信から第2時間（60秒）が経過 S3 停電復旧指定コマンド受信から第3時間（90秒）が経過 S4 タッチセンサがオフ状態になってから第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

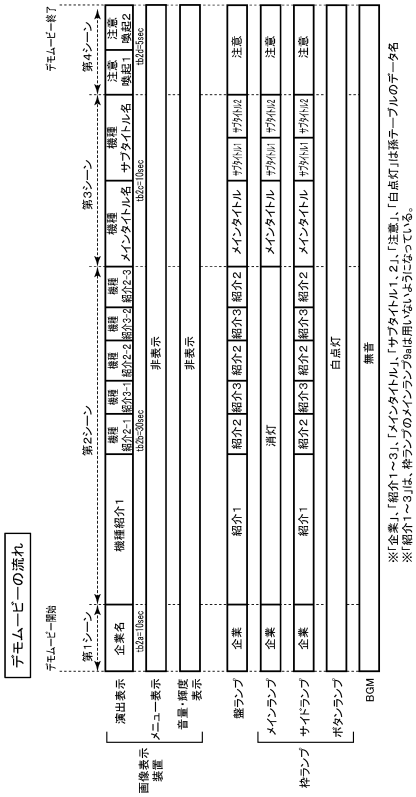
(B)デモムービーの構成

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の変化度合い	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
発光態様 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…「強調度合いリフレッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランク数：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ク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クパターン

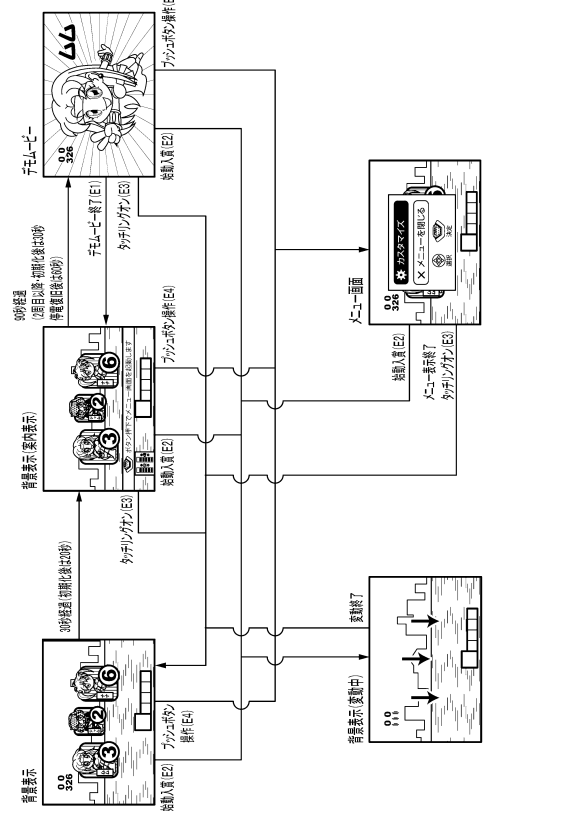
【図３９】

【図39】



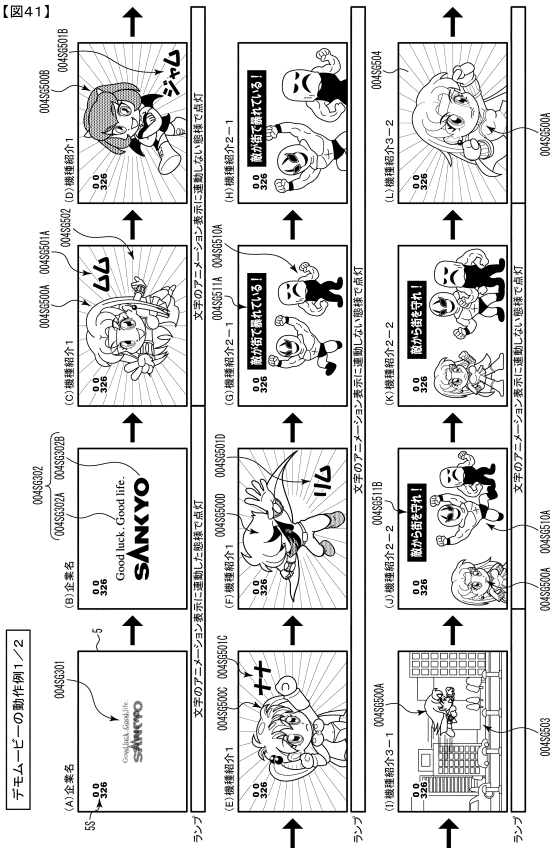
【図４０】

【図40】



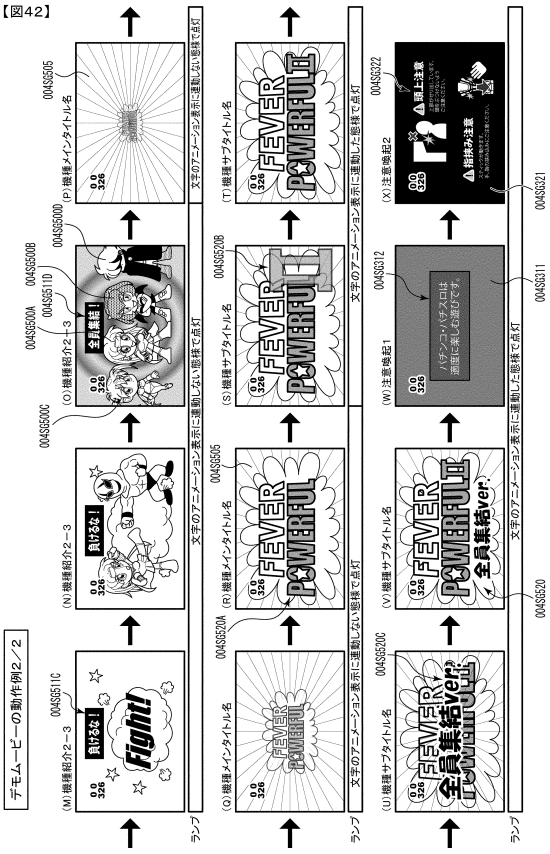
【図４１】

【図41】



【図４２】

【図42】



【図４３】

【図43】



【図４４】

【図44】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色（青）	多	高
	ロゴ	大	有彩色（青）		
	背景	－	無彩色（白）	少	高
注意喚起1（のめり込み）	見出し	中	無彩色（白）	少	中
	見出し枠	－	無彩色（黒）		
	見出し枠背景	－	有彩色（濃青）		
	背景	－	有彩色（薄青）	少	中
注意喚起2（物理的な事故）	イラスト	中	無彩色（白）	少	高
	見出し	中	無彩色（白）		
	注意詳細	小	無彩色（白）		
	注意マーク	中	有彩色（黄）	中	高
	注目マーク	小	有彩色（赤）		
	背景	－	無彩色（黒）	少	低
保留記憶数		小	無彩色（黒）	少	低
小図柄		小	無彩色（黒）		

【図４５】

【図45】

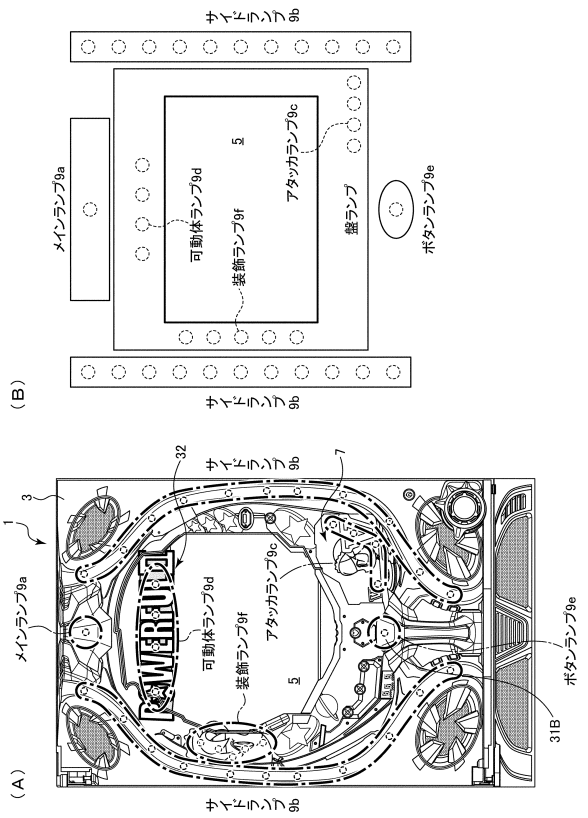
各状態におけるランプの発光態様

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

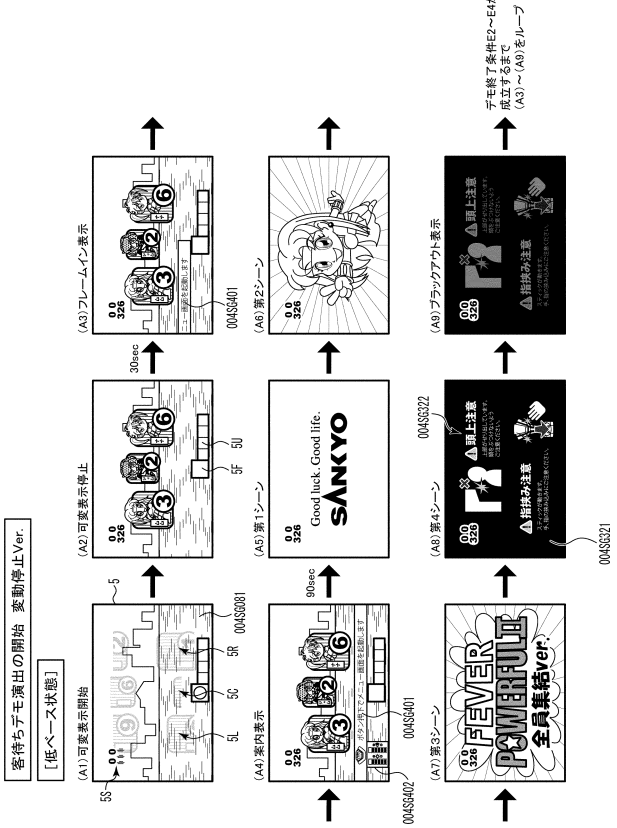
【図４６】

【図46】



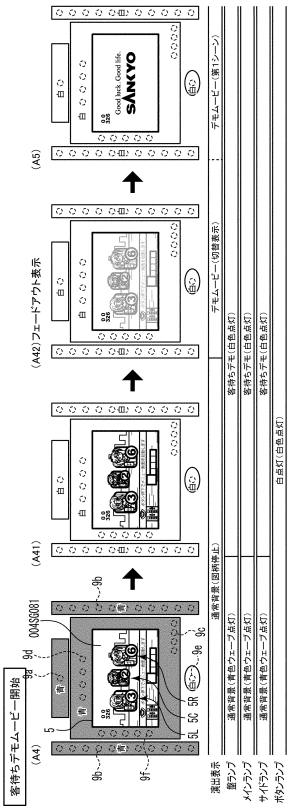
【図４７】

【図47】

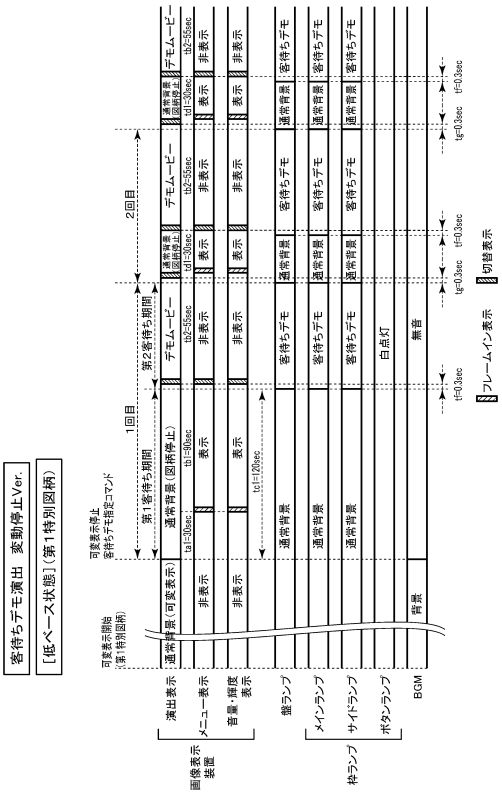


【図４８】

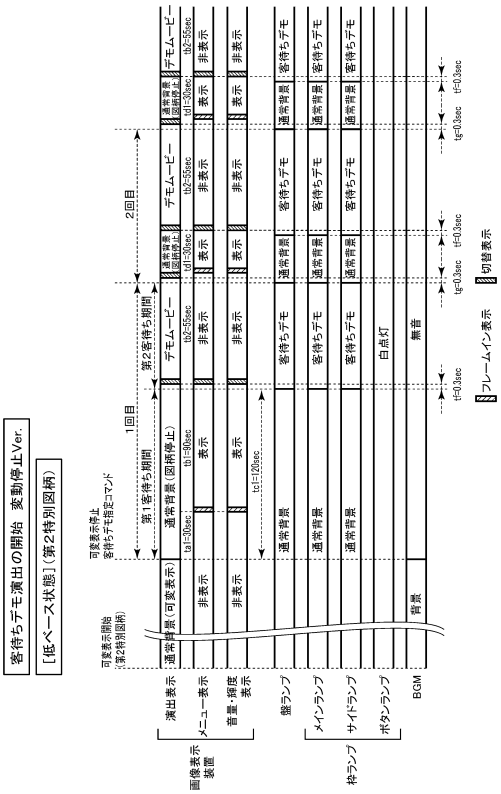
【図48】



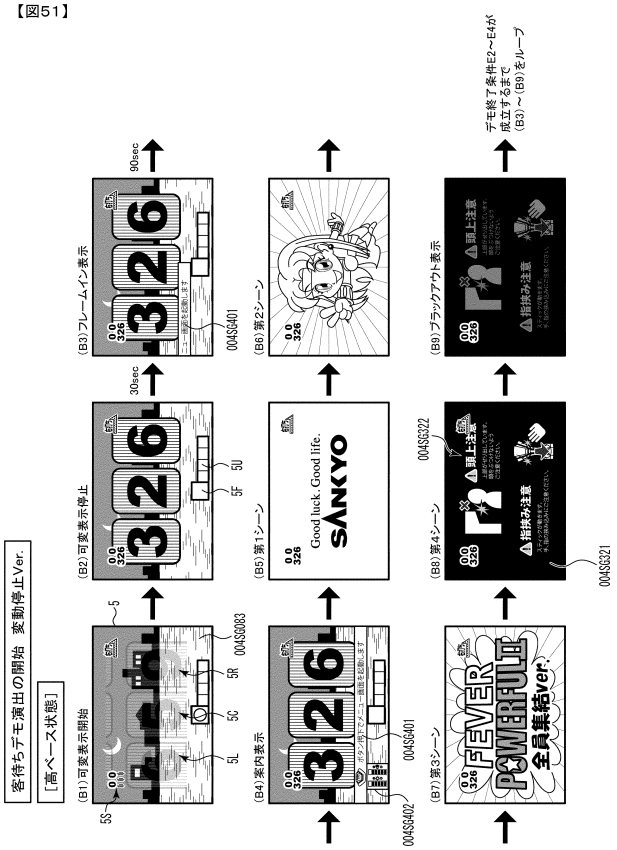
【図４９】
【図49】



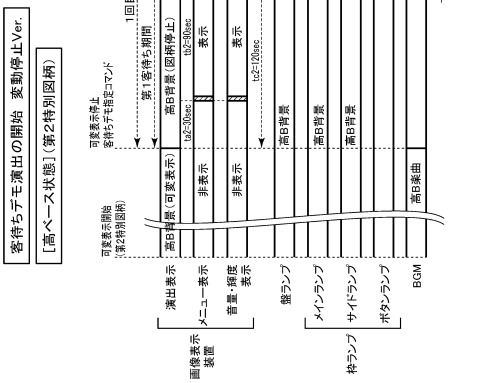
【図５０】
【図50】



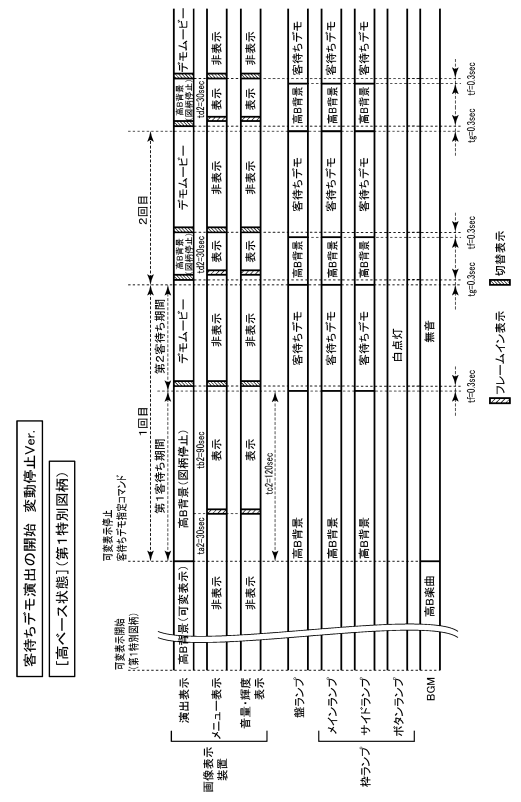
【図５１】
【図51】



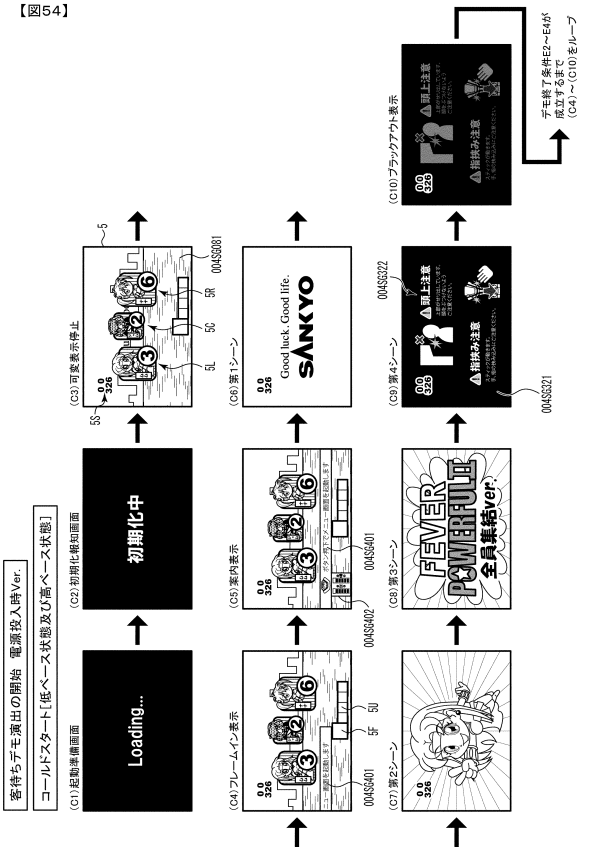
【図５２】
【図52】



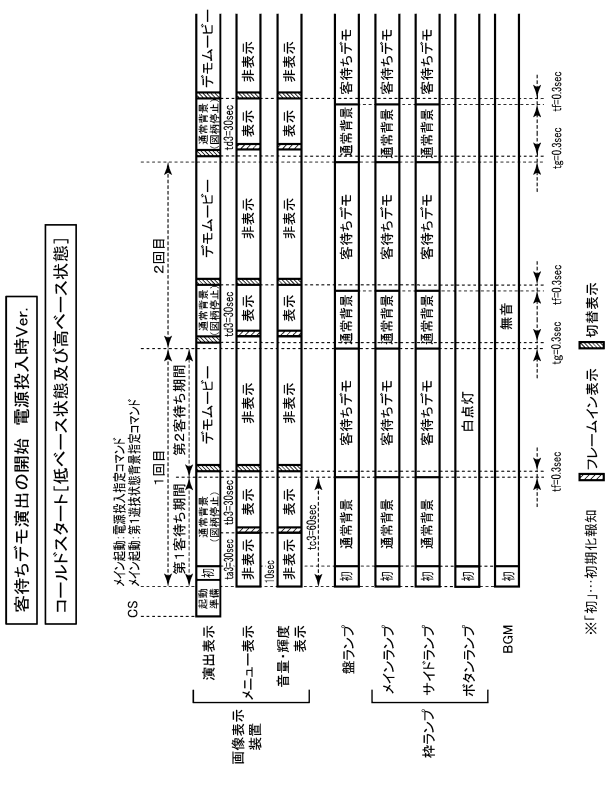
【図５３】
【図53】



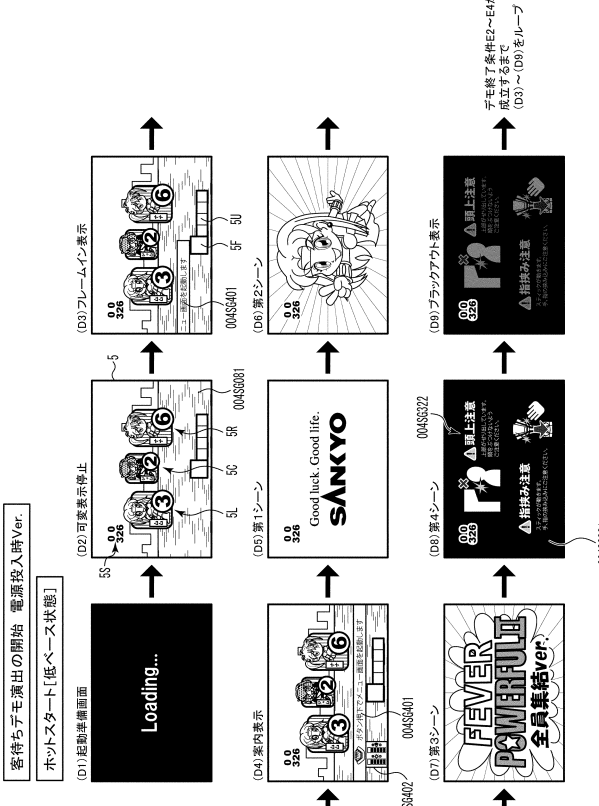
【図５４】
【図54】



【図５５】
【図55】

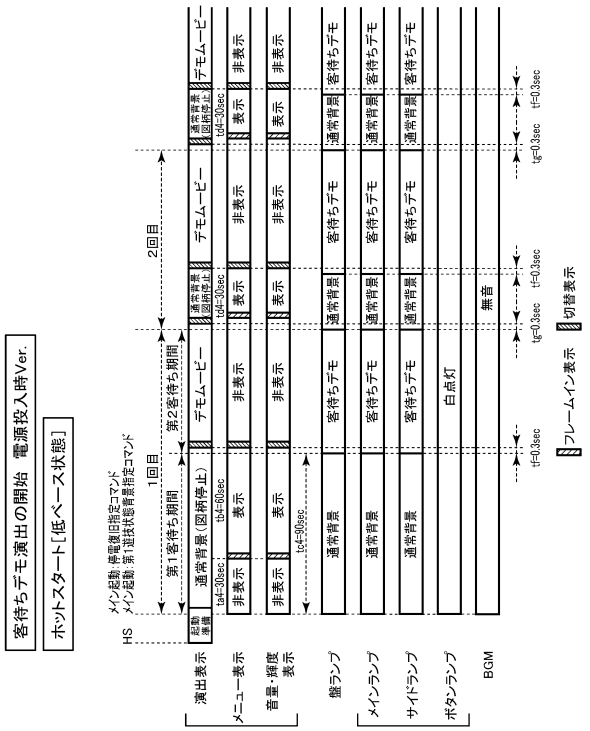


【図５６】
【図56】



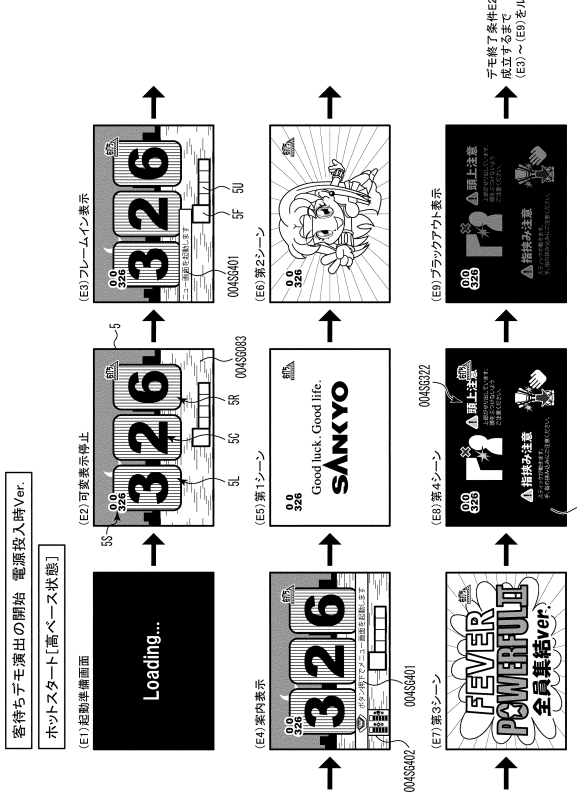
【図５７】

【図57】



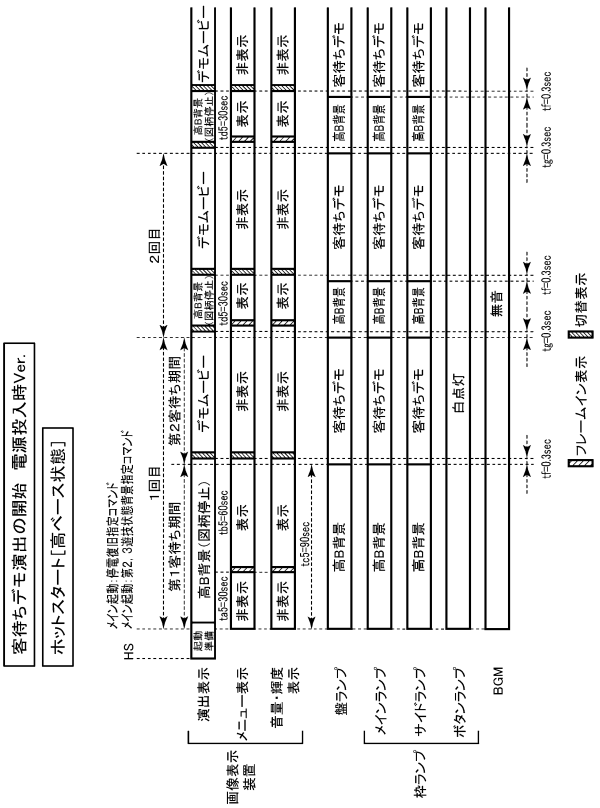
【図５８】

【図58】



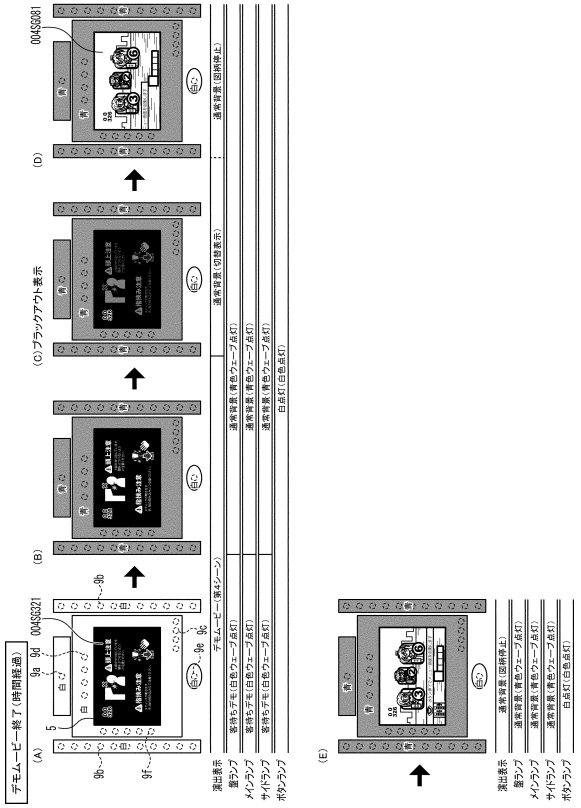
【図５９】

【図59】



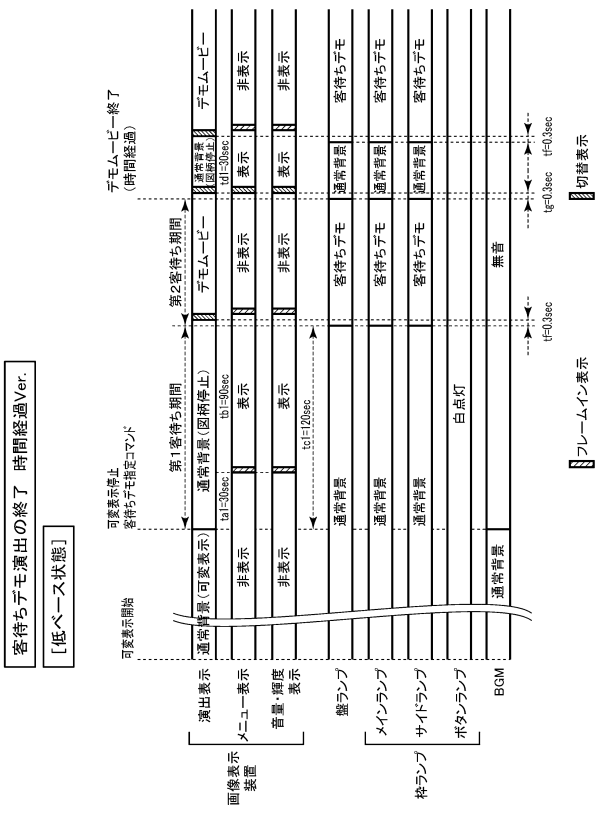
【図６０】

【図60】



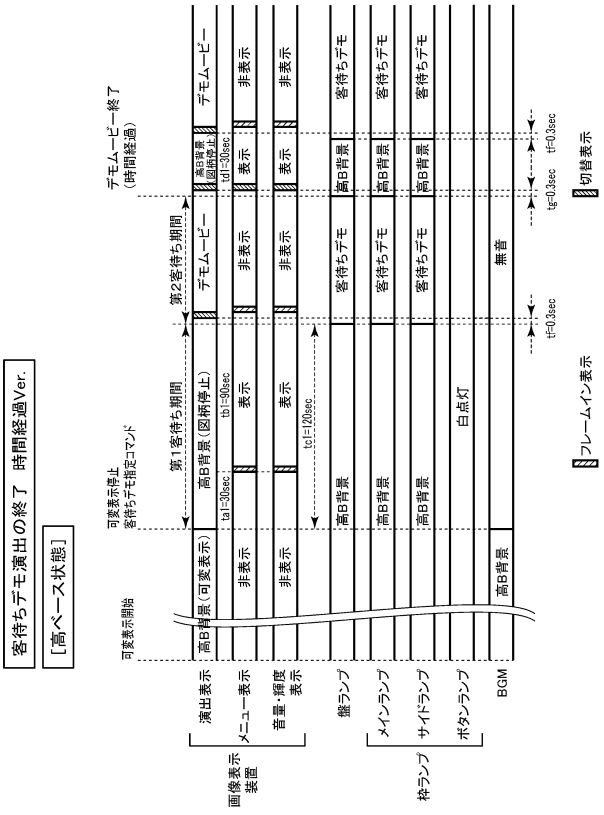
【図６１】

【図61】



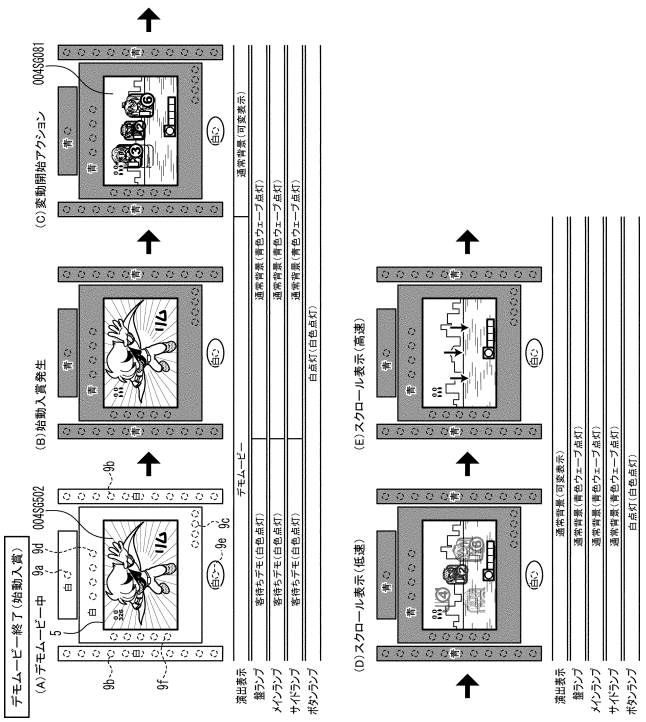
【図６２】

【図62】



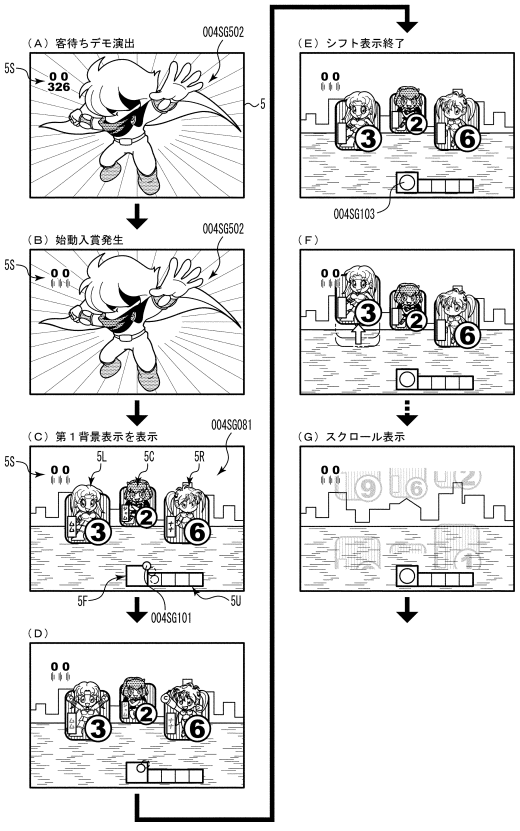
【図６３】

【図63】



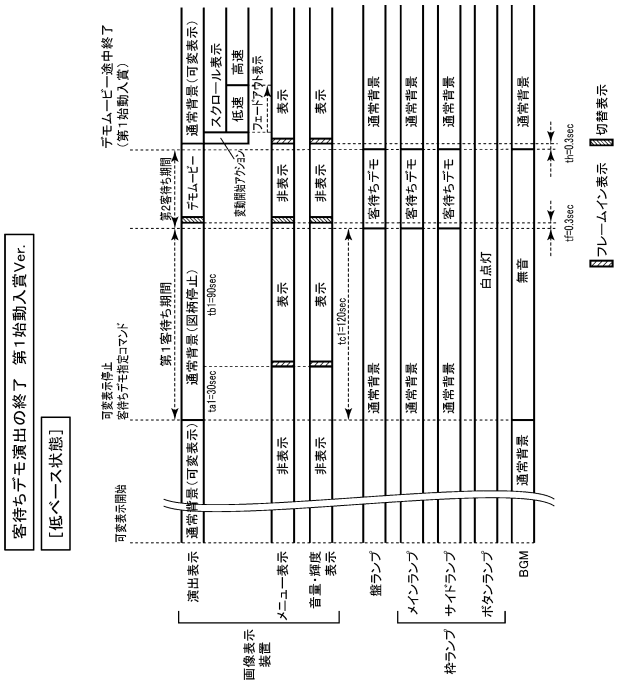
【図６４】

【図64】　デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



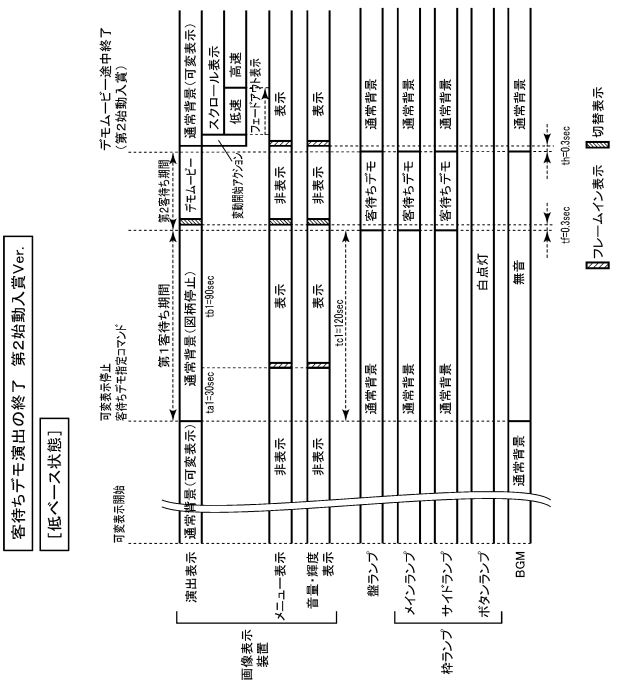
【図６５】

【図65】



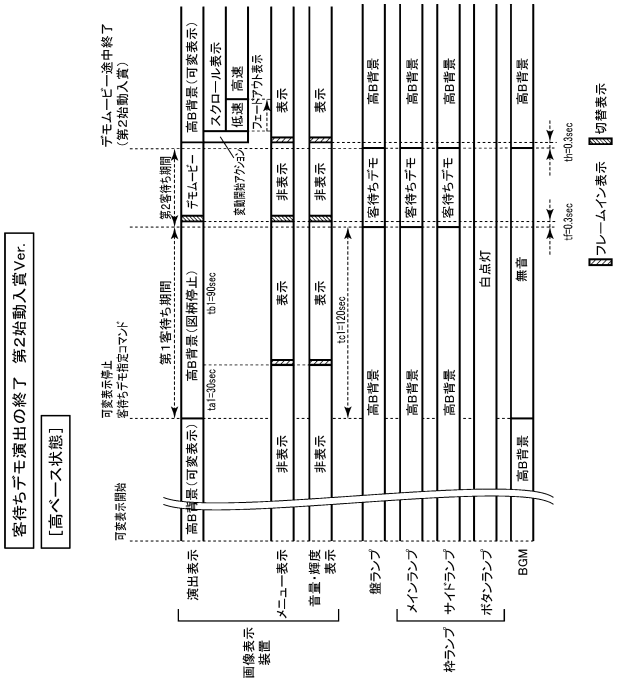
【図６６】

【図66】



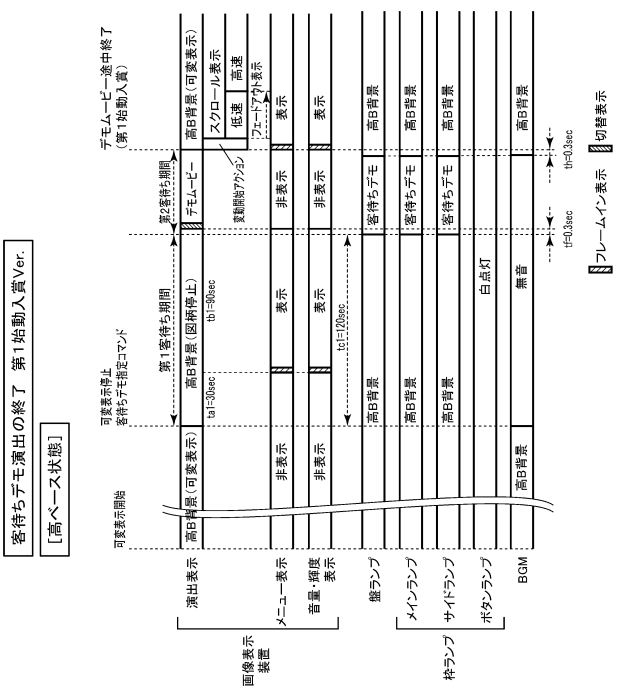
【図６７】

【図67】



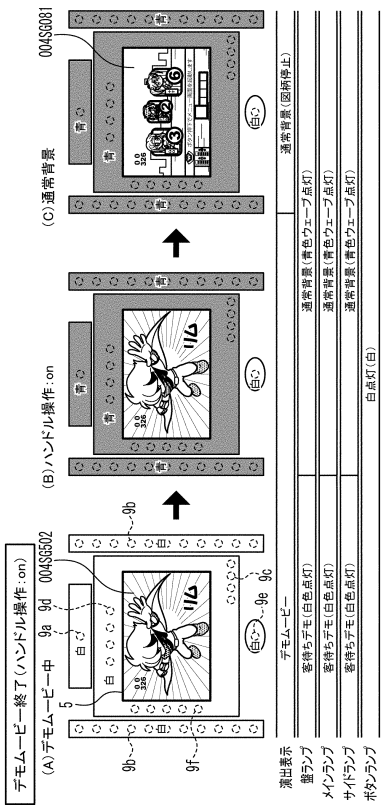
【図６８】

【図68】



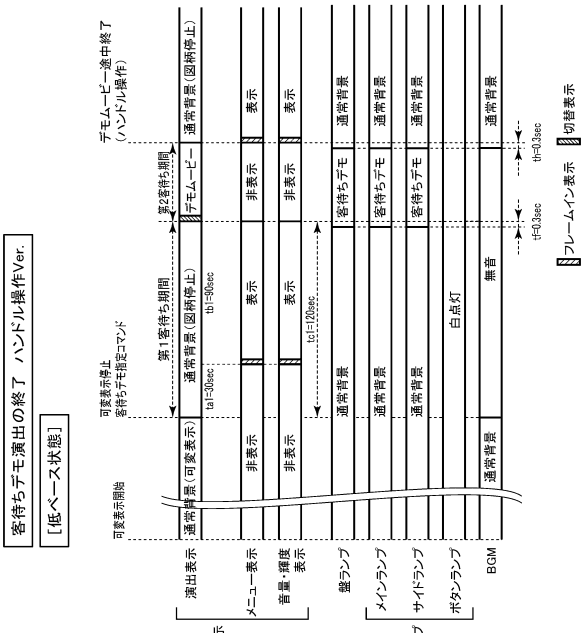
【図６９】

【図69】



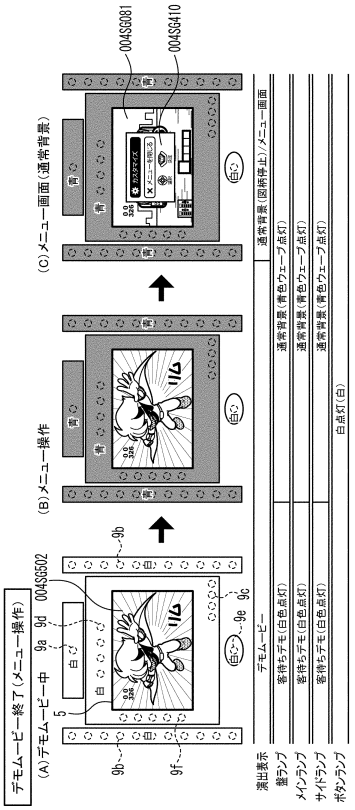
【図７０】

【図70】



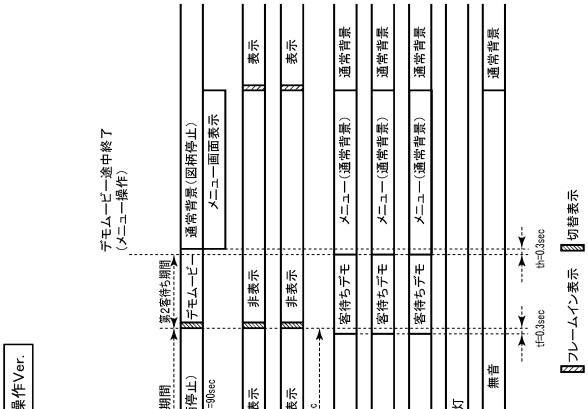
【図７１】

【図71】



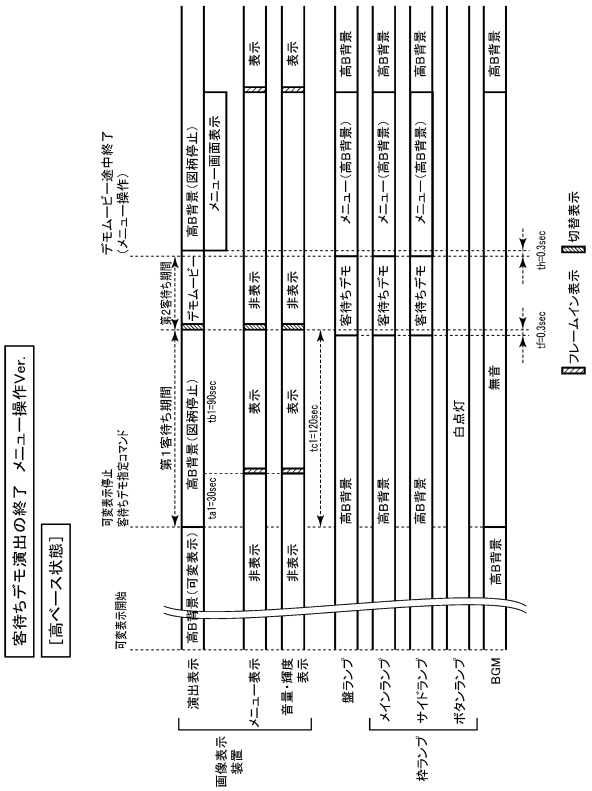
【図７２】

【図72】



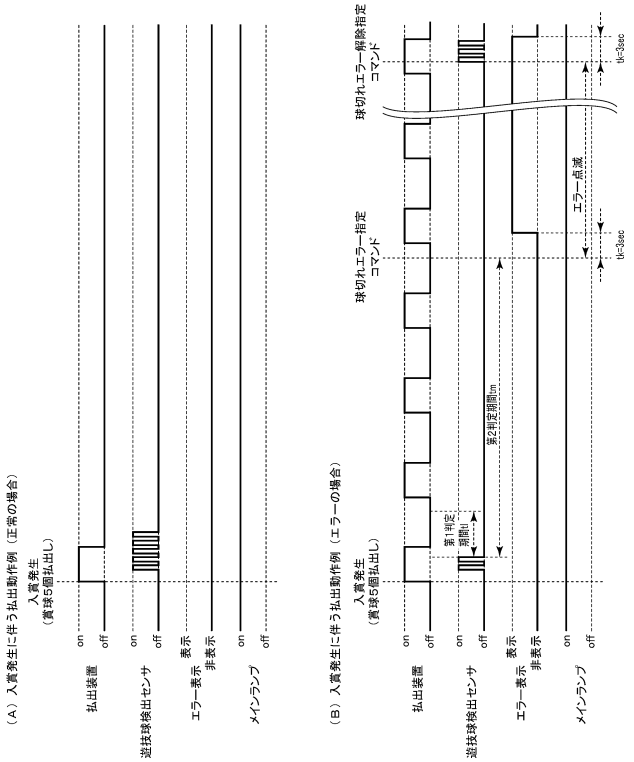
【図７３】

【図73】



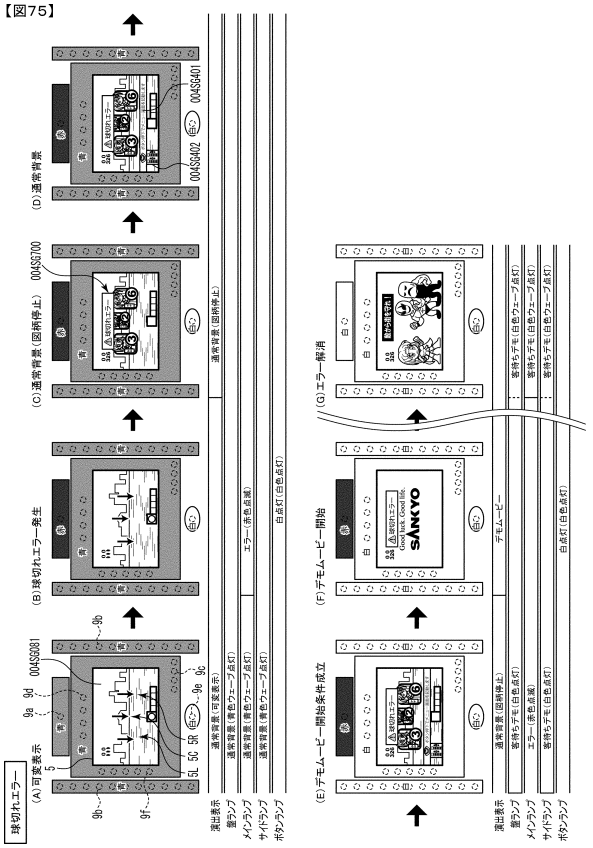
【図７４】

【図74】



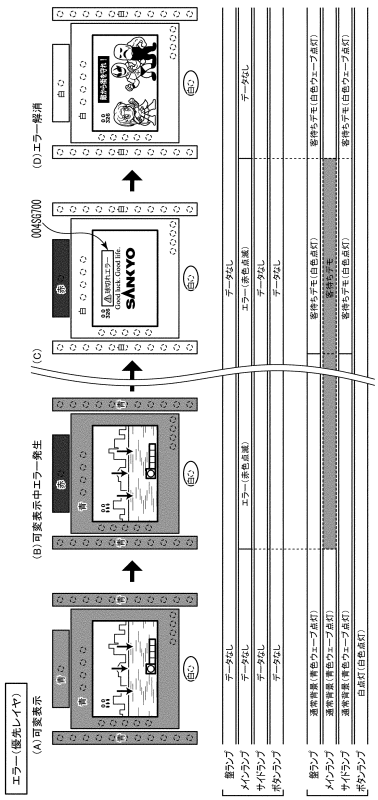
【図７５】

【図75】



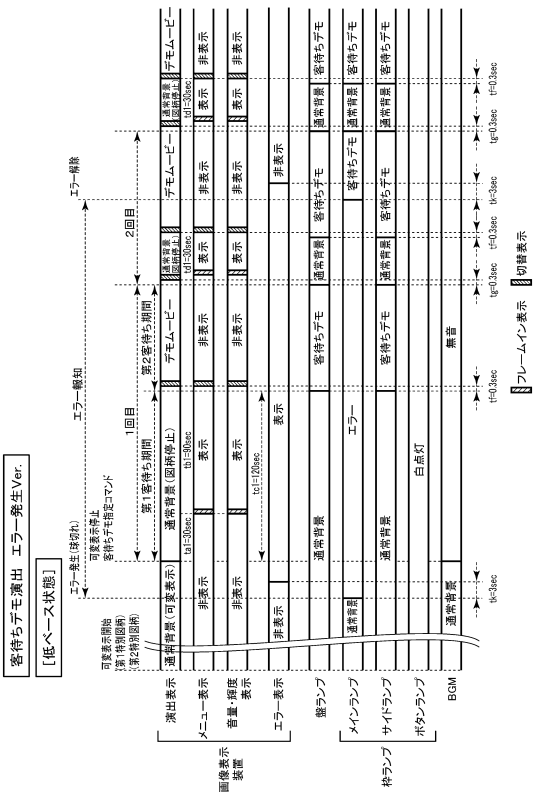
【図７６】

【図76】



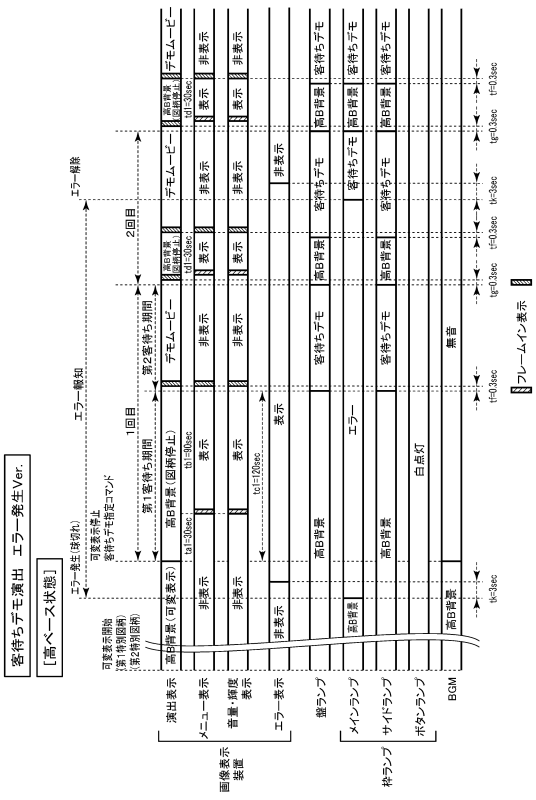
【図７７】

【図77】



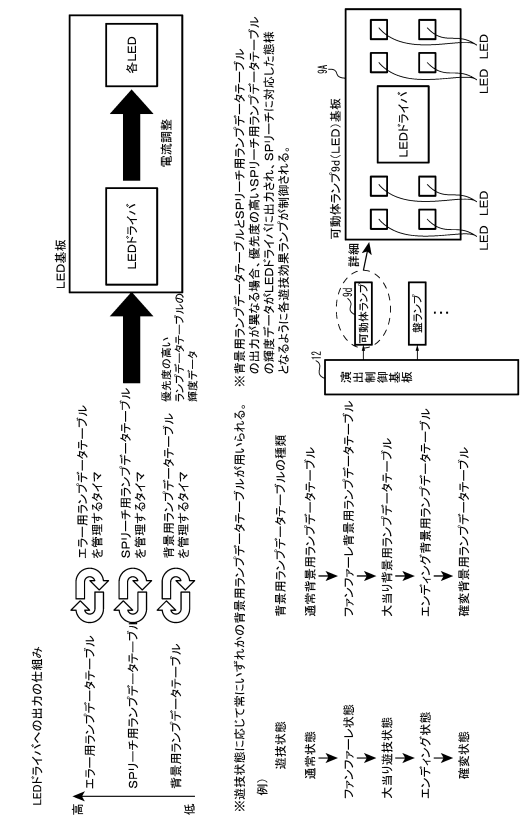
【図７８】

【図78】



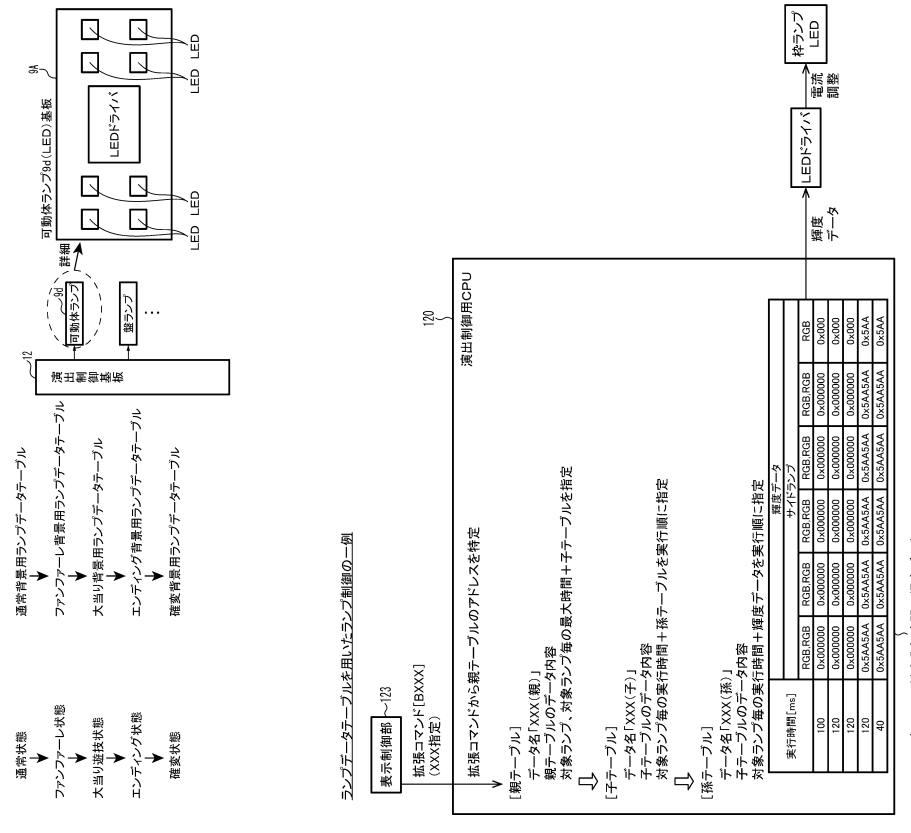
【図７９】

【図79】



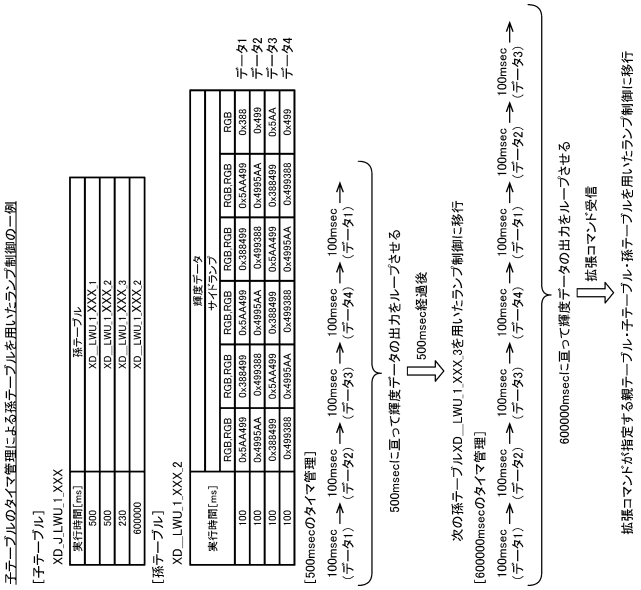
【図８０】

【図80】



【図８１】

【図81】



【図８２】

【図82】　XXX（親）

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

【図８３】

【図83】　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８４】

【図84】　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８５】

【図85】　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８６】

【図86】　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８７】

【図87】

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８８】

【図88】　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８９】

【図89】　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９０】

【図90】　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 + 0x104 },
            {   30/10, F_OF + 0x10C },
            {   30/10, F_OF + 0x10B },
            {   30/10, F_OF + 0x109 },
            {   30/10, F_OF + 0x108 },
            {   30/10, F_OF + 0x106 },
            {   30/10, F_OF + 0x104 },
            {   80/10, F_OF + 0x104 },

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

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

            {   70/10, F_ON + 0x108 },
            {   70/10, F_ON + 0x104 },
            {   70/10, F_ON + 0x108 },
            {   70/10, F_ON + 0x10A },
            {   70/10, F_ON + 0x10C },
            {   60/10, F_ON + 0x10A },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
            {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
            {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
            {   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, 0x108106, 0x104 },
            {   30/10, F_OF + 0x109108, 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, 0x10410A, 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, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10A108, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10A, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
            {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10810A, 0x10810C, 0x10A },

            {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10A108, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10A, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
            {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 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, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10A108, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10A, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
            {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
        [END_CODE]
};
```

【図９１】

【図91】　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 + 0x10410A, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x10410C },
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x10C10B },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

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

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

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

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

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

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

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      左から　①　②　　③　④
//                              RGBRGB　RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x10410C },
        {   30/10, F_OF + 0x10410A, 0x10C10B },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

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

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

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

【図９２】

【図92】　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９３】

【図93】　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９４】

【図94】　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 + 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   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, 0x0F00F0, 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, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 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, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {   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, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
        [END_CODE]
};
```

【図９５】

【図95】　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 + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0603F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x060F00 },
        {   30/10, F_OF + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x080080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x080080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x080080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                          上から　①　②　　③　④　　⑤
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0403F0, 0x0F00B0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0603F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0603F0, 0x0F00F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0603F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0603F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0, 0x040 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0, 0x040 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0603F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00B0, 0x0603F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0603F0, 0x040 },
        {END_CODE}
};
```

【図９６】

【図96】　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９７】

【図97】　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９８】

【図98】　背景確変（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  RGB
        {   30/10, F_OF + 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0xFOF },
        {   30/10, F_OF + 0x03E },
        {   30/10, F_OF + 0x20C },
        {   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　RGBRGB　RGB
        {   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOF },
        {   30/10, F_OF + 0x03E03E, 0x03E03E, 0x03E03E, 0x03E03E, 0x03E03E, 0x03E03E, 0x03E },
        {   30/10, F_OF + 0x20C20C, 0x20C20C, 0x20C20C, 0x20C20C, 0x20C20C, 0x20C20C, 0x20C },
        {   30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B },
        {   30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {   30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {   30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {   30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {   30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {   60/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

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

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

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

【図９９】

【図99】　背景確変（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUUKHENDO_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_TSUUKHENDO_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１００】

【図100】　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１０１】

【図101】　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１０２】

【図102】　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１０３】

【図103】　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１０４】

【図104】　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１０５】

【図105】　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 + 0x0603F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x060060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F03B0, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0CC, 0xC0C0CC, 0xC0C0CC, 0xC0C0CC, 0xC0C0CC, 0xC0C },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEDE, 0xE0EEDE, 0xE0EEDE, 0xE0EEDE, 0xE0EEDE, 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 + 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 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, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x10C10B, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x108109, 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 + 0x0603F0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F03B0, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0CC, 0xC0C0CC },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEDE, 0xE0EEDE },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A },
                {   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 + 0x0603F0, 0x0F0080, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080, 0x060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F03B0, 0x080060, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0CC, 0xC0C0CC, 0xC0C },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEDE, 0xE0EEDE, 0xE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A, 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}
};
```

【図１０６】

【図106】　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１０７】

【図107】　客待ちデモ（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {  1000/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },
            {  1000/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {  1000/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___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１０８】

【図108】　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１０９】

【図109】　ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LPUSH_BOO1[1]},
};
```

【図１１０】

【図110】　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１１１】

【図111】　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１１２】

【図112】　ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BOO2[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LPUSH_BOO2[1]},
};
```

【図１１３】

【図113】　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１１４】

【図114】　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１１５】

【図115】　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１１６】

【図116】　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１１７】

【図117】　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１１８】

【図118】　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１１９】

【図119】　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１２０】

【図120】　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   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１２１】

【図121】　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１２２】

【図122】　エラー（子）

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

【図１２３】

【図123】　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１２４】

【図124】　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１２５】

【図125】　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 + 0x6F00 },//16
                {   100/10, F_ON + 0xAF0 },//17
                {   100/10, F_ON + 0xFF0 },//18
                {   100/10, F_ON + 0xFB0 },//19
                {   100/10, F_ON + 0xF70 },//20
                {   100/10, F_ON + 0xF30 },//21
                {   100/10, F_ON + 0xF00 },//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, 0xF0F0C, 0xF0F0F, 0xF0F },//02
                {   100/10, F_ON + 0xF0F0F, 0xF0F7F0F, 0xD0F0F, 0xB0F90F, 0xB0F90F, 0xB0F },//03
                {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0F80F, 0x90F90F, 0x70F90F, 0x70F70F, 0x70F },//04
                {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x30F },//05
                {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x20F32F, 0x10F10F, 0x30F00F, 0x30F00F, 0x10F },//06
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x10F10F, 0x20F00F, 0x20F00F, 0x00F },//07
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F },//08
                {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x08F },//09
                {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//10
                {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0AF0AF, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x06F06F, 0x06F },//11
                {   100/10, F_ON + 0x06F06F, 0x04F04F, 0x02F02F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//12
                {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F },//13
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//14
                {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//15
                {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FD, 0x0FD },//16
                {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0FB },//17
                {   100/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F9 },//18
                {   100/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F5 },//19
                {   100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F3 },//20
                {   100/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F1 },//21
                {   100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },//22
                {   100/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x2F0 },//23
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___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 + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0F0F, 0xF7F0F, 0xD0F0F, 0xB0F90F, 0xB0F90F, 0xB0F },//03
                {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0F80F, 0x90F90F, 0x70F90F, 0x70F70F, 0x70F },//04
                {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x30F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x20F32F, 0x10F10F, 0x30F00F, 0x30F00F, 0x10F },//06
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x10F10F, 0x20F00F, 0x20F00F, 0x00F },//07
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x08F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//10
                {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0AF0AF, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x06F06F, 0x06F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x04F04F, 0x02F02F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//15
                {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FD, 0x0FD },//16
                {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0FB },//17
                {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F9 },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F5 },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F3 },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F1 },//21
                {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },//22
                {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x2F0 },//23
                {END_CODE}
};
```

【図１２６】

【図126】　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 + 0x0FF },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0FD },//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, 0x0FD0FD, 0x0FD },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F9 },//21
                {   40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F7 },//22
                {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F5 },//23
                {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F3 },//24
                {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F1 },//25
                {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F0 },//26
                {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F0 },//27
                {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F0 },//28
                {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F0 },//29
                {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F0 },//30
                {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0 },//31
                {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90 },//36
                {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70 },//37
                {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50 },//38
                {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30 },//39
                {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10 },//40
                {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00 },//41
                {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02 },//42
                {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04 },//43
                {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06 },//44
                {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08 },//45
                {END_CODE}
};
```

【図１２７】

【図127】　　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, 0xD0FF },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FF },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD },//20
        {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//21
        {   40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F9 },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F7 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F5 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F3 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F1 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F0 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F0 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F0 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06 },//45
    {END_CODE}
};
```

【図１２８】

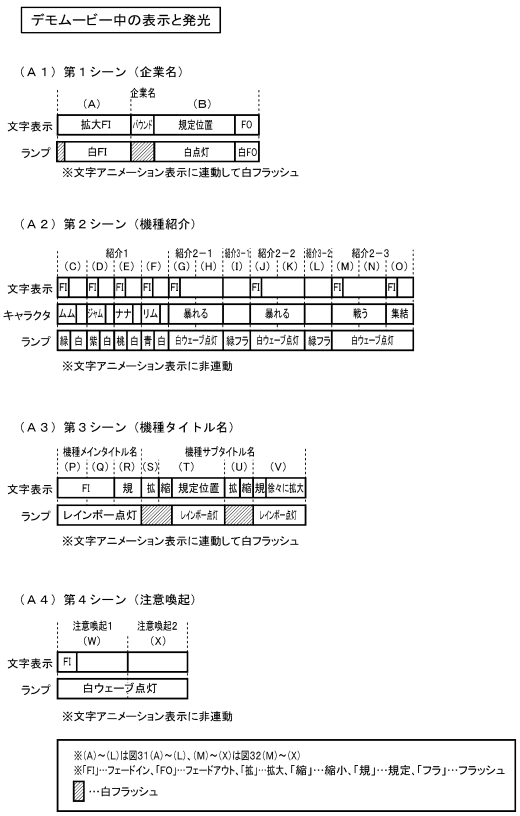
【図128】　　共通テーブル３－３

```
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 + 0x0FD },//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 + 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}
};
```

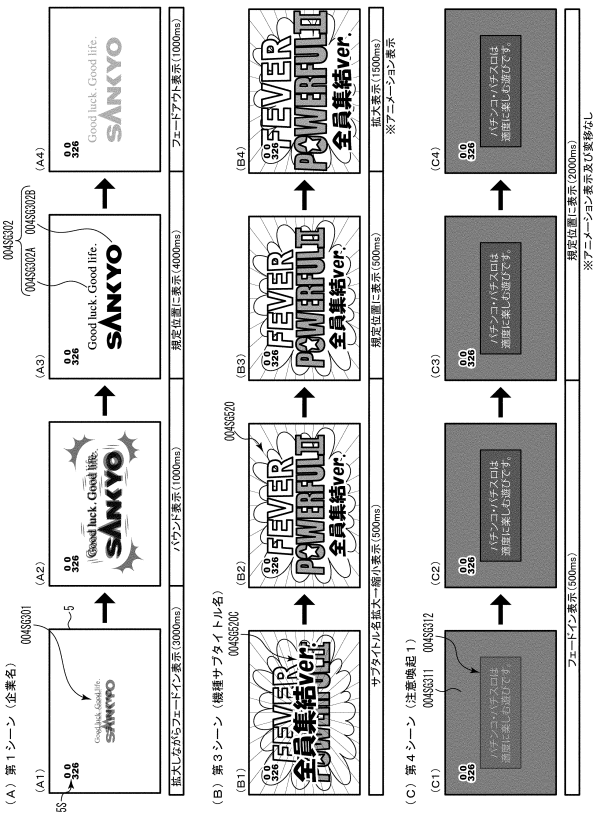
【図１２９】

【図129】



【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】

文字アニメーション表示の比較表

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

※「なし」は静止していること(変移なし)

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

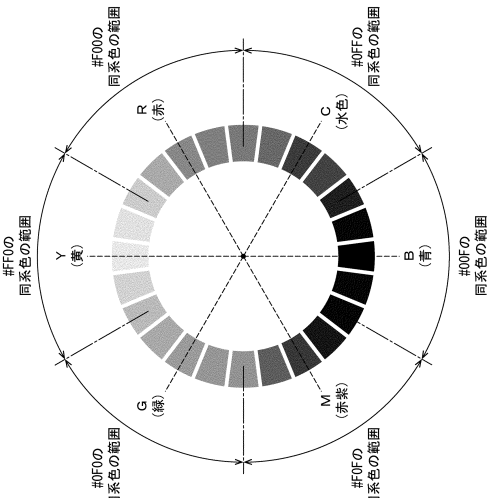
【図１３２】

【図132】

（A）

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	
#F80	橙
#FB0	
#FF0	黄
#BF0	
#8F0	黄緑
#4F0	
#0F0	緑
#0F4	
#0F8	緑青
#0FB	
#0FF	水色
#0BF	
#08F	青緑
#04F	
#00F	青
#40F	
#80F	紫
#B0F	
#F0F	赤紫
#F0B	
#F08	桃
#F04	

（B）同系色の説明



【図１３３】

【図133】

表示タイミング　一覧

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

実機毎のデモムービー開始までの時間の比較

形態36　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
形態37　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
形態38　低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

【図１３４】

【図134】　デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］

