(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-136375
(P2024-136375A)
(43)公開日　令和6年10月4日(2024.10.4)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088
		A63F	7/02	333A	2C333
		A63F	7/02	320	

審査請求　有　請求項の数　1　OL　（全278頁）

(21)出願番号　特願2023-47470(P2023-47470)
(22)出願日　令和5年3月24日(2023.3.24)

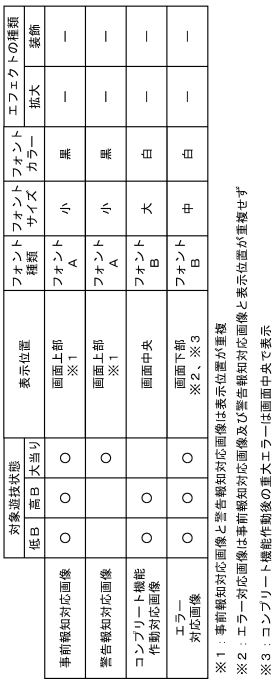
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
弁理士　重信 和男
(74)代理人　100204467
弁理士　石川 好文
(74)代理人　100206656
弁理士　林 修身
(74)代理人　100206911
弁理士　大久保 岳彦
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　真弓 広太郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】好適な遊技機を提供すること。
【解決手段】　使用遊技価値と付与遊技価値との差分に関するカウンタ値が、有利状態に制御されていないときに作動値になる場合に遊技の進行を制限し、有利状態に制御されているときに作動値になる場合に有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、カウンタ値が事前報知値となる場合に事前報知を行い、有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行う遊技であって、事前報知に用いられる文字のフォントと作動警告報知に用いられる文字のフォントは同じであり、事前報知と作動警告報知に用いられる文字のフォントとエラー報知に用いられる文字のフォントは異なる。
【選択図】図２２６

【図２２６】



	対象遊技状態 低B	対象遊技状態 高B	対象遊技状態 大当り	表示位置	フォント種類	フォントサイズ	フォントカラー	エフェクトの種類 拡大	エフェクトの種類 装飾
事前報知対応画像	○	○	○	画面上部 ※1	フォントA	小	黒	—	—
警告報知対応画像			○	画面上部 ※1	フォントA	小	黒	—	—
コンプリート機能作動対応画像	○	○		画面中央	フォントB	大	白	—	—
エラー対応画像	○	○	○	画面下部 ※2、※3	フォントB	中	白	—	—

※1：事前報知対応画像と警告報知対応画像は表示位置が重複
※2：エラー対応画像は事前報知対応画像及び警告報知対応画像と表示位置が重複せず
※3：コンプリート機能作動後の直大エラーは画面中央で表示

【特許請求の範囲】
【請求項１】
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特別状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機として、当落に関する確率の偏りによって過度な出玉が遊技者に付与されてしまうことによる所謂「のめり込み」等の問題を防ぐために、出玉が一定量に達した場合に、遊技の継続を不能とする打ち止め機能を備えたものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２３－１３１９５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、打ち止め機能が作動した場合に、遊技の継続が不能であることが報知されるが、改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、改良された好適な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特別状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【０００７】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有

するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】特徴部１におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図４】特徴部１のパチンコ遊技機における各描画領域の説明図である。
【図５】特徴部１のパチンコ遊技機における表示優先度の説明図である。
【図６】特徴部１のパチンコ遊技機における（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図７】特徴部１のパチンコ遊技機における各乱数を示す説明図である。
【図８】特徴部１のパチンコ遊技機における表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９】特徴部１のパチンコ遊技機における（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１０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ変動パターンの説明図である。
【図１１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り変動パターンの説明図である。
【図１２】特徴部１のパチンコ遊技機における変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１６】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１７】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１８】特徴部１のパチンコ遊技機における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１９】特徴部１のパチンコ遊技機における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２０】特徴部１のパチンコ遊技機における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２１】特徴部１のパチンコ遊技機における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２２】特徴部１のパチンコ遊技機における入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】特徴部１のパチンコ遊技機における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２４】特徴部１のパチンコ遊技機における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２５】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】特徴部１のパチンコ遊技機における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２９】特徴部１のパチンコ遊技機における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３０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３５】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図３６】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図３７】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図３８】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図３９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるセリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図４０】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図４１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図４２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図４３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４４】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４５】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４８】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４９】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５１】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５２】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を

示す演出図である。
【図５３】特徴部１のパチンコ遊技機における発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５８】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５９】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図６１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６２】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるリーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６７】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６８】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるエンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示

す演出図である。
【図７８】特徴部１のパチンコ遊技機における第１賞球数報知演出及び第２賞球数報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７９】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８０】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８８】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図８９】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９０】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９１】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９２】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図９８】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。
【図９９】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。
【図１００】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０１】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０２】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０３】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０４】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０９】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図１１０】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。

【図１１１】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１１２】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図１１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図１１４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１１５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１１６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図１１７】特徴部１のパチンコ遊技機における予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図１１８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１１９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１２０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１２１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図１２２】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図１２３】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図１２４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１２５】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１２７】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２９】特徴部１の変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図１３０】特徴部１の変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図１３１】特徴部１の変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１３２】特徴部２におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１３３】特徴部２の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１３４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるメモリマップを示す説明図である。
【図１３５】特徴部２のパチンコ遊技機における各描画領域及び輝度データ格納領域の説明図である。
【図１３６】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３７】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図である。

【図１３８】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１３９】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１４０】特徴部２のパチンコ遊技機における表示モニタの説明図である。
【図１４１】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１４２】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１４３】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１４４】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１４５】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１４６】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１４７】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１４８】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１４９】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５０】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５１】特徴部２のパチンコ遊技機における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１５２】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５５】特徴部２のパチンコ遊技機における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１５６】特徴部２のパチンコ遊技機における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１５７】特徴部２のパチンコ遊技機における普通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１５８】特徴部２のパチンコ遊技機における普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理１の一例を示すフローチャートである。
【図１６０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理２の一例を示すフローチャートである。
【図１６１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は試験端子処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）はコンプリート機能作動前信号の説明図である。
【図１６２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）はＭＹ確認処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能カウンタ値とコン

プリート機能作動管理バッファ値の関係を示す説明図である。
【図１６６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６８】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるセキュリティ信号の出力態様を示す説明図である。
【図１７０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は出力ポートクリア処理の実行前後の関係を示す説明図である。
【図１７１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１７９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１８０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１８１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１８２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常の第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図であり、（Ｂ）はコンプリート機能作動やエラー発生に伴う第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図である。
【図１８３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコールドスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１８４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるホットスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１８５】特徴部２のパチンコ遊技機における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１８６】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知・警告報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８７】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技状態と背景画像との関係を示す説明図である。
【図１８８】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１８９】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画

像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９３】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９４】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１９６】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１９７】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１９８】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１９９】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図２００】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図２０１】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図２０２】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図２０３】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図２０４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０６】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態以外でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図２０７】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図２０８】特徴部２のパチンコ遊技機において、コンプリートカウンタ値が９５０００に達せず事前報知表示が終了する場合についての説明図である。
【図２０９】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の更新期間についての説明図である。
【図２１０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図２１１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー発生時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図２１２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時とエラー発生時とにおける各出力の出力態様の違いを説明する説明図である。
【図２１３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知実行中にエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１４】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に事前報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１５】特徴部２のパチンコ遊技機において警告報知実行中にエラーが発生した場合

の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１６】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に警告報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１８】特徴部２のパチンコ遊技機において電波エラー、磁石エラー以外のエラー発生中にコンプリート機能が作動した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２１９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラー発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図２２０】特徴部２のパチンコ遊技機において表示される各表示の表示例と各表示の大きさの関係を示す図である。
【図２２１】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図２２２】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図２２３】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図２２４】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図２２５】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図２２６】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示とエラー対応表示との違いを説明する説明図である。
【図２２７】特徴部２の変形例において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図２２８】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動した場合の表示例を示す図である。
【図２２９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が非作動状態・作動状態においてエラーが発生した場合の表示例を示す図である。
【図２３０】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の変化を示す説明図である。
【図２３１】特徴部２のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図２３２】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図２３３】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行される図柄揃い演出を示す説明図である。
【図２３４】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される図柄揃い演出を示す説明図である。
【図２３５】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図２３６】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図２３７】特徴部２のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出を示す説明図である。
【図２３８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図２３９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図２４０】特徴部２のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出を示す説明図である。
【図２４１】特徴部２のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出を示す説明図である。

【図２４２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるデモ演出を示す説明図である。
【図２４３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図２４４】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図２４５】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図２４６】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図２４７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動するときの表示例を示す図である。
【図２４８】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図２４９】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図２５０】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能カウンタ値が９０００の付近の値であるときの表示例を示す図である。
【図２５１】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図２５２】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図２５３】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図２５４】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図２５５】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図２５６】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図２５７】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図２５８】特徴部２の変形例における各種報知の報知態様の例を示す説明図である。
【図２５９】特徴部２の変形例における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２６０】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の実行決定割合を示す図である。
【図２６１】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図２６２】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図２６３】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図２６４】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図２６５】特徴部２の変形例におけるエンディング演出の実行期間を説明する説明図である。
【図２６６】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図２６７】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図２６８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるランプデータの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】

【０００９】
［特徴１］
特徴１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知に用いられる文字のフォントと作動警告報知に用いられる文字のフォントは同じであり、
事前報知と作動警告報知に用いられる文字のフォントとエラー報知に用いられる文字のフォントは異なる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当り中に事前報知から作動警告といった一連の流れが展開されることがあるため、文字のフォントを一定にすることで安定的に、コンプリート機能に関する情報を伝え、対象の表示については、フォントを異ならせることで、コンプリート機能とは異なる情報であることを明確にすることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４
【００１０】
［特徴２］
特徴２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４
【００１１】
［特徴３］
特徴３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４

【００１２】

［特徴４］
特徴４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４

【００１３】

［特徴５］
特徴５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４

【００１４】

［特徴６］

特徴６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４

【００１５】
［特徴７］
特徴７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２０、図２２４

【００１６】
［特徴８］
特徴８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、事前報知とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図２１２、図２２５

【００１７】
［特徴９］
特徴９の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、作動警告とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図２１２、図２２７

【００１８】

［特徴１０］
特徴１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動表示に関しては急なイメージを与えないことで、遊技が終了してしまうことに対する不満を軽減しつつ、作動とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図２１２、図２２５、図２２８

【００１９】

［特徴１１］
特徴１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
事前報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
エラーが発生している状況において、事前報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う

ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図２１３、図２１４、図２６８
【００２０】
［特徴１２］
特徴１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動警告報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
エラーが発生している状況において、作動警告報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図２１５、図２１６、図２６８
【００２１】
［特徴１３］
特徴１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
特定エラーが発生する場合、特定エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動報知がされている状況において、特定エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
特定エラーが発生している状況において、カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動したことを優先し、ランプの態様で気づかせることができる。
対応図面：図２１７～図２１９
【００２２】
［特徴１４］
特徴１４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
第１エラーが発生する場合、第１エラーに対応する報知を行い、
第１エラーよりも重要度が高い第２エラーが発生する場合、第２エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動報知がされている状況において、第１エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
作動報知がされている状況において、第２エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を第２エラーに対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動しているときに重要度の高いエラーが発生する場合は、ランプの態様を切り替えることで、エラーの発生にいち早く気付かせることができる。
対応図面：図２１７～図２１９

【００２３】
［特徴１５］
特徴１５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動およびエラーの報知のいずれにおいてもランプの発光を先に行うことで、段階的に現状を把握させることができる。
対応図面：図２１２

【００２４】
［特徴１６］
特徴１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、輝度が変化しない発光態様となるように発光手段を制御し、
エラーが発生する場合、輝度が変化する発光態様となるように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、コンプリート機能が作動した後、電源を投入したままで放置される可能性があるため、輝度データを変化させることにより煩わしさを防止し、エラーの報知は、遊技者および遊技店員にいち早く気付いてもらうために、輝度データを変化させることを採用することで、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２６８

【００２５】

［特徴１７］
特徴１７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２１０、図２１１

【００２６】

［特徴１８］
特徴１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
音出力手段に関する制御を行う音出力制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２１０、図２１１

【００２７】

［特徴１９］
特徴１９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
カウンタ値が事前報知値となり、事前報知に対応する表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも、カウンタ値が事前報知更新値となり、事前報知に対応する表示の更新を開始してから更新態様の表示とするまでの期間のほうが短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知の表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも事前報知の表示態様を更新する期間のほうが短くなるようにすることで、残数の変化をいち早く伝えることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２０９

【００２８】

［特徴２０］
特徴２０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
事前報知に対応する表示を行っている場合において、カウンタ値が作動値になる場合、事前報知に対応する表示を終了することなく、事前報知に対応する表示よりも優先するよ

うに作動報知に対応する表示を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、事前報知の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２０６
【００２９】
［特徴２１］
特徴２１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
作動警告報知に対応する表示を行っている場合において、有利状態が終了し、作動報知に対応する表示を表示する場合、作動警告報知に対応する表示を終了することなく、作動警告報知に対応する表示よりも優先するように作動報知に対応する表示を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、作動警告の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２０７
【００３０】
［特徴２２］
特徴２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となる場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【００３１】
［特徴２３］
特徴２３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となる場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタの値が事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【００３２】
［特徴２４］
特徴２４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【００３３】
［特徴２５］
特徴２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【００３４】
［特徴２６］
特徴２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５
【００３５】

［特徴２７］
特徴２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５

【００３６】
［特徴２８］
特徴２８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５

【００３７】
［特徴２９］
特徴２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特別状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１８８～図１９５

【００３８】
［特徴３０］
特徴３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３７
【００３９】
［特徴３１］
特徴３１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端部で表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３７
【００４０】
［特徴３２］
特徴３２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状

況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０
【００４１】
［特徴３３］
特徴３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応するは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４１
【００４２】
［特徴３４］
特徴３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３１
【００４３】
［特徴３５］
特徴３５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可

能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３２

【００４４】

［特徴３６］

特徴３６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３３

【００４５】

［特徴３７］

特徴３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在

エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３４
【００４６】
［特徴３８］
特徴３８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３５
【００４７】
［特徴３９］
特徴３９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図２３６
【００４８】
［特徴４０］
特徴４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３８
【００４９】
［特徴４１］
特徴４１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３８
【００５０】
［特徴４２］
特徴４２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４２

【００５１】

［特徴４３］
特徴４３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３７

【００５２】

［特徴４４］
特徴４４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端

部で表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３７

【００５３】
［特徴４５］
特徴４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２４０

【００５４】
［特徴４６］
特徴４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、

滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２４１
【００５５】
［特徴４７］
特徴４７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３１
【００５６】
［特徴４８］
特徴４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示

可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３２
【００５７】
［特徴４９］
特徴４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３３
【００５８】
［特徴５０］
特徴５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、

作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３４

【００５９】
［特徴５１］
特徴５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３５

【００６０】
［特徴５２］
特徴５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、

作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３６

【００６１】
［特徴５３］
特徴５３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３９

【００６２】
［特徴５４］
特徴５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、

作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２３９

【００６３】
［特徴５５］
特徴５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２２４、図２２７、図２４２

【００６４】
［特徴５６］
特徴５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機

を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００６５】
［特徴５７］
特徴５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００６６】
［特徴５８］
特徴５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００６７】
［特徴５９］
特徴５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００６８】
［特徴６０］
特徴６０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００６９】
［特徴６１］
特徴６１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い

、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７０】
［特徴６２］
特徴６２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７１】
［特徴６３］
特徴６３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が

発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７２】
［特徴６４］
特徴６４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７３】
［特徴６５］
特徴６５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、

いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図２４３～図２４７

【００７４】

［特徴６６］

特徴６６の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図２４３～図２４７

【００７５】

［特徴６７］

特徴６７の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、

カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図２４３～図２４７
【００７６】
［特徴６８］
特徴６８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７７】
［特徴６９］
特徴６９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００７８】
［特徴７０］
特徴７０の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７

【００７９】

［特徴７１］
特徴７１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７

【００８０】

［特徴７２］
特徴７２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７

【００８１】

［特徴７３］
特徴７３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７

【００８２】

［特徴７４］
特徴７４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動

が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００８３】
［特徴７５］
特徴７５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４３～図２４７
【００８４】
［特徴７６］
特徴７６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防

止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５９～図２６４
【００８５】
［特徴７７］
特徴７７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５９～図２６４
【００８６】
［特徴７８］
特徴７８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５９～図２６４
【００８７】
［特徴７９］
特徴７９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、

カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５９～図２６４

【００８８】

［特徴８０］
特徴８０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を行い、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４８、図２４９

【００８９】

［特徴８１］
特徴８１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが事前報知を終了することに対応するコマンドである場合、事前報知を終了する

ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通のコマンド受信で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５０、図２５１
【００９０】
［特徴８２］
特徴８２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５２
【００９１】
［特徴８３］
特徴８３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知であっても、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動警告報知を維持する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、大当り中に出玉をわざと減らすようにする特殊な打ち方をすることで、一旦作動警告状態となった後に、作動警告状態を抜けてしまうといった攻略法が生まれてしまうことを防止するために、一度、９５，０００に到達した後は、何があろうと、大当り終了後に、コンプリート機能を作動させるといった設計をしており、正規パターン同様、変則パターンも作動警告を終了させないようにすることで処理負担を増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５３

【００９２】

［特徴８４］
特徴８４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５４、図２５５

【００９３】

［特徴８５］
特徴８５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知であっても、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動報知を維持する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、作動状態および作動報知を終了させるためには、遊技店員による特殊な操作を必要とする設計であり、作動報知が行われた後、作動報知を下回るような数値のコマンド等を受信した場合でも作動報知を終了させない設計をしており、変則パターンも作動報知を終了させないようにすることで処理負担を増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５６、図２５７

【００９４】

［特徴８６］
特徴８６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知がされた態様

で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４８～図２５７
【００９５】
［特徴８７］
特徴８７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果

として、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４８～図２５７
【００９６】
［特徴８８］
特徴８８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧し、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、
正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４８～図２５７

【００９７】
［特徴８９］
特徴８９の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４４
【００９８】
［特徴９０］
特徴９０の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の当該可変表示に対応する特定表示は移動表示開始位置に表示されており、その次のフレームで、当該可変表示に対応する特定表示は当該可変表示に対応する表示位置に移動するように表示位置が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４４
【００９９】
［特徴９１］
特徴９１の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の縮小演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときとは異なる表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの捌けが入るため、常時小図柄の変動は開始させるが、飾り図柄は静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、常時小図柄によって変動が開始していることも認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供

することができる。
対応図面：図２４４
【０１００】
［特徴９２］
特徴９２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、
可変表示手段は、特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示し、
可変表示手段の発光態様に関する記憶を行う可変表示手段用バッファを備え、
カウンタが作動値になる場合、可変表示手段用バッファのデータを更新することなく、可変表示手段の発光態様を可変表示結果とは異なる発光態様とする制御を行い、
可変表示手段用バッファのデータは、電断した後、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、バッファの数値を更新する処理を省く特殊処理により、特図ユニットを特殊態様とすることで、安定的にコンプリート機能作動時の態様とすることができ、さらに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１４６～図１５１、図１６８、図１７０
【０１０１】
［特徴９３］
特徴９３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも遊技媒体が特定領域を通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
カウンタが作動値になる場合、ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５７、図１５８、図１６８、図１７０
【０１０２】
［特徴９４］
特徴９４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、

可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
特定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５７、図１５８、図１６８、図１７０

【０１０３】

［特徴９５］
特徴９５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
特定領域とは異なる所定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
所定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５７、図１５８、図１６８、図１７０

【０１０４】

［特徴９６］
特徴９６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

電断が発生し、復旧することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
カウンタ値が作動値になる場合、特定試験信号の出力を終了する処理を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、市場においては、コンプリート機能が作動したときにも出力を終了させることで、安定的な制御を行うことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５１～図１５３、図１６１、図１６８、図１７０

【０１０５】
［特徴９７］
特徴９７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
電断が発生することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
特定試験信号用バッファのデータは、
　カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、復旧がされたときに初期化されず、
　カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、コンプリート機能作動による遊技停止の解除にはＲＡＭクリア操作を伴う電源投入が必要であるため、通常の流れと同じように、電源投入でのクリアをせずに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５０、図１５１、図１５５、図１５６、図１６１

【０１０６】
［特徴９８］
特徴９８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示す可変表示手段と、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段と、を備え、
カウンタ値が作動値になる場合、可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とし、
カウンタ値が作動値になる場合、演出制御側可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とする
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特図ユニットおよび第４図柄ユニットの態様により、コンプリート機能が作動している旨を好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供する

ことができる。
対応図面：図１３８、図１３９
【０１０７】
［特徴９９］
特徴９９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態は、第１有利状態と、第２有利状態と、を含み、
第１有利状態と、第２有利状態と、はエンディング期間が異なり、
第１有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第１有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限し、
第２有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第２有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当りによりエンディング期間を異ならせ、それぞれに適した演出を実行することを可能とすることで、遊技興趣を高めることができる遊技機において、いずれの大当りにおいても共通するエンディング期間終了のタイミングでコンプリート機能を作動させることで、安定的にコンプリート機能を作動させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２６５
【０１０８】
［特徴１００］
特徴１００の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
遊技価値の付与に関する所定情報を表示するための表示部が主基板に設けられ、
カウンタ値が作動値になる場合、表示部に関する処理の実行をしないように制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動し、遊技ができない状態において、性能表示モニタに関する処理を実行しないようにすることで、性能表示モニタの数値が遊技できる状態における数値であることを担保することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５５、図１５６、図１６８
【０１０９】
［特徴１０１］
特徴１０１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可動体と、
発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
発光制御手段は、

可動体が可動するときに、可動体可動用の輝度データテーブルにより発光手段を制御し、
可動体が可動しているときに、カウンタ値が作動値となる場合、遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様よりも遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様のほうが、強調度合いが低い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した状況で役物が可動していた場合でも、発光手段の発光態様を切り替えることで、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまうことが防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図２６６、図２６７
【０１１０】
［特徴１０２］
特徴１０２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定エラーが発生する場合、カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限する場合、のいずれにおいても特定外部信号を出力可能であり、
特定エラーが発生し、特定外部信号を出力する場合、特定エラーが解除されるまで、特定外部信号が出力され、
カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限することにより、特定外部信号を出力する場合、所定期間、特定外部信号が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した場合、電源をＯＮにしたままにする遊技店の運用が考えられるため、その際に、コンプリート機能作動によるセキュリティ信号が延々と出続けてしまうことを防止することができ、また、エラーによるセキュリティ信号の出力は、エラーが解除されるまでの出力とすることで、セキュリティ信号の要因が信号の出力形態で見抜くことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５５、図１５６、図１６８
【０１１１】
［特徴１０３］
特徴１０３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
特定外部信号を出力可能であり、
有利状態の制御に関連して、所定外部信号を出力可能であり、
有利状態中にカウンタ値が作動値となり、有利状態の終了後に遊技の進行を制限する場合、所定外部信号の出力を終了させ、特定外部信号の出力を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するシチュエーションとして、大当り中が考えられるが、大当り中に遊技者を盛り上げるために出力されている外部信号の出力がコ

ンプリート機能が作動した後も延々と出力されてしまうと、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまう可能性があるため、防止しつつ、コンプリート機能が作動したことに対応する信号を出力することで、コンプリート機能が作動したことを好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５５、図１５６、図１６８

【０１１２】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【０１１３】

本発明にかかる実施例としては、主にエフェクト表示に係る特徴部１と、主にコンプリート機能に係る特徴部２と、に分けて説明する。尚、特徴部１と特徴部２とは同一のパチンコ遊技機１に関するものであるが、特徴部２には例外的に一部パチンコ遊技機１の構成が異なっている部分がある。

【０１１４】

（特徴部１）

本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部１に基づいて以下に説明する。

【０１１５】

（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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】
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。
【０１２１】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【０１２２】
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。
【０１２３】
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、本特徴部１では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本特徴部１において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【０１３０】

第１特別可変入賞球装置７Ａ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第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａ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第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【０１３１】

同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【０１３２】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５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。

【０１３３】

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。

【０１３４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【０１３５】
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。
【０１３６】
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。
【０１３７】
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。
【０１３８】
尚、本特徴部１における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【０１３９】
尚、本特徴部１における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本特徴部１における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【０１４０】
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。
【０１４１】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）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。また、各種ランプについては後述する。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【０１４５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【０１４６】
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。
【０１４７】
（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。
【０１４８】
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）。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
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。
【０１５２】
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。

【０１５３】
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。
【０１５４】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２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（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【０１５５】
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。
【０１５６】
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。
【０１５７】
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。
【０１５８】
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。
【０１５９】
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。
【０１６０】
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。
【０１６１】
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。

【０１６２】
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。
【０１６３】
尚、本特徴部１では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。
【０１６４】
（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。
【０１６５】
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。
【０１６６】
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。
【０１６７】
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。
【０１６８】
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。
【０１６９】
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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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）。

【０１７４】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
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。
【０１８１】
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）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで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。
【０１８２】
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。
【０１８３】
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、８３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、８３に伝送する。
【０１８４】
また、本特徴部１におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。
【０１８５】
また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊

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

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。本特徴部１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。

【０１９３】

また、図３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画

像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【０１９４】

図４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【０１９５】

尚、本特徴部１における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図８３～図９７参照）。本特徴部１における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図９８、図９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【０１９６】

本特徴部１では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図４及び図５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像より

も表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【０１９７】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
図６（Ａ）は、本特徴部１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６（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。
【０２０６】
図６（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。
【０２０７】
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６（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。
【０２０８】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図６（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「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「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「

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。

【０２０９】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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

【０２１５】

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。

【０２１６】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本特徴部１では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本特徴部１における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【０２１７】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【０２１８】

尚、図６（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。

【０２１９】

図７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７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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６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。

【０２２０】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６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～ＭＲ６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。

【０２２１】

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「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」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」～「９９」の範囲の値をとる。

【０２２２】

変動パターン種別判定用の乱数値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種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」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」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【０２２３】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４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」～「２５５」の範囲の値をとる。

【０２２４】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５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。

【０２２５】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判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。

【０２２６】

図８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。本特徴部１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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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（本特徴部１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（本特徴部１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。

【０２３０】

図９（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。本特徴部１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、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「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。

【０２３１】

ここで、本特徴部１における大当り種別について、図９（Ｂ）を用いて説明する。本特徴部１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最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０２３２】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【０２３３】

本特徴部１では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、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。

【０２３４】

尚、本特徴部１においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０２３５】

また、図９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、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、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、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（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」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、「大当りＡ」や「大当りＢ」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にお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にお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「大当りＡ」や「大当りＢ」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「大当りＡ」や「大当りＢ」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。

【０２３６】

図１０及び図１１は、本特徴部１における変動パターンの具体例を示す説明図である。本特徴部１の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【０２３７】

図１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【０２３８】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時

間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【０２３９】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【０２４０】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【０２４１】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２４２】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２４３】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチ

のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２４４】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２４５】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【０２４６】

また、図１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【０２４７】

より具体的には、図１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられ

ている。
【０２４８】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。
【０２４９】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。
【０２５０】
変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。
【０２５１】
変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンと

しては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【０２５２】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【０２５３】

本特徴部１では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【０２５４】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【０２５５】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【０２５６】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【０２５７】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【０２５８】
　上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１３～図１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。
【０２５９】
　例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１３（Ａ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【０２６０】
　決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【０２６１】
　決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【０２６２】
　また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１３（Ｂ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決

定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【０２６３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０２６４】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【０２６５】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【０２６６】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【０２６７】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１５（Ａ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が

低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【０２６８】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【０２６９】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５（Ｂ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【０２７０】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本特徴部１では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【０２７１】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【０２７２】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【０２７３】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実

行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【０２７４】

尚、本特徴部１では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない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、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【０２７５】

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

【０２７６】

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１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【０２７７】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａ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。

【０２７８】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂ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。

【０２７９】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａ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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４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００３ＳＧ１５１Ｂ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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４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。

【０２８０】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂ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。

【０２８１】

尚、本特徴部１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。

【０２８２】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃ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００３ＳＧ１５１Ｃ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ＭＲ５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。

【０２８３】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２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００３ＳＧ１５２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。

【０２８４】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３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００３ＳＧ１５３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。

【０２８５】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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００３ＳＧ１５４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００３ＳＧ１５４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。

【０２８６】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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～ＭＲ５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。

【０２８７】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５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００３ＳＧ１５５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。

【０２８８】

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

【０２８９】

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。

【０２９０】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。

【０２９１】

演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１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００３ＳＧ１９１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。

【０２９２】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２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００３ＳＧ１９２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。

【０２９３】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３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００３ＳＧ１９３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。

【０２９４】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４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００３ＳＧ１９４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。
【０２９５】
本特徴部１では、図１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４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００３ＳＧ１９４Ａ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００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【０２９６】
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。
【０２９７】
更に、本特徴部１における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【０２９８】
保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。
【０２９９】
また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされる

ようになっている。
【０３００】
尚、本特徴部１における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。
【０３０１】
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００３ＳＧ１９４Ａ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００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。
【０３０２】
図１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａ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１７（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。
【０３０３】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０３０４】
（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１８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。
【０３０５】
図１８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。
【０３０６】

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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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１９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１９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、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、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）。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

（特別図柄プロセス処理）

図２０は、特別図柄プロセス処理として、図１９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）。

【０３１５】

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１９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。

【０３１６】

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。

【０３１７】

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、本特徴部１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）。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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、８３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開放対象の大入賞口、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。

【０３２４】

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、２４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。

【０３２５】
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。
【０３２６】
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。
【０３２７】
（始動入賞判定処理）
図２１は、図２０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（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；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（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。
【０３２８】
００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２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（００３ＳＧＳ１０２；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（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；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（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。
【０３２９】
００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６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（００３ＳＧＳ１０７）。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（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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。

【０３３０】

００３ＳＧＳ１０８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００３ＳＧ１５４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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。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（００３ＳＧＳ１１０）。

【０３３１】

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、００３ＳＧＳ１０９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。

【０３３２】

００３ＳＧＳ１１０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（００３ＳＧＳ１１１）。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１９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。

【０３３３】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、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（００３ＳＧＳ１１３）。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１９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。

【０３３４】

００３ＳＧＳ１１３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（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４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（００３ＳＧＳ１１５）、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（００３ＳＧＳ１１４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（００３ＳＧＳ１１６）、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。

【０３３５】

（入賞時乱数値判定処理）

図２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０３３６】

図２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【０３３７】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０３３８】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じた

はずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【０３３９】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０３４０】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【０３４１】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。本特徴部１では、図２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０３４２】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３４３】

（特別図柄通常処理）

図２３は、特別図柄通常処理として、図２０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２３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００３ＳＧＳ１４１）。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００３ＳＧＳ１４１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。

【０３４４】

ステップ００３ＳＧＳ１４１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００３ＳＧＳ１４１；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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。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。

【０３４５】

ステップ００３ＳＧＳ１４２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００３ＳＧＳ１４３）。

【０３４６】

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００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３４７】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；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００３ＳＧＳ１４５）。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００３ＳＧＳ１４５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００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

ステップ００３ＳＧＳ１４５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００３ＳＧＳ１４５；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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。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。

【０３５０】

ステップ００３ＳＧＳ１４６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００３ＳＧＳ１４７）。

【０３５１】

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００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。
【０３５２】
ステップ００３ＳＧＳ１４９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８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００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０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１であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８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。
【０３５３】
このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９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００３ＳＧＳ１５０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。
【０３５４】
ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。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９（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００３ＳＧＳ１５３）。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「大当りＡ」、「大当りＢ」、「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００３ＳＧＳ１５４）。
【０３５５】
ステップ００３ＳＧＳ１５４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００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。
【０３５６】
また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。
【０３５７】
ステップ００３ＳＧＳ１５６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００３ＳＧＳ１５０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００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」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「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「大当りＣ」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。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。

【０３５８】

ステップ００３ＳＧＳ１５６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００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０３５９】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５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００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、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。

【０３６０】

（変動パターン設定処理）

図２４は、変動パターン設定処理として、図２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【０３６１】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【０３６２】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状

態が通常状態であれば図１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【０３６３】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。

【０３６４】

ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０３６５】

ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【０３６６】

ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【０３６７】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通

知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。
【０３６８】
（特別図柄停止処理）
図２５は、特別図柄停止処理として、図２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。
【０３６９】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。
【０３７０】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。
【０３７１】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。
【０３７２】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【０３７３】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３

ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【０３７４】
ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。
【０３７５】
（大当り開放中処理）
図２６は、大当り開放中処理として、図２０のステップＳ１１５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２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。
【０３７６】
大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。
【０３７７】
ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。
【０３７８】
ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。
【０３７９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。
【０３８０】
ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が

大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【０３８１】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３８２】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【０３８３】

（大当り終了処理）

図２７は、大当り終了処理として、図２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０３８４】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【０３８５】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３８６】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【０３８７】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【０３８８】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「

１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【０３８９】

（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２８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２８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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）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。

【０３９５】

尚、本特徴部１の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【０３９６】

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。

【０３９７】

（演出制御プロセス処理）

図２９は、演出制御プロセス処理として、図２８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２９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、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【０３９８】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【０３９９】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様

に変化させればよい。尚、本特徴部１における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【０４００】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【０４０１】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【０４０２】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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"６"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。

【０４０８】

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"７"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。

【０４０９】

（可変表示開始設定処理）

図３０は、図２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４１０】

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

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

【０４１１】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４１２】

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

【０４１３】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【０４１４】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０４１５】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【０４１６】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決

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

【０４１７】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【０４１８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【０４１９】

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

【０４２０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４２１】

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

【０４２２】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。
【０４２３】
（大当り中演出処理）
図３１は、図２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、本特徴部１における第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。
【０４２４】
実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。
【０４２５】
一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。
【０４２６】
また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球数報知演出を実行するための第２賞球数報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。
【０４２７】

尚、本特徴部１では、図３２～図３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。

【０４２８】

更に、本特徴部１では、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【０４２９】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【０４３０】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【０４３１】

（エフェクトを表示する演出詳細）

図２９～図３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。

【０４３２】

図３５及び図３６は、本特徴部１において実行時に画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示さ

れる。
【０４３３】
第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。
【０４３４】
第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【０４３５】
擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【０４３６】
リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【０４３７】
ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【０４３８】
弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【０４３９】
発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【０４４０】
強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【０４４１】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４４２】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【０４４３】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４４４】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４４５】

保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４４６】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４４７】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４４８】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象

として装飾エフェクトを表示する演出である。
【０４４９】
第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【０４５０】
第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。
【０４５１】
ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【０４５２】
Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【０４５３】
Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。
【０４５４】
Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。
【０４５５】
保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュ

ボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４５６】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４５７】

尚、本特徴部１の保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。

【０４５８】

第１賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４５９】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４６０】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４６１】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【０４６２】

尚、本特徴部１における保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【０４６３】

図３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【０４６４】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。

【０４６５】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。

【０４６６】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。

【０４６７】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【０４６８】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で

２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【０４６９】
そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【０４７０】
以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。
【０４７１】
以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。
【０４７２】
尚、本特徴部１では、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。
【０４７３】
（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）
可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がは

ずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【０４７４】

つまり、本特徴部１において可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【０４７５】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４７６】

更に、本特徴部１では、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない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、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【０４７７】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【０４７８】

また、図３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。

【０４７９】

更に、図３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。

【０４８０】

つまり、本特徴部１では、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、本特徴部１の変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合について

は、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。

【０４８１】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４８２】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【０４８３】

図４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【０４８４】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４８５】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【０４８６】

図４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【０４８７】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大

当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【０４８８】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４８９】

（カットイン演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。

【０４９０】

図４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

【０４９１】

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。

【０４９２】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４９３】

（演出の流れ）

上記のように本特徴部１では、可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

【０４９４】

ここで、本特徴部１における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

【０４９５】

先ず、図１０５（Ａ１）～図１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開

始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

【０４９６】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図１０５（Ａ７）～図１０５（Ａ１５）、図１０６（Ａ１６）～図１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図１０５（Ａ７）～図１０５（Ａ１５）、図１０６（Ａ１６）～図１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図１０６（Ａ２８）～図１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【０４９７】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図１０７（Ａ３０）～図１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図１０７（Ａ３３）及び図１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図１０７（Ａ３７）～図１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【０４９８】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（本特徴部１の弱スーパーリーチ演出であれば、図１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０４９９】

発展演出実行後は、図１０７（Ａ４０）～図１０７（Ａ４７）、図１０８（Ａ４８）～図１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図１０７（Ａ４０）及び図１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１０７（Ａ４５）～図１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【０５００】

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本特徴部１であれば図１０８（Ａ５２）～図１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図１０８（Ａ５４）～図１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。

【０５０１】

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨

（本特徴部１であれば図１０８（Ａ５８）～図１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

【０５０２】

尚、図１０５～図１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。

【０５０３】

（各演出の演出態様）

次に、本特徴部１のパチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。

【０５０４】

（可変表示開始時図柄拡大演出）

先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図４２（Ａ）～図４２（Ｆ）、図１００（Ａ）～図１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全て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可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図４２（Ａ）～図４２（Ｆ）、図４３（Ａ）～図４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

【０５０５】

可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図１００（Ａ'）～図１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため本特徴部１では、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【０５０６】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図４３（Ａ）～図４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として

環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【０５０７】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図４４（Ａ）～図４４（Ｌ）および図４５（Ｍ）、図４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【０５０８】

尚、図４４および図４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【０５０９】

尚、図柄停止時拡大演出では、図１０１（Ａ）～図１０１（Ｅ）、図１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図１０１（Ａ'）～図１０１（Ｅ'）、図１０２（Ｆ'）、図１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【０５１０】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図４６（Ａ）～図４６（Ｆ）、図４７（Ａ）～図４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリ

ア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図４６（Ｅ）、図４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【０５１１】

尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図４６（Ｆ）、図４６（Ｇ）、図４７（Ｆ）、図４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図４６（Ｇ）、図４７（Ｇ）参照）。

【０５１２】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図４６（Ｇ）～図４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【０５１３】

図８７（Ｂ）及び図９５（Ｐ）に示すように、本特徴部１における第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【０５１４】

尚、図９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５１５】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタ

ン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図４７（Ｇ）～図４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【０５１６】

尚、図４６及び図４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図６１及び図６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【０５１７】

尚、本特徴部１におけるセリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図４６及び図４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図６１及び図６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、本特徴部１では、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、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第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【０５１８】

上記したように、本特徴部１における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図１２２（Ａ）、図１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターン

で実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【０５１９】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図４８（Ａ）～図４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【０５２０】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図４９（Ａ）～図４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【０５２１】

図８８（Ａ）に示すように、本特徴部１における擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５２２】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図５０（Ａ）～図５０（Ｌ）に

示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。

【０５２３】

図８８（Ｂ）に示すように、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【０５２４】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１２４（Ａ）及び図１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【０５２５】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１２６（Ａ）及び図１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演

出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【０５２６】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図５１（Ａ）～図５１（Ｇ）、図５１（Ｅ'）～図５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０５２７】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、本特徴部１では、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【０５２８】

図８９（Ｅ）に示すように、本特徴部１における弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる

（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５２９】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図５２（Ａ）～図５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（本特徴部１ではボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図５２（Ｄ）～図５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【０５３０】

尚、本特徴部１における弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない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、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

【０５３１】

（発展演出）

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図５３（Ａ）～図５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５３２】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図５３（Ｄ）、図５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図５３（Ｆ）、図５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エ

フェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【０５３３】

図８９（Ｆ）に示すように、本特徴部１における発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【０５３４】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図５４（Ａ）～図５４（Ｇ）、図５５（Ａ）～図５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０５３５】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像

を目立たせることができるようになっている。
【０５３６】
尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５４及び図５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図６４及び図６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。
【０５３７】
尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）、図５５（Ｃ）～図５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一であ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、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）、図５５（Ｃ）～図５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示され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、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。
【０５３８】
図９０（Ｇ）、図９６（Ｒ）に示すように、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。
【０５３９】
尚、図９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。
【０５４０】
尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図１２３（Ａ）、図１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタ

イトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【０５４１】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図５６（Ａ）～図５６（Ｊ）、図５７（Ａ）～図５７（Ｊ）、図９６（Ｓ）、図９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図４６（Ｂ）～図４６（Ｇ）及び図４７（Ｂ）～図４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【０５４２】

尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図５６（Ｆ）、図５６（Ｇ）、図５７（Ｆ）、図５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図４６（Ｇ）、図４７（Ｇ）参照）が図５６（Ｈ）、図５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【０５４３】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図５６（Ｈ）、図５７（Ｈ）の破片エフェクトが非表示となった後の図５６（Ｉ）、図５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片エフェクトと混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片エフェクトの表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【０５４４】

尚、本特徴部１におけるカットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５６及び図５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付

期間が終了したときに実行される。

【０５４５】

また、図９０（Ｈ）、図９１（Ｉ）、図９６（Ｓ）、図９７（Ｔ）に示すように、本特徴部１におけるカットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５４６】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図５８（Ａ）～図５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作

促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【０５４７】

尚、本特徴部１の決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図５８（Ｇ）、図５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図４６（Ｅ）、図４６（Ｆ）、図４７（Ｅ）、図４７（Ｆ）、図５６（Ｆ）、図５６（Ｇ）、図５７（Ｆ）、図５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【０５４８】

尚、本特徴部１における決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【０５４９】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。

【０５５０】

一方で、可変表示結果が外れである場合は、図６０（Ａ）～図６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図６０（Ｂ）参照）。

【０５５１】

（図柄揃い演出）

可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図５９（Ａ）～図５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図５９（Ａ）～図５９（Ｃ）参照）。そして、図５９（Ｃ）～図５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示

され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、本特徴部１において、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図５９（Ａ）～図５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図５９（Ａ）のシーンが開始され、図５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。

【０５５２】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図５９（Ｉ）、図６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【０５５３】

また、図９１（Ｊ）、図９７（Ｕ）に示すように、本特徴部１における図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に

亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【０５５４】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【０５５５】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【０５５６】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２７（Ａ）及び図１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【０５５７】

更に、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２８（Ａ）及び図１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【０５５８】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は、図５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【０５５９】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとな

ることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図６３（Ａ）～図６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図６３（Ｆ）、図６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片エフェクトが表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図６３（Ｆ'）、図６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【０５６０】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図６９（Ａ）～図６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図６９（Ｃ）～図６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【０５６１】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図７０（Ａ）～図７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図７０（Ｃ）～図７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図７０（Ｂ）～図７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図６９（Ｂ）～図６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【０５６２】

尚、図６９及び図７０に示すように、本特徴部１におけるファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの

移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５６３】

また、図９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【０５６４】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図７１（Ａ）～図７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、本特徴部１における第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、本特徴部１では図７１（Ｂ）～図７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）

画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。

【０５６５】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【０５６６】

尚、第１右打ち表示演出では、図１０３（Ａ）～図１０３（Ｅ）、図１０４（Ｆ）、図１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図１０３（Ａ'）～図１０３（Ｅ'）、図１０４（Ｆ'）～図１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【０５６７】

尚、本特徴部１における第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【０５６８】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、本特徴部１におけるＶチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【０５６９】

Ｖチャレンジ演出としては、図７２（Ａ）～図７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表

示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５７０】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図７２（Ｄ）～図７２（Ｈ）、図７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、本特徴部１において、図７２（Ｄ）～図７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【０５７１】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図７３（Ｉ）～図７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【０５７２】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図７３（Ｊ'）～図７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【０５７３】

尚、図９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【０５７４】

また、図９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５７５】

更に、図９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５７６】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図７４（Ｃ）～図７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【０５７７】

更に、図９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５７８】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図７５（Ａ）～図７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図７５（Ｂ）～図７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。

【０５７９】
図９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。
【０５８０】
（第１左打ち表示演出）
高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部１では１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。
【０５８１】
本特徴部１では、これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図７６（Ｄ）～図７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。
【０５８２】
左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、本特徴部１では、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御された

ときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【０５８３】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図７７（Ａ）～図７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【０５８４】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【０５８５】

尚、本特徴部１における第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示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、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【０５８６】

（第１賞球報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球報知演出を実行可能となっている。第１賞球報知演出としては、図７８（Ａ）～図７８（Ｅ）に示すように、大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【０５８７】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図７８（Ｆ）、図７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図７８（Ｆ）、図７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【０５８８】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【０５８９】

保留連示唆演演出としては、図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）、図８０（Ａ）～図８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、本特徴部１において、図７９（Ｃ）～図７９（Ｅ）、図８０（Ｃ）～図８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【０５９０】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ

２が表示される。具体的には、図７９（Ｇ）～図７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５９１】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図８０（Ｇ）、図８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【０５９２】

尚、本特徴部１の保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示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、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【０５９３】

（デモ演出）

また、本特徴部１のパチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

【０５９４】

図８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）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００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２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００３ＳＧ３０２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。

【０５９５】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２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００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【０５９６】

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００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す

文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ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、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【０５９７】

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００３ＳＧ５１０Ａ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００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８１（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００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ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８１（Ｉ）参照）。

【０５９８】

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００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８１（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００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図８１（Ｃ）～図８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図８１（Ｌ）参照）。

【０５９９】

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００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（Ｏ）参照）。

【０６００】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ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００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄ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００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ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。

【０６０１】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９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００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄ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００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ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。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。

【０６０２】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１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００３ＳＧ５２０Ａ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００３ＳＧ５２０Ａ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８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【０６０３】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、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る（図８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０６０４】

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００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【０６０５】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【０６０６】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９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００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃ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００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【０６０７】

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００３ＳＧ３１１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００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（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００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図８

２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【０６０８】

遊技効果ランプ９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００３ＳＧ３１２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。

【０６０９】

また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２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００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【０６１０】

尚、図８７（Ａ）に示すように、本特徴部１におけるデモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。

【０６１１】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように本特徴部１において、各演出における拡大エフェクトは、図８５及び図８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、本特徴部１における拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図９９に示すように本特徴部１において、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

【０６１２】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図１０９～図１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

【０６１３】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）

まず、図１０９、図１１８、図１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【０６１４】
　また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。
【０６１５】
　ここで、本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。
【０６１６】
　更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【０６１７】
　尚、本特徴部１では、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長短く定されていてもよい。
【０６１８】
　また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。
【０６１９】
　（第１セリフ予告演出）
　図１１０、図１１８、図１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、本特徴部１における第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。
【０６２０】
　第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２

に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【０６２１】

ここで、本特徴部１における第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。

【０６２２】

つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【０６２３】

更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６２４】

尚、本特徴部１では、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６２５】

また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６２６】

（第２セリフ予告演出）

図１１１、図１１８、図１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【０６２７】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、

第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。

【０６２８】

ここで、本特徴部１における第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。

【０６２９】

つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。

【０６３０】

また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６３１】

（擬似連演出）

図１１２、図１１９、図１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【０６３２】

つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。

【０６３３】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

【０６３４】

そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト

対応音の出力期間である。

【０６３５】

ここで、本特徴部１における擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。

【０６３６】

つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。

【０６３７】

更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６３８】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６３９】

尚、本特徴部１では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６４０】

また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データ

にもとづいて発光制御が実行される。
【０６４１】
（ノーマルリーチ演出）
図１１３、図１１９、図１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。
【０６４２】
つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。
【０６４３】
また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【０６４４】
ここで、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。
【０６４５】
つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。
【０６４６】
更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【０６４７】
尚、本特徴部１では、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６４８】
　また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【０６４９】
　（強スーパーリーチタイトル演出）
　図１１４、図１１５、図１２０、図１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。
【０６５０】
　つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。
【０６５１】
　また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。
【０６５２】
　つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【０６５３】
　ここで、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。
【０６５４】
　更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されてお

り、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６５５】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６５６】

尚、本特徴部１では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６５７】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６５８】

（図柄揃い演出）

図１１６、図１２０、図１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【０６５９】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【０６６０】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が

行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【０６６１】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【０６６２】

ここで、本特徴部１における図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【０６６３】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６６４】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６６５】

尚、本特徴部１では、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６６６】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発

光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６６７】

（予告ボタン演出）

図１１７（Ａ）、図１２０、図１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【０６６８】

（決めボタン演出）

図１１７（Ｂ）、図１２０、図１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【０６６９】

ここで、本特徴部１における予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。

【０６７０】

尚、上記した図１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６７１】

以上、本発明の特徴部１を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部１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。

【０６７２】

（変形例１）

例えば、前記特徴部１では、図１１３及び図１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を実行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、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

【０６７３】

（変形例２）

また、前記特徴部１における第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。

【０６７４】

（変形例３）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【０６７５】

（変形例４）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【０６７６】

（変形例５）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

【０６７７】

（変形例６）

また、前記特徴部１では、可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される

。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図８２（Ｐ）～図８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【０６７８】

（変形例７）

また、前記特徴部１では、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図７０、図、７５、図７８、図７９、図８０の通りである。

【０６７９】

また、前記特徴部１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。

【０６８０】

また、前記特徴部１では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【０６８１】

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

【０６８２】

（特徴部２）

次に、本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部２に基づいて以下に説明する。尚、特徴部１と同一の構成については説明を省略する。

【０６８３】

（コンプリート機能について）

本特徴部２においては、主にパチンコ遊技機１におけるコンプリート機能について説明する。従来のパチンコ遊技機は、遊技者に過度に賞球を付与することによって射幸心を煽

り、その結果適度な遊技の範疇を逸脱してしまう場合がある。このため、本特徴部２では、適度な遊技の範疇を逸脱しないように、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得することを条件にパチンコ遊技機における遊技を停止するコンプリート機能を実装した。尚、本特徴部２では、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得すること条件にコンプリート機能を作動させて遊技を停止する形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能を作動させる賞球の基準値は「９５０００」に限らず、該基準値としては、「１０００００」や「８００００」等情勢に見合った数値が設定されるものである。

【０６８４】

尚、本特徴部２でのコンプリート機能による「遊技を停止する」とは、遊技球の発射を不能とすること、特別図柄の可変表示を実行しないこと、各種スイッチでの遊技球の検出をしないこと（つまり、遊技停止後の入賞による新たな賞球の払い出しを行わないこと）等が含まれている。

【０６８５】

（特図ユニット・演出表示ユニット）

図１３２は、本特徴部２におけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。遊技盤２の所定位置（図１３２に示す例では遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１３３、図１３８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。

【０６８６】

第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

【０６８７】

特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【０６８８】

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

【０６８９】

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【０６９０】

図１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は４つのＬＥＤにより構成される。

普通図柄表示器２０は、遊技球がゲート４１を通過（普通図柄の始動条件が成立）することで、普通図柄の可変表示を行い、普通図柄の組合せ（４つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「当り（普図当り）」や「はずれ（普図はずれ）」となったことを示す装置である。

【０６９１】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１３８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【０６９２】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【０６９３】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【０６９４】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【０６９５】

ここで、本特徴部２における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１３８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【０６９６】

第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂは、可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する特別図柄の態様（点灯するＬＥＤの組み合わせ）が異なっている。図１３９（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち右上部のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうちいずれかのＬＥＤが最終的に１～７個点灯するようになっており、各点灯するＬＥＤの組み合わせは重複しないようになっている。

【０６９７】

つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて大当りやはず

れを示す態様としては、いずれのＬＥＤも点灯しない（全消灯）の組み合わせは存在しない。

【０６９８】

そして、図１３９（Ｅ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動する場合、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを含む特図ユニット２０１を構成するＬＥＤのいずれも点灯しない（全ＬＥＤ消灯）ようになっている。

【０６９９】

また、図１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は、前述したように４つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって普通図柄が構成されている。普通図柄表示器２０においては、４０ｍｓが経過する度に点灯させるＬＥＤを交互に切り替えていくことで普通図柄の可変表示が実行される。

【０７００】

普通図柄表示器２０では、普通図柄の可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する普通図柄の停止態様（点灯するＬＥＤの組み合わせ）が異なっている。図１３９（Ｂ）に示すように、普通図柄の可変表示結果がはずれである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち左下のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、普通図柄の可変表示結果が当りである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち上側のＬＥＤ２つが最終的に点灯する。

【０７０１】

そして、後述するコンプリート機能が作動する場合、普通図柄表示器２０を構成する両ＬＥＤが消灯（全ＬＥＤ消灯）するようになっている。

【０７０２】

また、図１３８（Ｅ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって、特別図柄の可変表示が演出制御手段側でも示されるようになっている。第１特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第２演出表示灯１５２ＢはＬＥＤの消灯を維持する。逆に、第２特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第２演出表示等１５２ＢはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの消灯を維持する。

【０７０３】

これら第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、２４０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が演出制御手段側で示される。

【０７０４】

尚、第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂは、特別図柄の可変表示結果にかかわらず対応する特別図柄の演出表示灯が点灯と消灯を繰り返すが、図１３９（Ｃ）、図１３９（Ｆ）に示すように、後述するコンプリート機能作動時には両演出表示灯（第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤと第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの両方）を含む演出用表示ユニット２０２を構成する全てのＬＥＤが点灯するようになっている。

【０７０５】

（その他スイッチ及びセンサ）

本特徴部２におけるパチンコ遊技機１には、アウトスイッチ３０Ｂが設けられている。該アウトスイッチ３０Ｂは主基板１１（スイッチ回路１１０）に接続されており、ＣＰＵ１０３は該アウトスイッチ３０Ｂからの信号によってアウト口を通過した遊技球を検出することが可能となっている。尚、アウトスイッチ３０Ｂは、各入賞口に入賞した遊技球や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球等、遊技領域２に向けて打ちされた後にパチンコ遊技機１外に排出される遊技球全てとカウントするスイッチである。

【０７０６】
　また、本特徴部２には、第１始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａと、第２始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第２始動口スイッチ２２Ｂと、が設けられている。これら始動口スイッチのうち、第１始動口スイッチ２２Ａにおいて遊技球が検出された場合（第１始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が３球払い出される一方で、第２始動口スイッチ２２Ｂにおいて遊技球が検出された場合（第２始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が１球払い出されるようになっている。
【０７０７】
　主基板１１には、パチンコ遊技機１において大当り確率に対応する設定値をセット可能とするための錠スイッチ５１、該錠スイッチ５１を操作した状態（パチンコ遊技機１において設定値を設定可能な状態）としたときに操作することで設定値をセットするための設定切替スイッチ５２が接続されている。また、主基板１１には、パチンコ遊技機１において払い出された賞球数やアウト球数にもとづいて当該パチンコ遊技機１におけるベース値を表示可能な表示モニタ５３が接続されている。錠スイッチ５１、設定切替スイッチ５２、表示モニタ５３は、図示しないパチンコ遊技機１の背面側に配置されており、遊技者による操作さ視認が不可能となっている。
【０７０８】
　更に、本特徴部２における主基板１１には、上皿が遊技球（払い出された賞球）によって満たされている（満タン状態である）ことを検出可能な満タンセンサ５４、パチンコ遊技機１が設置されている遊技島から賞球として供給される遊技球が枯渇していること（球切れ）を検出可能な球切れセンサ５５、パチンコ遊技機１に磁石が近接していることを検出可能な磁石センサ５６、パチンコ遊技機１にスマートフォン等の電波を発する携帯電子機器が近接していることを検出可能な電波センサ５７が接続されている。
【０７０９】
　（メモリマップ）
　図１３４は、本特徴部２におけるメモリマップである。本特徴部２におけるＲＯＭ１０１やＲＡＭ１０２には、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、これら使用領域内プログラム領域や使用領域内データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域のワークや使用領域のスタックエリア）等、遊技状態の制御や賞球の払い出し等の主に遊技に関連するデータを格納・実行するための領域と、使用領域外プログラム領域、使用領域外データ領域、これら使用領域外プログラム領域や使用領域外データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリア）等、エラーの検出や後述するコンプリート機能の作動等の直接遊技には関連しないデータを格納・実行するための領域が設けられている。
【０７１０】
　つまり、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象となるデータが格納・実行される領域であり、使用領域外プログラム領域、、使用領域外データ領域、使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象外となるデータが格納・実行される領域である。特に本特徴部２では、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアで実行される処理を領域内処理と呼称し、使用領域外データ領域、使用領域外のワークで実行される処理を領域外処理と呼称する。
【０７１１】
　（画像描画領域・輝度データ格納領域）
　図１３５（Ａ）に示すように、本特徴部２の表示制御部１２３のＶＲＡＭ領域には、図４、図５のレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域に加えて、レイヤ１４の画像として後述する事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置するためのレイヤ１４

画像描画領域、レイヤ１５の画像として球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置するためのレイヤ１５画像描画領域、レイヤ１６の画像として後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃを描画・配置するためのレイヤ１６画像描画領域、レイヤ１７の画像として電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を描画・配置するためのレイヤ１７画像描画領域が配置されている。

【０７１２】

尚、レイヤ１４画像描画領域に描画される画像はレイヤ１３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１５画像描画領域に描画される画像はレイヤ１４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１６画像描画領域に描画される画像はレイヤ１５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１７画像描画領域に描画される画像はレイヤ１６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【０７１３】

レイヤ１４画像描画領域は、上記したように事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１４画像描画領域はこれら前報知対応画像や警告報知対応画像の透過率を変更可能であるとともに、これら前報知対応画像や警告報知対応画像を画像表示装置５の表示領域の上部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【０７１４】

レイヤ１５画像描画領域は、上記したように球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１５画像描画領域はこれら比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を画像表示装置５の表示領域の中央部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【０７１５】

また、レイヤ１６画像描画領域は、上記したコンプリート機能作動対応画像Ｃを画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域であり、レイヤ１７画像描画領域は、上記した電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域である。

【０７１６】

尚、本特徴部２では、レイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域において描画された画像が画像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像を視認可能となっている。

【０７１７】

更に、レイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域において描画された画像が画像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像をいずれも視認不能可能となっている。

【０７１８】

本特徴部２のランプ制御基板１４には、図示しないランプ制御部が設けれており、該ランプ制御部には、図１３５（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した輝度データを格納するための第１輝度データ格納領域、後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃに対応した輝度データを格納するための第２輝度データ格納領域、各エラーのエラー対応画像Ｅに対応した輝度データを格納するための第３輝度データ格納領域が配置されている。以降、本特徴部２では、重要度が低いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ１と重要度が高いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ２の両方を指す場合は、単に「エラー対応画像Ｅ」と記載する場合がある。

【０７１９】

本特徴部２では、第１輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されており、第３輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されている。

【０７２０】

つまり、背景画像に対応する遊技効果ランプ９の発光は、コンプリート機能の作動によって該コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるとともに、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。更に、コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光は、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。

【０７２１】

（遊技状態指定コマンド）

図１３６は、本特徴部２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。本特徴部２の演出制御コマンドは図６の演出制御コマンドに加えて、ＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドを含んでいる。

【０７２２】

コマンドＡＤＸＸＨは、図１３７（Ａ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動するまでの払い出された賞球数とアウト球数との差（賞球の純増数）を示すＭＹカウンタ値を通知するためのＭＹ状態指定コマンドである。尚、ＭＹ状態指定コマンドでは、コンプリート機能作動までの残りＭＹカウンタ値に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。

【０７２３】

コマンドＡＦＸＸＨは、図１３７（Ｂ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件を指定するためのコンプリート機能制御指定コマンドである。コンプリート機能制御指定コマンドでは、コンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、ＡＦ００Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が５００１以上（賞球の純増５００１発以上）であることを指定する第１コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０１Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が１～５０００（賞球の純増５０００発以下）であることを指定する第２コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０２Ｈは、大当り遊技中にコンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が０となった（作動条件を満たした）がコンプリート機能が作動していないことを指定する第３コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０３Ｈは、コンプリート機能が作動したことを指定する第４コンプリート機能制御指定コマンドである。

【０７２４】

コマンドＥ０ＸＸＨは、図１３７（Ｃ）に示すように、エラーの発生を通知するためのエラー通知コマンドである。エラー通知コマンドでは、発生したエラーに応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、Ｅ０００Ｈは、球切れエラーの発生を通知するための球切れエラー通知コマンドであり、Ｅ００１Ｈは、満タンエラーの発生を通知するための満タンエラー通知コマンドであり、Ｅ００２Ｈは、磁石エラーの発生を通知するための磁石エラー通知コマンドであり、Ｅ００３Ｈは、電波エラーの発生を通知するための電波エラー通知コマンドである。

【０７２５】

（表示モニタ）

図１４０（Ａ）に示すように、表示モニタ５３は、第１表示部５３Ａ、第２表示部５３Ｂ、第３表示部５３Ｃ、第４表示部５３Ｄを備えている。第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、赤色にて点灯・点滅が可能となっている。

【０７２６】
表示モニタ５３には、図１４０（Ｂ）及び図１４０（Ｃ）に示すように、全遊技状態のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースＬと、全遊技状態における１回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース１と、全遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ５３に表示される。
【０７２７】
実際に表示モニタ５３にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。
【０７２８】
本実施例の表示モニタ５３では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板１１は、ベースＬ→ベース１→ベース２→ベース３の順番で表示モニタ５３の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。
【０７２９】
（出力用ポート）
次に、本特徴部２におけるＩ／Ｏポート１２５内の出力用ポートに付いて説明する。図１４１～図１４５に示すように、出力用ポートには、ソレノイド出力用ポート（出力ポート０）、磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート（出力ポート１）、遊技情報出力用ポート（出力ポート２）、性能表示出力用ポート（出力ポート１０のＤＧ１～ＤＧ４）、ＤＧ信号出力用ポート（出力ポート３のＤＧ１～ＤＧ５）、遊技情報出力用ポート２（出力ポート１１）、試験端子出力用ポート１（出力ポート１２）、試験端子出力用ポート２（出力ポート４）、試験端子出力用ポート３（出力ポート５）、試験端子出力用ポート４（出力ポート６）、試験端子出力用ポート５（出力ポート７）、試験端子出力用ポート６（出力ポート８）、試験端子出力用ポート７（出力ポート９）が設けられている。これら出力用ポートには、ビット毎に各信号やＬＥＤが割り当てられており、これらビット毎の論理値として「０」や「１」をセットすることにより各種信号の出力や特図ユニット２０１、表示モニタ５３を構成するＬＥＤの点灯、それノイド８１、８２、８３のＯＮ・ＯＦＦの切替を実行可能となっている。
【０７３０】
（バッファ・フラグ・タイマ）
【０７３１】
本特徴部２では、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマと、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとが異なっている。図１４６～図１４８に示すように、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、バックアップやソレノ

イド出力に使用されるもの（図１４６のバックアップ・ソレノイド出力の項目）、特別図柄の表示制御に使用されるもの（図１４６の特別図柄１表示制御の項目）、普通図柄の表示制御に使用されるもの（図１４６の普通図柄表示制御の項目）、特別図柄の可変表示に使用されるもの（図１４６の特別図柄の項目）、普通図柄の可変表示や普図当りにもとづくソレノイドの制御に使用されるもの（図１４６の普通図柄用作業領域の項目）、遊技状態の制御に使用されるもの（図１４７の遊技状態制御の項目）、エラーの監視に使用されるもの（図１４８のエラー監視の項目）、後述するコンプリート機能に関して、パチンコ遊技機１への外部出力に使用されるもの（図１４９のコンプリート機能の項目）が設けられている。

【０７３２】

尚、これら領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマは、全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の初期化処理（図１５１のステップＳ６）においてクリアされるようになっている。

【０７３３】

本特徴部２においてパチンコ遊技機１は、電源投入によってコールドスタートとホットスタートとのどちらかで起動する。ホットスタートとは、電断が発生する際に作成されたバックアップデータが正常であるとき、これらバックアップデータにもとづいてパチンコ遊技機１を電断発生したタイミングの状態で起動することを指す。また、コールドスタートとは、ＲＡＭクリアスイッチが操作されている状態で電源投入されたことと、電断が発生する際に作成されたバックアップデータに異常があることのどちらかの条件が成立したときに、ＲＡＭのデータ（領域内及び領域外のデータ）を初期化してパチンコ遊技機１を起動することを指す。

【０７３４】

また、図１５０に示すように、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、試験端子に信号を出力するために使用されるもの（図１５０の試験端子の項目）、磁石エラー監視に使用されるもの（図１５０の磁石エラー監視の項目）、磁石エラーや電波エラー等のエラー以外の不正行為監視に使用されるもの（図１５０の不正行為監視の項目）、コンプリート機能の作動に使用されるもの（図１５０のコンプリート機能の項目）、表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの（図１５０の性能表示モニタ用の項目）が設けれている。

【０７３５】

尚、これら領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマのうち表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの以外は全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の領域外ＲＡＭクリア処理においてクリアされるようになっている。

【０７３６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０７３７】

（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１５１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。

【０７３８】

（遊技制御メイン処理）

図１５１に示すように、本特徴部２の遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３は、復旧処理（ステップＳ４）や領域外ＲＡＭクリア処理を含む初期化処理（ステップＳ６）を実行した後、呼出コマンドにより領域外から領域外ＲＷＭ初期値設定処理を呼び出すことで、領域外処理としての領域外ＲＷＭ初期値設定処理を実行するとともに（ステップＳ７Ａ）、同じく呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能初期値設定処理を呼び出す

（ステップＳ７Ｂ）ことで、領域外処理としてのコンプリート機能初期値設定処理を実行し、以降のステップＳ８～ステップＳ１０の処理を実行する。

【０７３９】

（領域外ＲＷＭ初期値設定処理）

図１５２は、領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。領域外ＲＷＭ初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず領域外スタックポインタの設定を行う（ステップＳＡ２１）。そして、電断時のバックアップデータにもとづいてバックアップデータ初期値設定処理（ステップＳＡ２２）を実行するとともに、表示モニタ５３においてベース値を表示するための性能表示ＲＷＭ初期値設定処理（ステップＳＡ２３）、コンプリート機能を作動させる初期設定のためのコンプリート機能初期値設定処理（ステップＳＡ２４）を実行する。最後に、遊技制御メイン処理に復帰するための処理を実行して領域外ＲＷＭ初期値設定処理を終了する。

【０７４０】

（コンプリート機能初期値設定処理）

図１５３は、図１５２のコンプリート機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断時にバックアップされていたデータのうち、後述するＭＹ保存バッファ値と前回ＭＹ保存バッファ値をクリアする（ステップＳＡ３１）。そして、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１５９（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２）。

【０７４１】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ３２；Ｎ）は、電断時にバックアップされていたデータのうちコンプリート機能作動管理バッファ値とコンプリート機能カウンタ値の両方をクリアし（ステップＳＡ３３、ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ３２；Ｙ）は、コンプリート機能カウンタ値のみをクリアし（ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。

【０７４２】

（コンプリート機能状態コマンド送信処理）

図１５４は、図１５１に示すコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能状態コマンド送信処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１６５（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ４１）。

【０７４３】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ４１；Ｎ）は、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４３）。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ４１；Ｙ）は、状態に応じたコンプリート機能制

御指定コマンド（図１３７（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に対して送信するとともに、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４２、ステップＳＡ４３）。

【０７４４】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図１５５、図１５６は、本特徴部２における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。遊技制御用タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。電断処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、電源基板１７から電断が発生したことを示す電源断信号を検出したか否かを判定し、電源断信号を検出した場合は、電断が発生したとして遊技状態を特定可能なフラグ等を含む遊技用データをバックアップデータとして、バックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、本特徴部２においては、後述するＭＹ保存バッファ値、前回ＭＹ保存バッファ値、コンプリート機能作動管理バッファ値、コンプリート機能カウンタ値、コンプリート機能作動フラグ等のコンプリート機能に関するデータもバックアップデータとしてＲＡＭ１０２に保存される。

【０７４５】

次に、ＣＰＵ１０３は、不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０２）。不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０２；Ｎ）は、更にコンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０３）。

【０７４６】

コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０３；Ｎ）、ＣＰＵ１０３はスイッチ処理（ステップＳＡ２０４）を実行する。スイッチ処理では、例えば、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、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、アウトスイッチ３０Ｂ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。続いて、ＣＰＵ１０３は、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳＳ２０５）を実行する。

【０７４７】

また、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドによって領域外からエラー処理１を呼び出し、該エラー処理１を実行する。そして、エラー処理１から復帰した後は、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳＡ２０６）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳＡ２０７）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１５）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１６）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳＡ２１９）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳＡ２２０）を実行する。

【０７４８】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外から遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理を呼び出し、該試験端子処理を実行する（ＳＡ２２１）。試験端子処理からの復帰後は、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳＡ２２２）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２３）、普図プロセスフラグの値に応

じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２４）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳＡ２２５）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳＡ２２６）を実行する。

【０７４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からパチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタ５３にベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理を呼び出し、該性能表示モニタ制御処理を実行する（ステップＳＡ２２８）。更に、性能表示モニタ制御処理からの復帰後、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能制御処理を呼び出し、該コンプリート機能制御処理を実行する（ステップＳＡ２９９）。コンプリート機能制御処理からの復帰後は、割込みを許可してから（ステップＳＡ２３０）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０７５０】

尚、不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２０２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２３１）。前回不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３１；Ｙ）はステップＳＡ２４０に進み、前回不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３１；Ｎ）は、前回不正行為監視フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３２）、賞球の払い出しを停止する処理を実行し（ステップＳＡ２３３）、ステップＳＡ２４０に進む。

【０７５１】

そして、コンプリート機能作動フラグがセットされている場合、つまり、コンプリート機能が作動している場合（ステップＳＡ２０３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回コンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（スップＳＡ２３４）。前回コンプリート機能作動フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３４；Ｙ）はステップＳＡ２３７に進み、前回コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３４；Ｎ）は、前回コンプリート機能作動フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３５）、コンプリート機能作動時のセキュリティ信号出力期間として３０秒に応じた値をセットすることで当該パチンコ遊技機外に対してセキュリティ信号の出力を実行し（ステップＳＡ２３６）、ステップＳＡ２３７に進む。ステップＳＡ２３７においてＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からエラー処理２を呼び出し、該エラー処理２を実行する。そして、エラー処理２からの復帰後は、前述したステップＳＡ２１９と同様の賞球制御処理（ステップＳＡ２３８）と、前述したステップＳＡ２２５と同様の枠状態出力処理（ステップＳＡ２３９）を実行してステップＳＡ２４０に進む。

【０７５２】

ステップＳＡ２４０においてＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１における遊技を停止するための遊技停止処理を実行するとともに、割込みを許可してから（ステップＳＡ２４１）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０７５３】

（普通図柄プロセス処理）

図１５７は、図１５５に示す普通図柄プロセス処理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においてＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１がオンとなったか否か、つまり、遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かを判定する（ステップＳＡ２１６Ａ）。ゲートスイッチ２１がオンとなっている場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｙ）は、ゲートスイッチ通過処理を実行する（ステップＳＡ２１６Ｂ）。ゲートスイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ５を抽出し、該抽出

した乱数値ＭＲ５の値を普通図柄保留記憶として普図保留記憶部（図１６参照）に記憶する処理を実行すればよい。

【０７５４】

ゲートスイッチ通過処理の実行後、またはゲートスイッチ２１がオフのままである場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて普通図柄通常処理（ステップＳＡ２１６Ｃ）、普通図柄変動処理（ステップＳＡ２１６Ｄ）、普通図柄停止処理（ステップＳＡ２１６Ｅ）、普通電動役物作動処理（ＳＡ２１６Ｆ）のいずれかを実行する。

【０７５５】

普通図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、普図保留記憶部の保留記憶番号「１」から普通図柄保留記憶を読み出すとともに、普通図柄保留記憶数を－１して普図保留記憶部の記憶内容をシフトする。そして、読み出した普通図柄保留記憶（乱数値ＭＲ５の値）が普通図柄の当り判定値であるかを判定する。読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値である場合は、普図当りフラグをオンにセットして普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。尚、読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値でない場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。

【０７５６】

普通図柄変動処理においてＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態にもとづく普通図柄可変表示期間に亘って普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤの点灯と消灯を繰り返し実行する（普通図柄の可変表示を実行する）。普通図柄可変表示期間が終了した場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理に応じた値に更新して普通図柄変動処理を終了する。

【０７５７】

普通図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示結果にもとづいて普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤを所定期間（例えば、２秒間）に亘って点灯させる。普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ所定期間に亘って点灯させた後は、当該普通図柄の可変表示結果がはずれ（普図はずれ）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了し、当該普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了する。

【０７５８】

（普通電動役物作動処理）

図１５８は、図１５７に示す普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。普通電動役物作動処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、普通電動役物開放回数カウンタ値のセットがあるか否かを判定する（ステップＳＡ１０１）。普通電動役物開放回数カウンタ値がセットされていない場合（ステップＳＣ１０１；Ｎ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値に「２」をセットしてステップＳＣ１０３に進む（ステップＳＣ１０２）。また、普通電動役物開放回数カウンタ値にいずれかの値がセットされている場合（ステップＳＣ１０１；Ｙ）はステップＳＣ１０３に進む。

【０７５９】

ステップＳＣ１０３においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０３）。普通図柄プロセスタイマがセットされていない場合（ステップＳＣ１０３；Ｎ）は、普通図柄プロセスタイマをセットしてステップＳＣ１０５に進む（ステップＳＣ１０４）。また、普通図柄プロセスタイマがセットされている場合（ステップＳＣ１０３；Ｙ）は、ステップＳＣ１０５に進む。

【０７６０】

ステップＳＣ１０５においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を更新する（普通図柄プロセスタイマの値を－１する）。そして、更新後の普通図柄プロセスタイマ値を参照して、普通電動役物開放タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＣ１０

６）。普通電動役物開放タイミングである場合（ステップＳＣ１０６；Ｙ）は、第２始動入賞口の開放設定として、ソレノイド用バッファの値を「１」にセットするとともに（ステップＳＣ１０７）、当該普通電動役物の開放期間中（第２始動入賞口の開放期間中）に第２始動入賞口に入賞した遊技球数を示す普通電動役物入賞個数カウンタに「０」をセットしてステップＳＣ１０９に進む（ステップＳＣ１０８）。また、普通電動役物開放タイミングでない場合（ステップＳＣ１０６；Ｎ）は、ステップＳＣ１０９に進む。

【０７６１】

尚、ステップＳＣ１０７においてソレノイド用バッファの値に「１」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対して駆動信号が出力される。つまり、第２始動入賞口が開放される。

【０７６２】

ステップＳＣ１０９においてＣＰＵ１０３は、普通電動役物の開放期間中であるか否かを判定する（ステップＳＣ１０９）。普通電動役物の開放期間中ではない場合（ステップＳＣ１０９；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物の開放期間中である場合（ステップＳＣ１０９；Ｙ）は、更に第２始動入賞口への入賞が有るか否かを判定する（ステップＳＣ１１０）。

【０７６３】

第２始動入賞口への入賞が無い場合（ステップＳＣ１１０；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、第２始動入賞口への入賞が有る場合（ステップＳＣ１１０；Ｙ）は、普通電動役物入賞個数カウンタ値を＋１し（ステップＳＣ１１１）、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上となったか否か、つまり、該普通電動役物開放期間中に遊技球が第２始動入賞口に１０球以上入賞したか否かを判定する（ステップＳＣ１１２）。普通電動役物入賞個数カウンタ値が９以下である場合（ステップＳＣ１１２；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上である場合（ステップＳＣ１１２；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマの値を「０」にセットしてステップＳＣ１１４に進む。

【０７６４】

ステップＳＣ１１４においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０であるか否かを判定する（ステップＳＣ１１４）。普通図柄プロセスタイマの値が０でない場合（ステップＳＣ１１４；Ｎ）は普通電動役物作動処理を終了し、普通図柄プロセスタイマの値が０である場合（ステップＳＣ１１４；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマ値をクリアする（ステップＳＣ１１５）。そして、第２始動入賞口の閉鎖設定として、ソレノイド用バッファの値を「０」にセットする（ステップＳＣ１１６）。

【０７６５】

尚、ステップＳＣ１１６においてソレノイド用バッファの値に「０」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対しての駆動信号の出力が停止される。つまり、第２始動入賞口が閉鎖される。

【０７６６】

また、ＣＰＵ１０３は、普通電動役物開放回数カウンタ値を－１し（ステップＳＣ１１７）、該普通電動役物開放回数カウンタ値が０となったか否かを判定する（ステップＳＣ１１８）。普通電動役物開放回数カウンタ値が１である場合（ステップＳＣ１１８；Ｎ）は普通電動役物作動処理を終了し、普通電動役物開放回数カウンタ値が０である場合（ステップＳＣ１１８；Ｙ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値をクリアし（ステップＳＣ１１９）、更に普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通電動役物作動処理を終了する（ステップＳＣ１２０）。

【０７６７】

以上のように、本特徴部２において第２始動入賞口は、普通図柄の可変表示結果が当りとなることで開放され、該第２始動入賞口遊技球が所定球数入賞することと、第２始動入賞口の開放期間が経過することのどちらか一方の条件ガセ率することによって閉鎖される。また、本実施例では、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となることによって第２始動入賞口が２回開放される形態を例示しているが、１回の普図当りにおける第２始

動入賞口の開放回数は１回や３回以上であってもよい。
【０７６８】
（エラー処理１）
図１５９は、図１５５のステップＳＡ２０５において領域外処理として実行するエラー処理１の一例を示すフローチャートである。エラー処理１においてＣＰＵ１０３は、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ａ）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｂ）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｃ）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｄ）を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行してエラー処理１を終了する（ステップＳＡ２０５Ｅ）。
【０７６９】
特にＣＰＵ１０３は、磁石エラー報知処理において磁石エラーの発生を検出した場合と電波エラー報知処理において電波エラーの発生を検出した場合とでは、前述した不正行為監視フラグをセットする処理を実行する。つまり、本特徴部２では、図１５５、図１５６に示すように、不正行為監視フラグがセットされることで、その時点で実行中の賞球の払い出しが停止されるようになっている。
【０７７０】
（エラー処理２）
図１６０は、図１５９のステップＳＡ２３６において領域外処理として実行するエラー処理２の一例を示すフローチャートである。エラー処理２においてＣＰＵ１０３は、クリアデータのセットを行う（ステップＳＡ２３７Ａ）。そして、該クリアデータを領域外エラー報知用バッファ１にストアするとともに（ステップＳＡ２３７Ｂ）、磁石センサ無効指定値をセットする（ステップＳＡ２３７Ｃ）。更に、該磁石センサ無効指定値を磁石センサ信号監視フラグにストアした後、ステップＳＡ２０５Ｅと同様の電波エラー報知処理を実行し（ステップＳＡ２３７Ｅ）、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行して（ステップＳＡ２３７Ｆ）エラー処理２を終了する。
【０７７１】
（試験端子処理）
図１６１（Ａ）は、図１５５のステップＳＡ２２１において領域外処理として実行する試験端子処理の一例を示すフローチャートである。試験端子処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、試験端子バッファ２（図１５０参照）の値をクリアし（ステップＳＡ２２１Ａ）、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が０または１か否かを判定する。コンプリート機能作動管理バッファ値が２または３である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００以上である場合（ステップＳＡ２２１Ａ；Ｎ）はステップ２２１Ｄに進む。また、コンプリート機能作動管理バッファ値が０または１である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００未満である場合（ステップＳＡ２２１Ａ；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、更に後述するＭＹ保存バッファ値が７６以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１１Ｃ）。
【０７７２】
ＭＹ保存バッファ値が７６未満である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００未満である場合はステップＳＡ２２１Ｅに進み、ＭＹ保存バッファ地が７６以上である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上である場合はステップＳＡ２２１Ｄに進む。
【０７７３】
ステップＳＡ２２１ＤにおいてＣＰＵ１０３は、試験端子バッファ２にコンプリート機能作動前信号の出力設定データをセットし、ステップＳＡ２２１Ｅに進む。
【０７７４】
また、ステップＳＡ２２１ＥにおいてＣＰＵ１０３は、状態に応じてその他の試験端子バッファ（図１５０参照）に信号出力設定データをセットする。そして、これら各試験端

子バッファにセットされている信号出力設定データにもとづいて信号出力を実行して試験端子処理を終了する（ステップＳＡ２２１Ｆ）。

【０７７５】

以上のようにＣＰＵ１０３が試験端子設定処理を実行することで、本特徴部２では、図１６１（Ｂ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上になったタイミングから、コンプリート機能が作動するコンプリート機能カウンタ値が９５０００以上となるタイミングまでの期間に亘ってパチンコ遊技機１の外部に向けてコンプリート機能作動前信号を出力するようになっている。

【０７７６】

このようにすることで、本特徴部２のパチンコ遊技機１では、該パチンコ遊技機１の試験中にコンプリート機能カウンタ値が７６０００というコンプリート機能が作動する９５０００に達する可能性が高くなった時点でコンプリート機能作動前信号が出力されるので、予めコンプリート機能が作動する可能性を該パチンコ遊技機１の試験官等が認識可能となっている。

【０７７７】

（コンプリート機能制御処理）

図１６２は、図１５５のステップＳＡ２２９において領域外処理として実行するコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能制御処理においてＣＰＵ１０３は、各入賞口やアウト口への遊技球に進入によって付与される賞球やアウト球にもとづいてコンプリート機能カウンタ値を加減算するためのコンプリート機能加算減算処理（ステップＳＡ２５１）、コンプリート機能カウンタ値にもとづいて実際にコンプリート機能の作動の可否を判定するために参照するＭＹ保存バッファ値を算出するためのコンプリート機能ＭＹ計算処理（ステップＳＡ２５２）、算出したＭＹ保存バッファ値がコンプリート機能の作動しきい値に達したか否かを確認するためのＭＹ確認処理（ステップＳＡ２５３）、コンプリート機能の作動の有無に応じたコンプリート機能作動管理バッファ値を管理するためのコンプリート機能管理制御処理（ステップＳＡ２５４）、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じてコンプリート機能作動フラグをセットするためのコンプリート機能作動確認処理（ステップＳＡ２５５）を実行した後、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行し（ステップＳＡ２５６）、コンプリート機能制御処理を終了する。

【０７７８】

（コンプリート機能加算減算処理）

図１６３は、図１６２に示すコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能加算減算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６０）。

【０７７９】

ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２６０でＹ）は、当該コンプリート機能加算減算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合（ステップＳＡ２６０でＮ）は、更に、スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６１）。

【０７８０】

第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６１でＮ）は、ステップＳＡ２６２を実行することなくステップＳＡ２６３に進む一方、第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６１でＹ）は、第１始動口スイッチ２２Ａに応じた値である第１始動入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「３」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６２）、その後、ステップＳＡ２６３に進む。

【０７８１】

ステップＳＡ２６３においては、スイッチ処理において第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっていない場合（

ステップＳＡ２６３でＮ）は、ステップＳＡ２６４を実行することなくステップＳＡ２６５に進む一方、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６３でＹ）は、第２始動口スイッチ２２Ｂに応じた値である第２始動入賞口の入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６４）、その後、ステップＳＡ２６５に進む。

【０７８２】

ステップＳＡ２６５においては、スイッチ処理において第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっているか否かを判定し、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６５でＮ）は、ステップＳＡ２６６を実行することなくステップＳＡ２６７に進む一方、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６５でＹ）は、第１カウントスイッチ２３に応じた値である第１大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６６）、その後、ステップＳＡ２６７に進む。

【０７８３】

ステップＳＡ２６７においては、スイッチ処理において第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっているか否かを判定し、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６７でＮ）は、ステップＳＡ２６８を実行することなくステップＳＡ２６９に進む一方、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６７でＹ）は、第２カウントスイッチ２４に応じた値である第２大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６８）、その後、ステップＳＡ２６９に進む。

【０７８４】

ステップＳＡ２６９においては、スイッチ処理において一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっているか否かを判定し、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６９でＮ）は、ステップＳＡ２７０を実行することなくステップＳＡ２７１に進む一方、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６９でＹ）は、一般入賞口スイッチ３０Ａに応じた値である一般入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１０」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２７０）、その後、ステップＳＡ２７１に進む。

【０７８５】

ステップＳＡ２７１においては、スイッチ処理においてアウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２７１でＮ）は、ステップＳＡ２７２を実行することなくコンプリート機能加算減算処理を終了する一方、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２７１でＹ）は、アウトスイッチ３０Ｂに応じた値（アウトスイッチ３０Ｂを通過した遊技球数）をコンプリート機能カウンタ値から減算し（ステップＳＡ２７２）、コンプリート機能加算減算処理を終了する。

【０７８６】

（コンプリート機能ＭＹ計算処理）

図１６４は、図１６２に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能ＭＹ計算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２８１）。

【０７８７】

ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっている場合（ステップＳＡ２８１でY）は、該コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合は、コンプリート機能カウンタ値を１０００で除算した値を算出し（ステッププＳＡ２８２）、除算後の小数点以下を切り捨てた値をＭＹ保存バッファ値として記憶して（ステッププＳＡ２８３）、コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する。

【０７８８】

（ＭＹ確認処理）

図１６５（Ａ）は、図１６２に示すＭＹ確認処理の一例を示すフロー図である。ＭＹ確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致しているか否か、つまり、ＭＹ保存バッファ値に変化があったか否かを判定する（ステップＳＡ２９１）。

【０７８９】

ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致している場合（ステップＳＡ２９１でＹ）は、該ＭＹ確認処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致していない場合（ステップＳＡ２９１でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９２）。

【０７９０】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である場合（ステップＳＡ２９２でＹ）、つまり、コンプリート機能が作動する前の作動警告状態または既に作動済みの作動状態である場合には、ＭＹ確認処理を終了する。一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない場合（ステップＳＡ２９２でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値が８９以下であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９３）

【０７９１】

ＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合（ステップＳＡ２９３でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「０」をセットして（ステップＳＡ２９４）、ＭＹ確認処理を終了する。

【０７９２】

一方、ＭＹ保存バッファ値が８９以下ではない場合（ステップＳＡ２９３でＮ）は、更に、ＭＹ保存バッファ値が９５以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９５）。そして、ＭＹ保存バッファ値が９５以上でない場合（ステップＳＡ２９５でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「１」をセットし（ステップＳＡ２９６）、ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２９５でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「２」をセットし（ステップＳＡ２９７）、ＭＹ確認処理を終了する。

【０７９３】

図１６５（Ｂ）は、ＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能作動管理バッファ値との関係を示す図である。本特徴部２においては、上記した図１６４に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理並びに図１６５（Ａ）に示すＭＹ確認処理が実行されることによって、コンプリート機能カウンタ値が０～８９９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態でも作動警告状態でもない状態であることを示す「０」がセットされる。

【０７９４】

一方、コンプリート機能カウンタ値が９００００～９４９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が９０～９４の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態であることを示す「１」がセットされる。

【０７９５】

また、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上の値であることでＭＹ保存バッファ値が９５以上の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、コンプリート機能の作動警告状態であることを示す「２」またはンプリート機能が作動状態であることを示す「３」のいずれかがセットされる。

【０７９６】

尚、コンプリート機能作動管理バッファ値の「２」から「３」への更新は、後述のコンプリート機能管理制御処理にて実行される。

【０７９７】

（コンプリート機能管理制御処理）

図１６６は、図１６２に示すコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフロー図であ

る。コンプリート機能管理制御処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。

【０７９８】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」ではない場合（ステップＳＡ３０１でＮ）は、該コンプリート機能管理制御処理を終了する。

【０７９９】

一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」である場合（ステップＳＡ３０１でＹ）は、更に、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれであるか否かを判定する（ステップＳＡ３０２）。

【０８００】

特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずかである場合（ステップＳＡ３０２でＹ）、つまり、大当り遊技中である場合には、現在の作動警告状態を維持するためにコンプリート機能作動管理バッファ値を変更することなくコンプリート機能管理制御処理を終了する。

【０８０１】

一方、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれでもない場合（ステップＳＡ３０２でＮ）、つまり、大当り遊技が終了した場合には、コンプリート機能を作動状態に変化させるためにコンプリート機能作動管理バッファ値に、作動状態に対応した「３」をセットして（ステップＳＡ３０３）、コンプリート機能管理制御処理を終了する。

【０８０２】

（コンプリート機能作動確認処理）

図１６７は、図１６２に示すコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを、演出制御基板１２に送信したか否かを判定する（ステップＳＡ３１１）。

【０８０３】

コンプリート機能制御指定コマンドを送信していない場合（ステップＳＡ３１１でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１２）。

【０８０４】

コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」である場合（ステップＳＡ３１２でＹ）は、ステップＳＡ３１６に進む一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」でない場合（ステップＳＡ３１２でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が、作動状態に対応する「３」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１３）。

【０８０５】

コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」でない場合（ステップＳＡ３１３でＮ）は、ステップＳＡ３１４を経由することなくステップＳＡ３１５に進み、コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」である場合（ステップＳＡ３１３でＹ）は、コンプリート機能作動フラグをセットし（ステップＳＡ３１４）、ステップＳＡ３１５に進む。

【０８０６】

ステップＳＡ３１５においては、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信し、ステップＳＡ３１６に進む。

【０８０７】

ステップＳＡ３１６においては、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じであるか否かを判定し、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じである場合（ステップＳＡ３１６でＹ）は、該コンプリート機能作動確認処理を終了する。

【０８０８】

一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じではない場合（ステップＳＡ３１６でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値を前回ＭＹ保存バッファ値として記憶し（ステップＳＡ３１７）、前回ＭＹ保存バッファ値に応じたＭＹ状態指定コマンドを送信（ステップＳＡ３１８）、コンプリート機能作動確認処理を終了する。

【０８０９】

（遊技停止処理）

図１６８は、図１５６に示す遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。遊技停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、出力ポートクリア処理を実行する（ステップＳＡ３２１）。出力ポートクリア処理としては、図１６９（Ａ）に示すように、図１４１～図１４５に示す出力ポート１～１２のうち、出力ポート２を除く全ての出力ポートにおいて、全ての項目に非出力を示す「０」をセットすればよい。このように出力ポートクリア処理を実行することで、図１６９（Ｂ）に示すように、各ソレノイド８１、８２、８３や各ＬＥＤへの信号出力を停止し、特図ユニット２０１における全てのＬＥＤを消灯させるとともに、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口を閉鎖する。

【０８１０】

図１６８に戻り、出力ポート処理の実行後のＣＰＵ１０３は、エラーによる遊技の中止中であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２２）。エラーによる遊技の中止中であるか否かは、例えば、不正行為監視フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。エラーによる遊技停止中である場合（ステップＳＡ３２２；Ｙ）は、セキュリティ出力ビット（１０００００００Ｂ）をセットするとともに、セキュリティ出力ビットを出力ポート２に出力することでセキュリティ信号を出力する（ステップＳＡ３２３、ＳＡ３２４）。

【０８１１】

そして、ＣＰＵ１０３は、接続確認信号オフ出力値をセットするとともに、該接続確認信号オフ出力値を出力することで遊技球の新たな発射を停止して遊技停止処理を終了する（ステップＳＡ３２５、ステップＳＡ３２６）。

【０８１２】

また、エラーによる遊技停止ではない場合、つまり、コンプリート機能の作動によって遊技が停止している場合（ステップＳＡ３２２；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、クリアデータの作成を行う（ステップＳＡ３２７）。そして、遊技制御用タイマ割込処理のステップＳＡ２３６（図１５６参照）にてセットしたセキュリティ信号出力期間の値が０となっているか否かを判定する（ステップＳＡ３２８）。セキュリティ信号出力期間の値が０ではない場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒が経過していない場合（ステップＳＡ３２８；Ｎ）は、該セキュリティ信号出力期間の値を更新（値を－１する）し、ステップＳＡ３２３～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。一方、セキュリティ信号出力期間の値が０となった場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒間が経過した場合（ステップＳＡ３２８；Ｙ）は、セキュリティ出力ビットをクリアすることによってセキュリティ信号の出力を停止し（ステップＳＡ３３０）、ステップＳＡ３２５～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。

【０８１３】

つまり、図１６９（Ａ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間に亘ってセキュリティ信号の出力が実行される。また、図１６９（Ｂ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技中であることを示す特図１当り信号または特図２当り信号の出力が終了したタイミング、つまり、大当り遊技終了のタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間にわたってセキュリティ信号の出力が実行される。

【０８１４】

そして、図１６９（Ｃ）に示すように、本特徴部２において磁石エラーや電波エラー等

の重大なエラーが発生した場合は、該エラーの発生タイミングから遊技が停止されるとともに当該パチンコ遊技機１において電断が発生するまでセキュリティ信号の出力が実行される。

【０８１５】

つまり本特徴部２では、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合は、該パチンコ遊技機１から出力されるセキュリティ信号の出力期間を調べることによって該遊技停止がコンプリート機能の作動によるものであるかエラーの発生によるものであるのかを識別することが可能となっている。

【０８１６】

尚、本特徴部２では、コンプリート機能の作動による遊技停止とエラーの発生による遊技停止とでセキュリティ信号の出力期間を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能の作動による遊技停止時にはセキュリティ信号１、エラーの発生による遊技停止時にはセキュリティ信号２を出力するといったように、コンプリート機能の作動時とエラーの発生時とで出力するセキュリティ信号の種別を異ならせてもよい。

【０８１７】

（出力ポートクリア処理）

図１７０（Ａ）は、図１６８に示す出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートである。出力ポートクリア処理においてＣＰＵ１０３は、出力ポート２を除く各出力ポート（図１４１～図１４５参照）において、全ての項目に「０」をセットする（ステップＳＡ３３１）。つまり、出力ポート処理においては、図１７０（Ｂ）に示すように、特図ユニット２０１を構成する全てのＬＥＤの消灯、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口の閉鎖（可変入賞球装置６Ｂを開閉可能なソレノイド８１、第１特別可変入賞球装置７Ａを開閉可能なソレノイド８２、第２特別可変入賞球装置７Ｂを開閉可能なソレノイド８３への駆動信号の出力を停止）する処理を行う。

【０８１８】

特に、図１８２（Ａ）及び図１８２（Ｂ）に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーが発生していない通常の第２始動入賞口の閉鎖に際しては、ソレノイドバッファ値、出力ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値が第２始動入賞口の閉鎖に応じて開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ（図１５８参照）、出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値がコンプリート機能の作動やエラー発生の状態に応じた値（「１」または「０」）にセットされることで第２始動入賞口の閉鎖が実行されるようになっている一方で、出力ポートクリア処理が実行される際には、ソレノイドバッファ値が開放に応じた値である「１」に維持されつつ、出力ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値については開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ、と出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値についてはコンプリート機能の作動やエラー発生に応じた値である「０」がセットされるようになっている。

【０８１９】

（コンプリート機能の動作）

以上のように、本特徴部２においては、図１７１に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されることによってコンプリート機能カウンタ値に初期値として「０」がセットされるようになっており、該コンプリート機能カウンタ値は、遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞口スイッチ３０Ａ等によって検出されること（いずれかの入賞口へ入賞すること）によって増加していく一方で、遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されることによって減少していくようになっている。尚、コンプリート機能カウンタ値の最低値は「０」であり、この状態で遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されても該コンプリート機能カウンタ値がマイナス値となることはない。

【０８２０】

図１７２及び図１７３に示すように、遊技球が各カウントスイッチやアウトスイッチに

よって検出され続けることによってコンプリート機能カウンタ値が増減していく毎にＣＰＵ１０３は演出制御基板１２に向けて演出制御コマンドを送信する。このとき送信される演出制御コマンドの中には、図１３７に示すＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドが含まれている。

【０８２１】

特に本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したタイミングで演出制御基板１２に対して第９１ＭＹ状態指定コマンドを送信するようになっている。

【０８２２】

更に、本特徴部２では、図１７４及び図１７５に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづいてＣＰＵ１０３がコンプリート機能を作動させることで遊技を停止するとともに、演出制御基板１２に対してコンプリート機能が作動したことを示す第４コンプリート機能制御指定コマンドを送信するようになっている。

【０８２３】

詳細は後述するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第９１ＭＹ状態指定コマンドの受信にもとづいてコンプリート機能の作動が迫っていることを遊技者に対して報知する事前報知を開始し、第４コンプリート機能制御指定コマンドの受信に基づいてコンプリート機能が作動したことを遊技者に対して報知するコンプリート機能作動報知を開始するようになっている。

【０８２４】

尚、図１７４、図１７５に示すように、大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングでコンプリート機能が作動し、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技の終了タイミングでコンプリート機能が作動する。

【０８２５】

コンプリート機能が作動した後は、遊技制御用タイマ割込み処理のステップＳＡ２０４～ステップ２３０の処理は実行されない。つまり、コンプリート機能が作動した後は、該コンプリート機能の作動直前までの入賞にもとづく賞球の払い出しを実行される一方で、スイッチ処理（ステップＳＡ２０４）等の処理が新たに実行されず各スイッチでの遊技球の検出が無効となることから、新たな入賞にもとづく賞球の払い出しは実行されない。更に、コンプリート機能が作動するということはＭＹ保存バッファ値が９５となるので、コンプリート機能加算減算処理（図１６３参照）のステップＳ２６０でＭＹ保存バッファ値が９５以上と判定されることによってステップＳＡ２６１～ステップＳＡ２７２の処理が実行されず、以降はコンプリート機能カウンタ値が増減することがない。

【０８２６】

（第２始動入賞口の開放と電断発生後の関係）

次に、第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動またはエラーが発生した場合に付いて説明する。

【０８２７】

（第２始動入賞口の開放中に電断が発生する場合）

先ず、図１７６及び図１７７に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーも発生しない通常の第２始動入賞口の開放中については、第２始動入賞口の開放時間が経過する、または、第２始動入賞口に所定数の遊技球が入賞することで該第２始動入賞口が閉鎖する。そして、未だ第２始動入賞口の開放回数が残っている場合は、一定期間を経た後に再度第２始動入賞口の開放が実行される。

【０８２８】

ここで、図１７６に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理（ステップＳ

６、図１５１参照）を実行することで第２始動入賞口が閉鎖されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【０８２９】

一方で、図１７７に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理ではなく復旧処理（ステップＳ４、図１５１参照）を実行することで第２始動入賞口の開放が維持されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入可能となる。

【０８３０】

尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【０８３１】

（第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動した後に電断が発生する場合）

図１７８及び図１７９に示すように、第２大入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことにもとづいてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されるまで（パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動されるまで）スイッチ処理（図１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウントスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【０８３２】

ここで、図１７８に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【０８３３】

一方で、図１７９に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動が継続した状態でパチンコ遊技機１が起動する。このため、新たに打ちされた遊技球がアウトスイッチを通過しても検出されず、また、球噛み等のアクシデントにより第２始動入賞口が完全に閉鎖されていなくとも、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）したとしても、遊技球が検出されることはない。

【０８３４】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【０８３５】

（第２始動入賞口の開放中にエラーが発生した後に電断が発生する場合）

図１８０及び図１８１に示すように、第２大入賞口の開放中に磁石エラーや電波エラー等の重大なエラーが発生した場合は、該エラーが発生したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、電断が発生するまでスイッチ処理（図１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウン

トスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【０８３６】

ここで、図１８０に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、エラーの発生による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【０８３７】

一方で、図１８１に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、エラーが解除されるとともに残りの開放期間にわたる第２始動入賞口の開放が実行される。このため、ホットスタート後は、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）することで、遊技球が検出される。また、アウトスイッチ３０Ｂによる遊技球の検出も行われる。

【０８３８】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にエラーが発生するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【０８３９】

尚、図１７８及び図１７９では、第２始動入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづき第２始動入賞口が閉鎖される場合について説明したが、図１８３及び図１８４に示すように、第２始動入賞口の開放中に第１始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合についても、図１７８及び図１７９と同じようにコンプリート機能が作動して第２始動入賞口の閉鎖が行われる。尚、コンプリート機能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がコールドスタートする場合については、図１７８と同様の態様となり、コンプリート機能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がホットスタートする場合については、図１７９と同様の態様となる。

【０８４０】

（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１８５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１８５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、図２８と同様にステップＳ７３～ステップＳ７８の処理を実行する。そして、コンプリート機能の作動が迫っていることを報知するための事前報知・警告報知処理（ステップＳＢ７９）、コンプリート機能が作動したことを報知するためのコンプリート機能作動報知処理（ステップＳＢ８０）、エラーの発生を報知するためのエラー報知処理（ステップＳＢ８１）、画像表示装置５において表示する背景画像を更新するための背景画像更新処理（ステップＳＢ８２）を実行した後、ステップＳ７３に戻る。

【０８４１】

（事前報知・警告報知処理）

図１８６は、図１８５に示す事前報知・警告報知処理の一例を示すフロー図である。事前報知・警告報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０１）。

【０８４２】

コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１０１でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。

【０８４３】

一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１０１でＮ）は、主基板１１から送信されるコンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０２）。

【０８４４】

コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０２でＹ）は、更に、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０３）。

【０８４５】

第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０３でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。一方、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０３でＮ）は、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０４）。

【０８４６】

第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０４でＹ）は、コンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた事前報知設定を行った後（ステップＳＢ１０５）、事前報知中フラグをセットして（ステップＳＢ１０６）、ステップＳＢ１２５に進む。

【０８４７】

一方、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０４でＮ）は、大当り遊技終了時にコンプリート機能が作動することを報知する警告報知設定を行った後（ステップＳＢ１０７）、事前報知中フラグをクリアするとともに（ステップＳＢ１０８）、警告報知中フラグをセットした後（ステップＳＢ１０９）、ステップＳＢ１２５に進む。

【０８４８】

また、コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０２でＮ）は、更に、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１０）。

【０８４９】

事前報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１１０でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、事前報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１１０でＹ）は、ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを更に判定する（ステップＳＢ１１１）。

【０８５０】

ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１１でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１１でＹ）は、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１２）。

【０８５１】

第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１２でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１２でＹ）は、更に、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１３）。

【０８５２】

第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１３でＹ）は、事前報知終了設定を行うとともに（ステップＳＢ１１４）、事前報知フラグをクリアした後（ステップＳＢ１１５）、ステップＳＢ１２５に進む。

【０８５３】
　また、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１３でＮ）は、更に、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。そして、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１６でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第１事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１７）、ステップＳＢ１２５に進む。
【０８５４】
　一方、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１６でＮ）は、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１８）。第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１８でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで４０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第２事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１９）、ステップＳＢ１２５に進み、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１８でＮ）は、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２０）。
【０８５５】
　第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２０でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで３０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第３事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２１）、ステップＳＢ１２５に進み、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２０でＮ）は、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２２）。
【０８５６】
　第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２２でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで２０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第４事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２３）、ステップＳＢ１２５に進み、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２２でＮ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで１０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第５事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２４）、ステップＳＢ１２５に進む。
【０８５７】
　ステップＳＢ１２５では、事前報知中フラグがセットされているか否かを判定し、事前報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２５でＹ）、事前報知設定及び更新設定に応じた事前報知を実行して、事前報知・警告報知処理を終了する。
【０８５８】
　一方、事前報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２５でＮ）は、更に、警告報知中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップＳＢ１２７）、警告報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２７でＹ）は、警告報知設定に応じた警告報知として、大当り遊技状態の終了タイミングでコンプリート機能が作動する旨を遊技者に対して報知するための警告報知対応画像Ｗの表示を実行して、事前報知・警告報知処理を終了し、警告報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２７でＮ）は、事前報知・警告報知処理を終了する。尚、詳細は後述するが、警告報知対応画像Ｗの画像表示装置５の表示領域における表示位置は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と同一位置となっている。
【０８５９】
　尚、本特徴部２における警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技終了後に遊技者に対してコンプリート機能が作動することを報知するメッセージＷＭと、該メッセージＷＭを囲む台座部ＷＤと、から構成されている（図２２４（Ｂ）参照）。特に台座部ＭＤは、透過性を有する画像である。

【０８６０】
このため本特徴部２において遊技者は、図２２４（Ｂ）に示すように、台座部ＷＤを通して大当り遊技中に表示される背景画像（後述の大当り背景画像Ａや大当り背景画像Ｂ）を視認性が低下した状態で視認可能となっている。
【０８６１】
（背景画像）
背景画像更新処理（ステップＳＧ８２）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように画像表示装置５の表示領域に表示される背景画像を更新する処理を実行する。具体的には、背景画像更新処理では、図１８７に示すように、遊技状態が通常状態である場合は通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が時短状態である場合は時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が確変状態である場合は確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっている。また、遊技状態が大当り遊技状態である場合は大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのいずれかを表示可能となっている。
【０８６２】
通常状態においては、遊技状態が通常状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂの表示は遊技状態が通常状態から大当り遊技状態に制御されることによって終了する。
【０８６３】
時短状態においては、遊技状態が時短状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら時短背景画像Ａや時短背景画像Ｂの表示は遊技状態が時短状態から通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。
【０８６４】
確変状態においては、当該確変状態がいずれの大当り遊技終了後の確変状態であるかに応じて表示される背景画像がことなっている。例えば、当該確変状態が大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ａの表示が開始され、当該確変状態が大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ｂの表示が開始される。また、これら確変背景画像Ａや確変背景画像Ｂの表示は、遊技状態が通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。
【０８６５】
尚、図１９６～図１９９に示すように、通常背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ａが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ１が表示され、通常背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ２が表示される。更に、時短背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ａが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ３が表示され、時短背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ４が表示される。
【０８６６】
（背景画像、入賞対象の入賞口、コンプリート機能カウンタ値と事前報知との関係）
ここで、図１８８～図１９５に示すように、本特徴部２では、いずれかの入賞口に遊技球が入賞したことによりコンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことにもとづいて、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したこと、すなわち、コンプリート機能が作動する９５０００まであと５０００発であることを報知する事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において事前報知対応画像が表示されるようになっている。また、このとき表示される事前報知対応画像の表示態様は、遊技状態や表示されている背景画像、遊技球がいずれかの入賞口に入賞する直前（事前報知開始前）のコンプリート機

能カウンタ値、遊技球がいずれかの入賞口に入賞した直後（事前報知開始時）のコンプリート機能カウンタ値にかかわらず、事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において、コンプリート機能の作動まであと５０００発であることを報知する第１事前報知対応画像Ｐ１が表示される。

【０８６７】

第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される際には、図１９６～図２０３に示すように、通常状態において通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、時短状態において時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、確変状態において確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、大当り遊技状態において大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのどちらが表示されているかにかかわらず、第２第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始から４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。

【０８６８】

以降、本特徴部２では、透過率を低下させながら画像を表示していくことを『フェードイン』と呼称し、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことを『フェードアウト』と呼称することがある。

【０８６９】

尚、本特徴部２における第１事前報知対応画像Ｐ１及び後述する第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は、遊技者に対してコンプリート機能が作動するまでの残りコンプリート機能カウンタ値を報知するメッセージＰＭ（ＰＭ１、ＰＭ２、ＰＭ３、ＰＭ４、ＰＭ５）と、該メッセージＰＭを囲む台座部ＰＤとから構成されている（図２２１（Ｇ）参照）。特に台座部ＰＤは、第１事前報知対応画像のフェードインしながらの表示が完了した後においても透過性を有している。

【０８７０】

このため、図１９６及び図１９７に示すように、通常状態において第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の表示位置は一部が重複するようになっているが、背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の第２第１事前報知対応画像Ｐ１との重複部分は、該第１事前報知対応画像Ｐ１の台座部ＰＤを通して、視認性が低下した状態で遊技者から視認可能となっている。

【０８７１】

尚、図１９８及び図１９９に示すように、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２よりも下方位置となっている。このため、時短状態においては、第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は重複しない。つまり、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の視認性は、第１事前報知対応画像Ｐ１によって低下することがない。

【０８７２】

尚、特に図示しないが、本特徴部２では、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後は、高ベース状態として、可変表示中のリーチ演出として味方キャラクタと的キャラクタとが戦闘を行うことで可変表示結果を示唆するバトル演出を実行可能なバトルラッシュ（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」表記）に移行する一方で、主に連荘状態となる大当りＣの大当り遊技終了後は、可変表示中に前述したバトル演出が実行されず、単に飾り図柄の動きで可変表示結果を示唆するシンプルラッシュ（「シンプル　ＲＵＳＨ」表記）に移行する。尚、これらバトルラッシュやシンプルラッシュは、遊技者の操作によって決定可能であってもよい。

【０８７３】

（コンプリート機能作動報知処理）

図２０４は、本特徴部２におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１３１

）。
【０８７４】
コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１３１でＮ）は、コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３２）。
【０８７５】
コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３２でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３２でＹ）は、更に、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３３）。
【０８７６】
第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３３でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３３でＹ）は、更に、磁力エラーまたは電波エラーの報知中であるか否かを判定する。
【０８７７】
磁力エラーまたは電波エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１３４でＹ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、磁力エラーまたは電波エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１３４でＮ）は、実行中の各演出に対応する演出音の出力を停止し（ステップＳＢ１３５）、コンプリート機能作動対応音の出力設定を行いステップＳＢ１３６）、コンプリート機能作動報知フラグをセットした後（ステップＳＢ１３７）、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマに「２」をセットして（ステップＳＢ１３８）、ステップＳＢ１４９に進む。
【０８７８】
一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１３１でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１３９）。
【０８７９】
コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１３９でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４０）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４１）。
【０８８０】
コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４１でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４１でＹ）は、実行中の光出力を停止し（ステップＳＢ１４２）、コンプリート機能作動対応光出力設定を行い（ステップＳＢ１４３）、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマに「２」をセットした後（ステップＳＢ１４４）、ステップＳＢ１４９に進む。
【０８８１】
また、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１３９でＮ）は、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１４５）。
【０８８２】
コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１４５でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１４５でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４６）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４７）。

【０８８３】
コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４７でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４７でＹ）は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示設定を行い（ステップＳＢ１４８）、ステップＳＢ１４９に進む。
【０８８４】
ステップＳＢ１４９においては、コンプリート機能作動対応音出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応音出力設定が無い場合（ステップＳＢ１４９でＮ）は、ステップＳＢ１５０を経由することなくステップＳＢ１５１に進む一方、コンプリート機能作動対応音出力設定が有る場合（ステップＳＢ１４９でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応音の出力を開始してステップＳＢ１５１に進む。
【０８８５】
ステップＳＢ１５１においては、コンプリート機能作動対応光出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応光出力設定が無い場合（ステップＳＢ１５１でＮ）は、ステップＳＢ１５２を経由することなくステップＳＢ１５３に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力設定が有る場合（ステップＳＢ１５１でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応光の出力（発光）を開始し（ステップＳＢ１５２）、ステップＳＢ１５３に進む。
【０８８６】
ステップＳＢ１５３においては、コンプリート機能作動対応画像表示設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応画像表示設定が無い場合（ステップＳＢ１５３でＮ）は、コンプリート機能作動報知処理を終了する一方、コンプリート機能作動対応画像表示設定が有る場合は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を開始し（ステップＳＢ１５４）、コンプリート機能作動報知処理を終了する。
【０８８７】
（エラー報知処理）
図２０５は、本特徴部２におけるエラー報知処理の一例を示すフロー図である。エラー報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、主基板１１から送信されるエラー通知コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１６１）。
【０８８８】
エラー通知コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１６１でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、エラー通知コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１６１でＹ）は、受信したエラー通知コマンドにもとづいて発生したエラーを特定した後（ステップＳＢ１６２）、既に電波エラーまたは磁力エラーの報知中であるか否かを判定する（ステップＳＢ１６３）。
【０８８９】
電波エラーまたは磁力エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６３でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、電波エラーまたは磁力エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６３でＮ）は、コンプリート機能作動フラグのセットの有無を判定する（ステップＳＢ１６４）。
【０８９０】
コンプリート機能作動フラグがセットされていたら（ステップＳＢ１６４でＹ）、ステップＳＢ１６２において特定したエラーが、磁力エラーまたは電波エラーのいずれかであるかを更に判定し（ステップＳＢ１６５）、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれでもない場合（ステップＳＢ１６５でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進み、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれかである場合（ステップＳＢ１６５でＹ）は、ステップＳＢ１６６に進む。
【０８９１】
尚、コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１６４でＮ）は、ステップＳＢ１６５の判定を経由せずにステップＳＢ１６６に進む。

【０８９２】
　ステップＳＢ１６６においては、既に特定したエラーの報知中であるか否かを判定し、既に特定したエラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６６でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進み、既に特定したエラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６６でＮ）は、特定したエラーに応じたエラー対応音の出力設定を行うとともに（ステップＳＢ１６８）、エラー報知フラグをセットし（ステップＳＢ１６９）、エラー対応光出力待ちタイマに「１」をセットし（ステップＳＢ１７０）、ステップＳＢ１８２に進む。
【０８９３】
　ステップＳＢ１７１においては、エラー報知フラグがセットされているか否かを判定し、エラー報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１７１でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１７１でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７２）。
【０８９４】
　エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７２でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７３）、減算後のエラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１７４）。
【０８９５】
　エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１７４でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１７４でＹ）は、エラー対応光出力の設定を行うとともに（ステップＳＢ１７６）、エラー対応画像表示待ちタイマに「１」をセットした後（ステップＳＢ１７７）、ステップＳＢ１８２に進む。
【０８９６】
　また、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７２でＮ）は、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７８）。
【０８９７】
　エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７８でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７８でＹ）は、エラー対応画像表示待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７９）、減算後のエラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１８０）。
【０８９８】
　エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１８０でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１８０でＹ）は、エラー対応画像表示の設定を行ってから（ステップＳＢ１８１）、ステップＳＢ１８２に進む。
【０８９９】
　ステップＳＢ１８２においては、エラー対応音出力設定の有無を判定し、エラー対応音出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８２でＮ）、ステップＳＢ１８３を経由することなくステップＳＢ１８４に進む一方、エラー対応音出力設定が有れば（ステップＳＢ１８２でＹ）、設定に応じたエラー対応音の出力を開始して（ステップＳＢ１８３）、ステップＳＢ１８４に進む。
【０９００】
　ステップＳＢ１８４においては、エラー対応光出力設定の有無を判定し、エラー対応光出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８４でＮ）、ステップＳＢ１８５を経由することなくステップＳＢ１８６に進む一方、エラー対応光出力設定が有れば（ステップＳＢ１８４でＹ）、設定に応じたエラー対応光の出力（発光）を開始して（ステップＳＢ１８３）、

ステップＳＢ１８６に進む。
【０９０１】
ステップＳＢ１８６においては、エラー対応画像表示設定の有無を判定し、エラー対応画像表示設定が無ければ（ステップＳＢ１８６でＮ）、エラー報知処理を終了する一方、エラー対応画像表示設定が有れば（ステップＳＢ１８６でＹ）、設定に応じたエラー対応画像Ｅの表示を開始して（ステップＳＢ１８７）、エラー報知処理を終了する。
【０９０２】
尚、本特徴部２におけるエラー報知としては、図２２９（Ａ）及び図２２９（Ｂ）に示すように、コンプリート機能の作動中出ない場合は、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。
【０９０３】
また、コンプリート機能の作動中に電波エラーや磁石エラー等の重要度が高いエラーが発生する場合は、図２２９（Ｃ）及び図２２９（Ｄ）に示すように、既に画像表示装置５に表示されているコンプリート機能作動対応画像Ｃに代えてエラー対応画像Ｅが画像表示装置５の表示領域の全域で表示される。
【０９０４】
更に、コンプリート機能の作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーが発生する場合は、図２２９（Ｅ）及び図２２９（Ｆ）に示すように、エラー対応画像Ｅがコンプリート機能作動対応画像Ｃのメッセージ部分に重複しないように、画像表示装置５の表示領域の下部にて表示される。
【０９０５】
（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知、エラー報知）
上記のように事前報知・警告報知処理及びコンプリート機能作動報知処理が実行されることで、本特徴部２では、図２０６、図２０７、図２０９、図２２１～図２２３に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、先ず、４Ｆの期間に亘って事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）のフェードインを伴う表示が開始される。そして、事前報知対応画像は、コンプリート機能カウンタ値が９１０００に到達するタイミングで第１事前報知対応画像Ｐ１から第２事前報知対応画像Ｐ２に、コンプリート機能カウンタ値が９２０００に到達するタイミングで第２事前報知対応画像Ｐ２から第３事前報知対応画像Ｐ３に、コンプリート機能カウンタ値が９３０００に到達するタイミングで第３事前報知対応画像Ｐ３から第４事前報知対応画像Ｐ４に、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に到達するタイミングで第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に、それぞれフェードイン・フェードアウトを経ずに切り替わっていく。
【０９０６】
第２事前報知対応画像Ｐ２は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り４０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第３事前報知対応画像Ｐ３は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り３０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第４事前報知対応画像Ｐ４は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り２０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第５事前報知対応画像Ｐ５は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り１０００であることを遊技者に対して報知する画像である。
【０９０７】
尚、図２２１～図２２３に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始タイミングからフェードインを伴って表示される画像であるが、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は表示開始タイミングからフェードインを伴わずに表示される画像である。更に、第１事前報知対応画像Ｐ１は、フェードインを伴う表示中とフェードイン完了後の表示中のいずれにおいても図３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。更に、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知

対応画像Ｐ５は、第１事前報知対応画像Ｐ１と同じく図３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。

【０９０８】

そして、図２０６及び図２２８（Ａ）～図２２８（Ｃ）に示すように、大当り遊技状態以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインを伴いながら）表示されるようになっている。

【０９０９】

一方で、図２０７、図２２４及び図２２８（Ｄ）～図２２８（Ｈ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したと判定した割込みのタイミングで事前報知対応画像（第５事前報知対応画像Ｐ５）の表示を、フェードアウトを経ずに終了させるとともに、代えて警告報知対応画像Ｗがフェードインを伴なわず表示される。

【０９１０】

そして、大当り遊技状態が終了してコンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。

【０９１１】

尚、警告報知対応画像Ｗは、第１事前報知対応画像Ｐ１、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５と同じく表示中に図３６のようなエフェクトの表示を伴わない画像である。

【０９１２】

図２０８及び図２３０（Ａ）～図２３０（Ｄ）に示すように、一旦コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したものの、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達せずに減少し続ける場合は、コンプリート機能カウンタ値が８９９９９を下回っても該コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまでは第１事前報知対応画像の表示が維持される。そして、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ると、第１事前報知対応画像が４フレームをかけて透過率を２５％ずつ上昇させながら（フェードアウトしながら）非表示化されるようになっている。

【０９１３】

つまり、本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことによって一旦事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示を開始すると、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまで該第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が継続する。このため、図２３０（Ａ'）～図２３０（Ｄ'）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達した直後に該コンプリート機能カウンタ値が８９９９９以下になることいった減少が繰り返し発生する場合であっても、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示と非表示が高速で繰り返し切り替わってしまうという事態が防止されている。

【０９１４】

コンプリート機能作動時には、前述したコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に加えて、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力も実行される。具体的には、図２１０に示すように、コンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みから、スピーカ８Ｌ、８Ｒからコンプリート機能対応音が３０秒間に亘って出力される。また、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からコンプリート機能対応光の出力が開始される。そして、上述したように、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みから画像表示装置５において４フレームに亘るフェードインを含むコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【０９１５】

本実施例における第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、図２２０～図２２４に示すように、画像表示装置５の表示領域の上部に表示されている画像であるが、これは、画像表示装置５の表示領域の中央において表示されている飾り図柄、可変表示中や大当り遊技中に表示されるキャラクタと重複しない、或いは重複する部分を極力小さくするためである。

【０９１６】

また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技中に表示されるラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数の付近に表示される一方で、これらラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数とは重複して表示されないようになっている。

【０９１７】

一方で、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、エラーが発生したことを遊技者に対して積極的に報知する必要があるため、画像表示装置５の表示領域の中央において、飾り図柄やキャラクタ等と重複するように表示される。

【０９１８】

本特徴部２では、エラー発生時に画像表示装置５においてエラー対応画像Ｅの表示、遊技効果ＬＥＤ９からのエラー対応光の出力、スピーカ８Ｌ、８からのエラー対応音の出力が実行されるようになっている。

【０９１９】

具体的には、図２１１に示すように、エラーが発生すると、該エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みからスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。また、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からエラー対応光の出力が開始される。尚、上記したコンプリート機能対応光は、遊技効果ランプ９を消灯させず継続して発光させる光である一方で、エラー対応光は、一定期間で遊技効果ランプ９の点灯と消灯を繰り返す光である。そして、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像のフェードインを含まないエラー対応画像Ｅの表示が開始される。

【０９２０】

尚、図２１０及び図２６８に示すように、コンプリート機能が作動する場合の遊技効果ランプ９からのコンプリート機能作動対応光の出力は、光量１００％の状態を維持する発光であり、図２１１及び図２６８に示すように、エラーが発生する場合の遊技効果ランプ９からのエラー対応光の出力は、光量１００％の点灯を一定期間行った後に更に光量０％（消灯）を一定期間行うサイクルを繰り返す出力である。

【０９２１】

図２６８は、枠および遊技盤に設けられた遊技効果ランプ９の発光を制御するための輝度データテーブルおよび輝度データを説明するための図である。磁石エラーや電波エラー等の重要度が高い高エラーが発生したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられ、その発光態様は点滅となる。

【０９２２】

球切れエラーや満タンエラー等の重要度が低いエラーが発生したときには、枠に対応した輝度データテーブルは設定されるが、遊技盤に対応した輝度データテーブルは設定されず、発光態様としては、枠に設けられた遊技効果ランプが順次発光箇所を移動させながら発光する。

【０９２３】

このとき、遊技盤に設けられた遊技効果ランプは、演出や背景に対応した輝度データテーブルに基づいて発光することとなる。コンプリート機能が作動したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられその発光態様は低輝度での発光を維持する態様となる。

【０９２４】

尚、本特徴部２におけるコンプリート機能対応光の出力は、単に遊技効果ランプ９が点灯した状態を維持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、コンプリート機能対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ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のうち、少なくともいずれか１個のランプの点灯を維持するものであってもよい。

【０９２５】

更に尚、本特徴部２におけるエラー対応光の出力としては、単に遊技効果ランプ９が点灯と消灯を繰り返し実行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、エラー対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ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において点灯するランプが切り替わるものであってもよい。

【０９２６】

つまり、本特徴部２の遊技効果ランプ９の点灯について、「輝度が変化しない」とは、遊技効果ランプ９を構成する少なくとも１個のランプが一定の輝度での点灯を維持するものであり、「輝度が変化する」とは遊技効果ランプ９を構成するランプ内で点灯するランプが切り替わるものや、特定のランプのみが点灯と消灯を繰り返すものが含まれている。

【０９２７】

以上のように、本特徴部２では、図２１２に示すように、事前報知はコンプリート機能カウンタ値が９０００に達したタイミングからの事前報知対応画像の表示を指し、警告報知は大当り遊技中のコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングからの警告報知対応画像Ｗの表示を指す。コンプリート機能作動報知は、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ大当り遊技中ではないタイミングからのコンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対抗画像Ｃの表示を含み、エラー報知はエラー発生タイミングからのエラー対応音の出力、エラー対応の出力開始から１割込みのタイミングからのエラー対応光の出力、エラー対応光の出力開始から割込みのタイミングからのエラー対応画像Ｅの表示を含んでいる。

【０９２８】

これら事前報知対応画像、警告報知対応画像Ｗ、コンプリート機能作動対応画像Ｃ、エラー対応画像Ｅのうち、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）とコンプリート機能作動対応画像Ｃは、フェードインによって４フレームに亘り透過率を低下させながら表示される画像である。また、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９以下になったことにもとづいてフェードアウトによって４フレームに亘り透過率を高めながら非表示となる画像である。また、コンプリート機能作動対応音は、３０秒間に亘って出力される音である。

【０９２９】

尚、図２１２に示す出力態様・表示態様は、いずれのエラーも発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合についてのみ適用される。

【０９３０】

また、本特徴部２では、事前報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は、図２１３に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みでスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光（例えば、遊技状態が大当り遊技状態であれば該大当り遊技状態に応じた対応光、低ベース状態や高ベース状態出ればこれら遊技状態に応じた対応光、リーチ演出等大当り期待度の高い演出中であれば該リーチ演出に応じた対応光等）に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、事前報知対応画像の表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。

【０９３１】
　また、本特徴部２では、エラー報知中（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）に事前報知が発生する場合がある。この場合は、図２１４に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みにおいて事前報知対応画像のフェードインを伴う表示を開始すればよい。尚、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示については、事前報知対応画像の表示開始前の態様にて引き続き継続される。
【０９３２】
　尚、図２１３及び図２１４では、事前報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、事前報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図２２５（Ａ）～図２２５（Ｅ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。更に、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて４フレームに亘る第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。
【０９３３】
　尚、図２１３及び図２１４では、事前報知として事前報知対応画像を表示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、事前報知としては、事前報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力可能としてもよい。
【０９３４】
　このように事前報知として事前報知対応光を出力可能とする場合は、事前報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による事前報知対応光の出力をエラー対応光の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に事前報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を事前報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。
【０９３５】
　また、本特徴部２では、警告報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は、図２１５に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みにおいてスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、警告報知対応画像Ｗの表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。
【０９３６】
　また、本特徴部２では、エラー報知（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）の実行中に警告報知が発生する場合がある。この場合は、図２１６に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した後の５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みからフェードインを伴なわず警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。尚、エラー対応音の出力、エラー対応口の出力、エラー対応画像Ｅの表示については警告報知対応画像Ｗの表示開始前の態様にて引き続き継続される。
【０９３７】
　尚、図２１５及び図２１６では、警告報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図２２５（Ｆ）～図２２５（Ｇ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知

対応画像Ｗの表示が開始される。
【０９３８】
尚、図２１５及び図２１６では、警告報知として警告報知対応画像を表示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、警告報知としては、警告報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該警告報知に対応する警告報知対応光を出力可能としてもよい。
【０９３９】
このように警告報知として警告報知対応光を出力可能とする場合は、警告報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による警告報知対応光の出力をエラー対応光の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に警告報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を警告報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。
【０９４０】
また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーが発生する場合がある。この場合は、図２１７に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目～３回目の割込みにおいて、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示が実行されず、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応画像の表示が引き続き継続される。
【０９４１】
尚、本特徴部２では、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知対応画像Ｗの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、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図２２７（Ａ）～図２２７（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始される一方で、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから４フレームにかけてフェードインと伴って警告報知対応画像Ｗを表示してもよい。また、この場合は、警告報知対応画像Ｗを第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは異なる位置（図２２７に示す例では画像表示装置５の表示領域の中央部）にて表示してもよい。この場合、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５は表示されているキャラクタに重複して表示されるが、図２２７（Ｂ）～図２２７（Ｆ）に示すように、表示されているキャラクタの目には重複しない。
【０９４２】
また、本特徴部２では、エラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの発生中（エラー対応画像Ｅ１の表示中）にコンプリート機能が作動する場合がある。この場合は、図２１８に示すように、コンプリート機能が作動した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応音の出力に代えてコンプリート機能作動対応音の出力が開始される。このとき、エラー対応光の出力も停止される。次に、コンプリート機能が作動した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応光の出力が開始される。そして、コンプリート機能が作動した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで４フレームに亘るフェードインを伴うコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードイン完了後については、該コンプリート機能作動対応画像Ｃが画像表示装置５の表示領域全面に亘って他の画像よりも優先して表示されるため、エラー対応画像Ｅ１は遊技者から視認不可能となる。
【０９４３】

また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラーが発生する場合がある。この場合は、図２１９に示すように、エラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応音に代えてエラー対応音の出力が開始されるとともに、コンプリート機能作動対応光の出力が停止される。次に、エラーが発生した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応画像Ｅ２の表示がフェードインを伴わずに開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像の表示はエラーの発生にかかわらず表示が継続される。

【０９４４】

尚、上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃについて表示される文字の大きさを比較すると、図２２０（Ａ）～図２２０（Ｆ）に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は長さＬ１に形成されており、エラー対応画像Ｅ１及びエラー対応画像Ｅ２として表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は上記Ｌ１よりも長いＬ２に形成されている。そして、コンプリート機能対応表示画像Ｃとして表示される文字の上下幅及び左右幅は上記Ｌ２よりも長いＬ３に形成されている。つまり、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字のうち、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字が最も大きく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｍとして表示される文字が最も小さく設定されている。

【０９４５】

ここで、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字について更に詳細に説明する。

【０９４６】

図２２６に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態であり、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の下部において表示される画像である。尚、コンプリート機能作動後に電波エラーや磁石エラー等の重大なエラーが発生した場合について、エラー対応画像Ｅ２は、例外的に画像表示装置５の表示領域の中央部で表示される。

【０９４７】

また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５として表示される文字及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字は、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが小さく（フォントサイズ小）、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＡ。例えば、ゴシック体）にて黒色で表示される画像である。

【０９４８】

また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ中）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。

【０９４９】
そして、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字は、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ大）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。
【０９５０】
これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、いずれも表示開始時や表示期間中において図３６に記載したような出現エフェクトや滞在エフェクトとしてのエフェクト（拡大エフェクトや装飾エフェクト）が付随して表示されることがない画像である。
【０９５１】
尚、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗの文字を黒色、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃの文字を白色とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃでは、文字だけでなく、台座部ＰＤ、ＷＤや文字の背景の色、文字の縁取部分の色を異ならせてもよい。
【０９５２】
例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗでは、文字の色を赤とする一方で、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５における文字の縁取は黒、作動警告対応画像Ｗにおける文字の縁取は白とし、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の台座部ＰＤと作動警告対応画像Ｗの台座部ＷＤは黄色とすることで、遊技者が配色の組み合わせから表示されている対応画像が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗのどちらかであるかを分かりやすいようにしてもよい。
【０９５３】
また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２については、文字を黒、文字の背景の色を黒色、文字の縁取を無しとし、これらエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２の配色の組み合わせから上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び作動警告対応画像Ｗと区別しやすいようにしてもよい。
【０９５４】
尚、出現エフェクトとは、対象となる画像のフェードインを含む表示開始に伴い表示されるエフェクトであり、滞在エフェクトとは、対象となる画像の表示の移動やフェードインが完了したタイミングから該対象となる画像が非表示となる期間において該対象となる画像に伴い表示されるエフェクトである。尚、本特徴部２では、一部の画像がフェードインやフェードアウトを伴って表示されるが、これらフェードインやフェードアウトは対象となる画像自体の透過率が変化するものであるので、出現エフェクトや滞在エフェクトには含まれないアニメーションである。
【０９５５】
（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出との関係）
次に、本特徴部２の事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出が同時期に実施された場合の表示態様について説明する。
【０９５６】
（事前報知と第１セリフ予告演出）
先ず、図２３１及び図２３２に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２３１、２３２では第１事前報知対応画像

Ｐ１）と第１セリフ予告演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合には、遊技状態にかかわらず、操作促進画像ＳＳ１に付随して表示される発光エフェクトＨＥ１（図２３１（Ｃ）、図２３２（Ｃ）参照）や、該発光エフェクトＨＥ１に表示されるエフェクトであって操作促進画像ＳＳ１が発光しているように強調するエフェクト（図２３１（Ｆ）、図２３２（Ｆ）参照）の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の一部に重複して表示される。

【０９５７】

また、遊技者が操作促進画像ＳＳ１にもとづいてプッシュボタン３１Ｂを操作した後は、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるが、該キャラクタ画像ＣＡ１も移動表示される過程で第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される。

【０９５８】

（事前報知と図柄揃い演出）

図２３３及び図２３４に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２３３、２３４では第１事前報知対応画像Ｐ１）と図柄揃い演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合は、遊技状態にかかわらず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄の拡大表示中に飾り図柄の背後において表示される渦巻状の装飾エフェクトＳＥ６の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示された後、拡大表示された図柄自体の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される（図２３３（Ａ）～図２３３（Ｃ）、図２３４（Ａ）～図２３４（Ｃ）参照）。更に、飾り図柄の通常の大きさまでの縮小表示が実行されると、各図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行されるとともに、これら拡大エフェクトＫＥ１２の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される。

【０９５９】

更に、低ベース状態における図柄揃い演出においては、拡大エフェクトＫＥ１２の表示終了後に、飾り図柄の上方にて「大当り」の文字が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図２３４（Ｉ）、図２３４（Ｊ）参照）。

【０９６０】

（事前報知とファンファーレ演出）

図２３５及び図２３６に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態でにおける可変表示で大当りとなった場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２３５、２３６では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とファンファーレ演出とが同時期に実施される場合がある。この場合は、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（図２３５であれば「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示、図２３６であれば「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図２３５（Ｂ）～図２３５（Ｇ）、図２３６（Ｂ）～図２３６（Ｇ）に示すように、表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していき、これら装飾エフェクトの一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図２３５（Ｅ）～図２３５（Ｇ）、図２３６（Ｅ）～図２３６（Ｇ）参照）。

【０９６１】

そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１３の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図２３５（Ｈ）、図２３６（Ｈ）参照）。

【０９６２】
　また、拡大エフェクトＫＥ１３の表示が終了した後は、図２３５（Ｉ）及び図２３６（Ｉ）に示すように、これら大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。
【０９６３】
　（事前報知と第１右打ち表示演出）
　ファンファーレ演出が実行された後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１右打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１右打ち表示演出としては、図２３７（Ａ）～図２３７（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。このとき、第１右打ち表示ＭＨ１の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図２３７（Ｄ）参照）。
【０９６４】
　更に、第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｂの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図２３７（Ｅ）参照）。
【０９６５】
　（事前報知とエンディング演出）
　制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。尚、図２３８では、大当りＡ、大当りＢの大当り遊技終了後のエンディング演出を例に説明する。
【０９６６】
　エンディング演出としては、図２３８（Ａ）～図２３８（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１（大当りＣのエンディング演出では「シンプル　ＲＵＳＨ！突入」の遊技状態報知画像ＹＨ'）が表示される。具体的には、図２３８（Ｂ）～図２３８（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される（図２３８（Ｆ）参照）。
【０９６７】
　（警告報知とエンディング演出）
　制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知として警告報知対応画像Ｗの表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。
【０９６８】
　先ず、図２３９（Ａ）～図２３９（Ｅ）に示すように、大当りＡや大当りＢの大当り遊

技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＡ及び大当りＢ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、図２３８と同様に、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【０９６９】

また、図２３９（Ｇ）～図２３９（Ｌ）に示すように、大当りＣの大当り遊技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＣ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、「シンプルラッシュ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示される。

【０９７０】

遊技状態報知画像ＹＨ１'は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１'が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１'を対象として拡大エフェクトＫＥ１８'が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８'の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８'の表示終了後は、「シンプル　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【０９７１】

（事前報知と第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部２では１００回）の可変表示が実行された場合は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１左打ち表示演出としては、図２４０（Ａ）～図２４０（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図２４０（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示、若しくは、図示していないが「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【０９７２】

このとき、図２４０（Ｄ）～図２４０（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。

【０９７３】

尚、これら「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」や「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示、第１左打ち表示ＬＨ１は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは重複して表示されることがない。

【０９７４】
（事前報知と第２左打ち表示演出）
低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されることで画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第２左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第２左打ち表示演出としては、図２４１（Ａ）～図２４１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。
【０９７５】
尚、該第２左打ち表示ＬＨ２としては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっているが、これら左向き矢印ＬＹ２や装飾絵f稀有とＳＥ１０は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。
【０９７６】
（事前報知とデモ演出）
遊技が実行されていない状態においては、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とデモ演出としてのデモムービーの表示とが同時期に実施される場合がある。デモ演出としては、例えば図２４２（Ｍ）～図２４２（Ｘ）に示すように、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図２４２（Ｍ）～２４２（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図２４２（Ｏ）参照）。
【０９７７】
味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ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００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄ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００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ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。
【０９７８】
尚、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｃ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｄは、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５よりも下方にて表示されるため、これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。
【０９７９】
その後は、背景に装飾エフェクトＳＥ２１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００３ＳＧ５２０Ａ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００３ＳＧ５２０Ａ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２４２（Ｐ）～２４２（Ｒ）参

照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【０９８０】

尚、装飾エフェクトＳＥ２１は画像表示装置５の表示領域の全面に亘って表示される画像であり、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａは装飾エフェクトＳＥ２１よりも僅かに小さい表示領域で表示される画像であるため、これら装飾エフェクトＳＥ２１及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。また、装飾エフェクトＳＥ２２の一部も第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【０９８１】

次いで、「ＩＩ」なる文からなるサブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、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る（図２４２（Ｓ）～２４２（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ２１の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【０９８２】

更に、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図２４２（Ｕ）～２４２（Ｖ）参照）。

【０９８３】

このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部（正確には該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａとともに表示されるエフェクト（図２４２（Ｕ）参照の一部））は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【０９８４】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。このとき、装飾エフェクトＳＥ２２の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【０９８５】

以降は、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１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００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図２４２（Ｗ）参照）。次いで、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図２４２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【０９８６】

（デモ演出中に始動入賞が発生した場合のコンプリート機能作動態様）

次に、デモ演出中に始動入賞が発生した場合におけるコンプリート機能作動態様につい

て図２４３～図２４７にもとづいて説明する。尚、図２４３～図２４７では、特に断りがなければ画像表示装置５について１フレーム毎の表示の変遷について説明する。

【０９８７】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知が開始される場合）

先ず、図２４３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図２４３に示す例では８９９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図２４３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【０９８８】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図２４３（Ｂ）～図２４３（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図２４３に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始される。次いで、図２４４（Ｄ）～図２４４（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図２４４に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【０９８９】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことにもとづく第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図２４４（Ｅ）参照）、画像表示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【０９９０】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図２４４（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【０９９１】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知対応画像の態様が変化する場合）

先ず、図２４５（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知対応画像の態様が変化する直前の値（図２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４が第５事前報知対応画像Ｐ５に変化する直前の９３９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４）が表示されている。つまり、図２４５（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【０９９２】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図２４５（Ｂ）～図２４５（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図２４５に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始される。次いで、図２４６（Ｄ）～図２４６（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図２４６に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【０９９３】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に達したことにもとづき第５事前報知対応画像Ｐ５の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図２４６（Ｅ）参照）、画像表

示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【０９９４】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図２４６（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【０９９５】

（デモ演出中の始動入賞でコンプリート機能が作動する場合）

先ず、図２４７（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する直前の値（図２４７に示す例では９４９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図２４７に示す例では第５事前報知対応画像Ｐ５）が表示されている。つまり、図２４７（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【０９９６】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達する、つまり、コンプリート機能が作動すると、図２４７（Ｂ）～図２４７（Ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示や演出表示灯の点滅が開始されることなく、画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインを伴う表示が開始される。尚、このとき、画像表示装置５の表示領域における小図柄の可変表示も開始されない。更に、デモ演出の画像が切り替わることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始されるため、飾り図柄の可変表示や保留表示、アクティブ表示の表示も行われない。

【０９９７】

以降は、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインが完了することで該コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が電断まで維持される。

【０９９８】

（コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について）

次に、コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について説明する。

【０９９９】

（電断と事前報知対応画像）

【１０００】

先ず、図２４８（Ａ）～図２４８（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において事前報知対応画像（図２４８に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図２４８（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。

【１００１】

そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図２４８（Ｅ）参照）。

【１００２】
一方で、図２４９（Ａ）～図２４９（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。
【１００３】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図２４９（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。
【１００４】
そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図２４９（Ｅ）参照）。
【１００５】
（コンプリート機能カウンタ値の減少による事前報知対応画像の非表示）
前述したように、コンプリート機能作動カウンタ値が一旦９００００に達した場合は、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始されるが、該第１事前報知対応画像Ｐ１は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ることで非表示となる画像である（図２５０（Ａ）～図２５０（Ｄ）参照）。
【１００６】
一方で、図２５１（Ａ）～図２５１（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。
【１００７】
この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が新たに入賞口に入賞すること、あるいは遊技球がアウトスイッチで検出されたことにもとづくＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンドを受信すると、該受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第８８ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域における事前報知対応画像が非表示となる（図２５１（Ｃ）及び図２５１（Ｄ）参照）。
【１００８】
（電断と警告報知対応画像）
図２５２（Ａ）～図２５２（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図２５２（Ｃ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。
【１００９】

そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示される（図２５２（Ｄ）参照）。

【１０１０】

一方で、図２５２（Ｅ）～図２５２（Ｆ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。

【１０１１】

このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図２５２（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。

【１０１２】

そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示されない（図２５２（Ｆ）参照）。

【１０１３】

尚、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにより画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始された場合は、新たな入賞が発生したとしても大当り遊技終了までは該警告報知対応画像Ｗが非表示となることはないが（図２５３（Ａ）～図２５３（Ｃ）参照）、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信したことにもとづく警告報知対応画像Ｗについては、新たな入賞の発生によって演出制御用ＣＰＵ１２０が警告報知対応画像Ｗの表示を行うことに対応しないコマンド（例えば、第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドや第１～第２コンプリート機能制御指定コマンド）を受信したことにもとづいて非表示となる（図２５３（Ｄ）～図２５３（Ｆ）参照）。

【１０１４】

（電断とコンプリート機能作動対応画像）

図２５４（Ａ）～図２５４（Ｆ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、画像表示装置５において第５事前報知対応画像Ｐ５に代えて警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。この状態で大当り遊技が終了した場合は、該大当り遊技終了のタイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【１０１５】

このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、画像表示装置５には再度コンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【１０１６】
一方で、図２５５（Ａ）～図２５５（Ａ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。
【１０１７】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、画像表示装置５においては警告報知対応画像Ｗが表示されず、そもそもコンプリート機能が作動していないことから、遊技状態に応じた背景画像及び飾り図柄が表示される。
【１０１８】
（コンプリート機能カウンタ値の増減によるコンプリート機能作動対応画像の非表示（変形例））
本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値はコンプリート機能が作動するしきい値である９５０００が上限であり、コンプリート機能カウンタ値は該９５０００を超えて増加しない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、コンプリート機能カウンタ値は、９５０００を超えて増加可能としてもよい。
【１０１９】
このような場合は、変形例として図２５６（Ａ）～図２５６（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が一旦９５０００を超えた場合は、遊技球が各スイッチで検出されることによってコンプリート機能カウンタ値は増減する一方で、コンプリート機能の作動が解除されることがないことから、画像表示装置５におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を維持すればよい。
【１０２０】
一方で、図２５７（Ａ）～図２５７（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、大当り遊技終了タイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像が表示される場合がある。
【１０２１】
この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が各スイッチにて検出されたことにもとづくコマンド（例えば、ＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンド）を受信し、該受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に対応しないコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像を表示しないことに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃを非表示とすればよい（図２５７（Ｅ）参照）。
【１０２２】
（事前報知対応音と事前報知対応光（変形例））
また、本特徴部２では、事前報知として画像表示装置５において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、事前報知としては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから該事前報知に対応する事前報知対応音を出力してもよく、また、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力してもよい。
【１０２３】

尚、事前報知としてこれら事前報知対応音や事前報知対応光を出力する場合は、図２５８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから１回目の割込みで事前報知対応音の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから３回目の割込みで事前報知対応光の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから５回目の割込みで事前報知対応画像の表示を開始すればよい。

【１０２４】

（入賞時フラッシュ演出（変形例））

また、本特徴部２では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出としては、始動入賞の発生にもとづいて遊技効果ランプ９を一定のパターンで点灯させる入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。

【１０２５】

このような入賞時フラッシュ演出を実行可能とする場合は、例えば、図２５９に示すように、図２９の演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６０～ステップＳ１６５の処理に加えて、入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する入賞時フラッシュ演出処理（ステップＳ１６６）を実行すればよい。

【１０２６】

図２６０に示すように、入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ＣＰＵ１０３から始動入賞時の入賞時判定結果を示す表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドにもとづいて発生した始動入賞にもとづく可変表示結果及び変動パターンの種別を特定し、これら可変表示結果と変動パターンとから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定すればよい。

【１０２７】

例えば、図２６０に示す例では、可変表示結果が大当りである場合は７０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で３０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別が非リーチやノーマルリーチ（その他）である場合は０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で１００％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別がスーパーリーチである場合は１０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で９０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定する。

【１０２８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、遊技効果ランプ９を入賞時フラッシュ演出に対応するパターンで点灯させるためのプロセスデータをセットすることで当該始動入賞の可変表示開始時或いは当該始動入賞の可変表示中の特定のタイミングまで遊技効果ランプ９を発光（点灯）させればよい。

【１０２９】

尚、このように入賞時発光演出を実行可能とする場合は、始動入賞の発生にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始されるときや、事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出の両方が実行されるときがある。以下、本変形例では、デモ演出の実行中の始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始される場合について説明する。

【１０３０】

（始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出が開始される場合）

先ず、図２６１（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図２６１に示す例では８９９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図２６１（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技

効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。
【１０３１】
この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図２６１（Ｂ）～図２６１（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。
【１０３２】
次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。
【１０３３】
そして、図２６２（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図２６２（Ｅ）～図２６２（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。
【１０３４】
（始動入賞にもとづいて事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出とが実行される場合）
先ず、図２６３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に更新される直前の値（図２６１に示す例では９３９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図２６３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。
【１０３５】
この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図２６３（Ｂ）～図２６３（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。
【１０３６】
次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。
【１０３７】
そして、図２６４（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの

出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図２６４（Ｅ）～図２６４（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第４事前報知対応画像ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５への更新表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。

【１０３８】

（大当り種別毎のコンプリート機能作動に伴うエンディング演出実行期間（変形例））

また、本特徴部２では、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技終了タイミングでコンプリート機能が作動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、図２６５（Ａ）及び図２６５（Ｂ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該大当り遊技の最後のラウンド遊技が終了したタイミングから大当り遊技の終了タイミングまでのエンディング演出期間を異ならせてもよい。

【１０３９】

特に、主に初当り時に実行される大当りＡや大当りＢの大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、これら大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間をＥ１とする一方で、主に連荘時に実行される大当りＣの大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当りＣの絵品ディング演出期間を大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間であるＥ１よりも長期間であるＥ２とすることで、連荘中にコンプリート機能が作動することに応じたエンディング演出の期間を確保してもよい。

【１０４０】

（コンプリート機能作動報知と可動体演出）

また、本特徴部２では、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。

【１０４１】

尚、このように可動体演出を実行可能とする場合は、可動体演出の実行中に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することにもとづいてコンプリート機能が作動するときがある。以下、本変形例では、可動体演出の実行中の入賞にもとづいてコンプリート機能が作動する場合について説明する。

【１０４２】

先ず、図２６６（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する９５０００の直前の値（図２６６に示す例では９４９９９）であり、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されている。また、この時点では、変動パターンや遊技状態に応じた可変表示対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からは可変表示対応光が出力されている。

【１０４３】

この状態で可動体演出の開始タイミングとなると、図２６６（Ｂ）～図２６６（Ｃ）に示すように、可動体３２が画像表示装置５の上方位置である待機位置から該画像表示装置５の正面位置である演出位置に向けて移動（落下）を開始する。このとき、可動体演出に応じた可動体演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光が可動体演出対応光に切り替わる。

【１０４４】

そして、図２６７（Ｄ）～図２６７（Ｆ）に示すように、可動体３２が演出位置に配置されている状態（可動体演出実行中）でいずれかの入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、コンプリート機能作動対応光の

出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光がコンプリート機能作動対応光に切り替わる。そして、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【１０４５】

このとき、遊技効果ランプ９は、コンプリート機能作動対応光として、可動体演出対応光の輝度Ｎ１よりも高輝度であるＮ２で発光することで、遊技者に対してコンプリート機能が作動したことをわかり易く報知することができる。

【１０４６】

尚、図２６７（Ｅ）及び図２６７（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、可動体演出の実行期間中であっても可動体３２の演出位置から待機位置への移動（上昇）が実行される。このため、遊技者は可動体３２に遮られることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃを認識することができる。

【１０４７】

また、本件例では、可動体演出の実行中にコンプリート機能が作動した場合は、可動体３２を演出位置から待機位置に移動させることでコンプリート機能作動対応画像Ｃの視認性が低下してしまうことを防ぐ形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能カウンタ値が一定値（例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示を開始する９００００）以上である場合は、可変表示中における可動体演出を実行しないようにしてもよい。

【１０４８】

（用語解説）

以下に本実施例の特徴１～１０３や特徴部１、２にて用いた用語を解説する。

フォントとは、共通のデザインのひと揃いの文字、書体と同義、統一された書体の文字のセットのことを指す。

フェードイン表示とは、透過率を低下させながら画像を表示していくことであり、表示させたい透過率（例えば０％や１０％）に複数フレームかけて段階的に表示することを指す。表示されていない状態（透過率１００％）から１フレームで表示させたい透過率にする表示手法はカットイン表示と言い、フェードインとは逆の表示手法である。

フェードアウト表示とは、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことであり、透過率１００％に複数フレームかけて段階的にすることを指す。透過率０％から１フレームで非表示にする表示手法はカットアウト表示と言い、フェードアウトとは逆の表示手法である。

輝度データとは、演出効果ランプ１つ１つに対して、設定されるデータであり、ＲＧＢの発光素子それぞれに対して、どのくらいの電力を与えるかを示す値と該輝度データを何ｍｓ用いるかの時間値により構成される。電力を与えるかを示す値はＦ～０の１６段階で設定される。

輝度データテーブルとは、１の輝度データまたは複数の輝度データにより構成され、輝度データを何ｍｓ使い続けるかが設定される。１の輝度データがさまざまなシーンで用いられる場合や複数の輝度データをシナリオとして設定する場合に、テーブルとして用いることで、容量が削減できる、データ構造がまとまりデータが煩雑化しないといった効果を奏する。

共通の態様で事前報知を行うとは、それぞれの状況で、事前報知を行われる場合、表示される事前報知対応画像が共通であり、事前報知対応画像の表示方法（フェードインを用いての表示）も共通であることを指す。

エフェクト表示とは、主に対象のオブジェクトを強調するための表示である、対象のオブジェクト画像自体に加工をするものでも、対象のオブジェクト画像自体には加工せず、別のエフェクト画像を用意するものでもよい。

出現エフェクト表示、滞在エフェクト表示とは、特定のオブジェクトを表示する場合に、位置を移動させるように表示する、またはサイズを変化させるように表示する、といった場合に、位置を移動させるように表示する場合であれば定位置に表示される、サイズを

変化させるように表示する場合であれば定サイズで表示されることを表示の完了とし、表示が開始されてから表示の完了までの期間を出現期間、表示の完了後の期間を滞在期間としたときに、出現期間に表示されるエフェクトを出現エフェクト、滞在期間に表示されるエフェクトを滞在エフェクトと称する。表示の完了は、特定のオブジェクトを認識できるようにする点を重視するため、定位置に位置したタイミングで表示されるエフェクト（拡大エフェクト等）は出現エフェクトに分類する。出現エフェクトは、出現期間において特定のオブジェクトの認識を妨げるように表示されるほうが好ましく、滞在エフェクトは、滞在期間において特定のオブジェクトの認識を妨げないように表示されるほうが好ましい。特定のオブジェクトを認識させるのは表示の完了以降とする設計思想であるため、出現エフェクトは特定のオブジェクトが表示されていることを強調できるように設計し、滞在エフェクトは特定のオブジェクトに注目させつつも特定オブジェクトの認識を阻害しないようにするほうが良い。

有利状態名称オブジェクト：大当りタイトル画像（ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！、ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！）

特別状態名称オブジェクト：遊技状態報知画像（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！、シンプル　ＲＵＳＨ突入！！）

機種名称オブジェクト：機種メインタイトル名表示（ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ）、機種サブタイトル名表示（全員集結Ｖｅｒ．）

移動開始位置：保留１に対応する表示位置（図２４４の液晶下部の左から２個目の四角の領域）、または当該変動に対応する表示位置の上方等

当該変動対応位置：液晶中央下部に備えられたアイコン表示位置（アクティブ表示位置、保０表示位置とも呼ぶ、図２４４の液晶下部の中央の資格の領域）

遊技媒体とは、物理的に遊技に用いられるものを指す。球やメダルが相当する。

遊技価値とは、遊技媒体や電子的に記憶される持ち球や持ちメダルのことを指す。球やメダル、持ち球、持ちメダル、クレジットが相当する。

用語の用いられ方の例として、遊技者に与えられた遊技価値（持ち球データ）を用いて、遊技媒体（遊技球）を発射し、遊技媒体が入賞口を通過することで、遊技価値が与えられる。

【符号の説明】

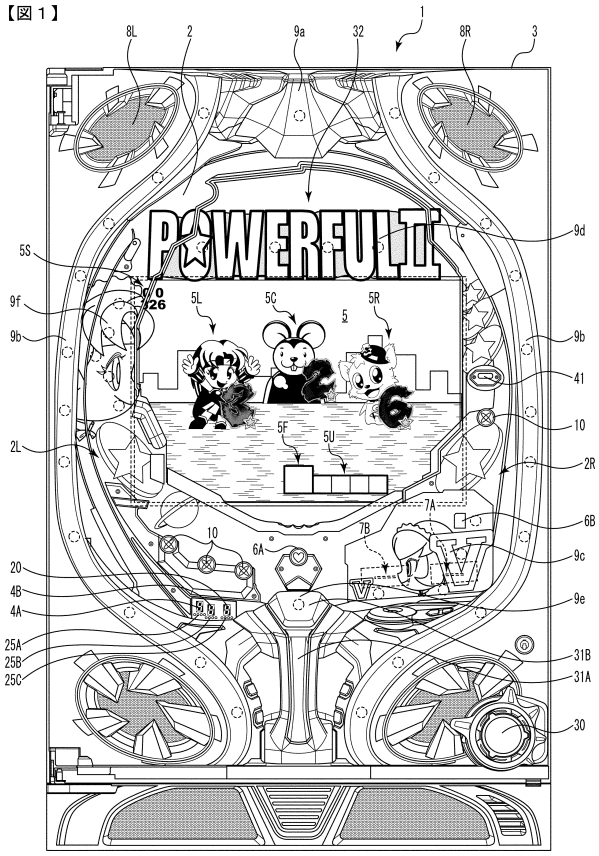
【１０４９】

１	パチンコ遊技機
４Ａ	第１特別図柄表示装置
４Ｂ	第２特別図柄表示装置
５	画像表示装置
１００	遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ
Ｃ	コンプリート機能作動対応画像
Ｅ１、Ｅ２	エラー対応画像
Ｐ１	第１事前報知対応画像
Ｐ２	第２事前報知対応画像
Ｐ３	第３事前報知対応画像
Ｐ４	第４事前報知対応画像
Ｐ５	第５事前報知対応画像
Ｗ	警告報知対応画像

【図面】

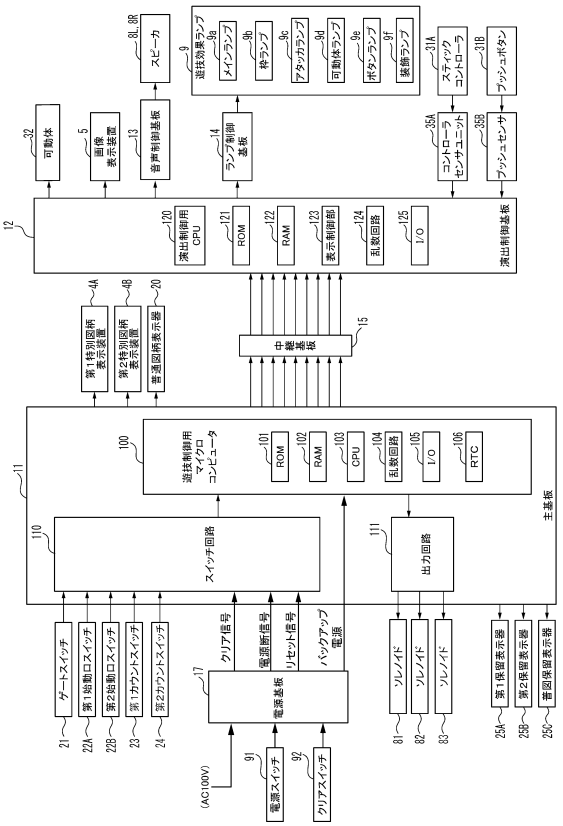
【図１】

【図１】



【図２】

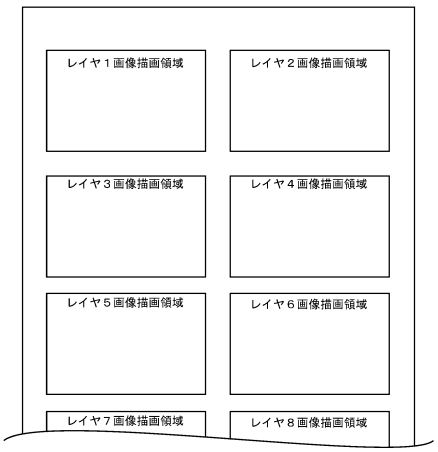
【図２】



【図３】

【図３】

ＶＲＡＭの内容



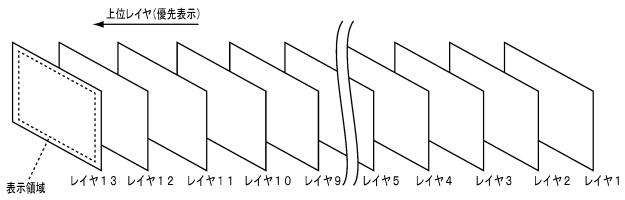
【図４】

【図４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図５】

【図５】



【図６】

【図６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（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A
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りC

【図７】

【図７】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図８】

【図８】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	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９】

【図９】

（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	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

【図１０】

【図１０】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図１１】

【図１１】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図１２】

【図１２】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１３】

【図１３】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１４】

【図１４】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１５】

【図１５】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

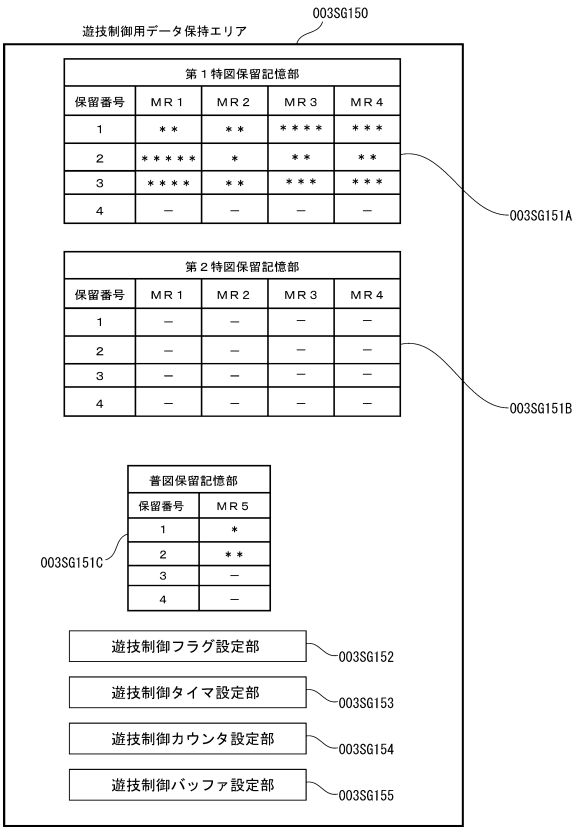
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１６】

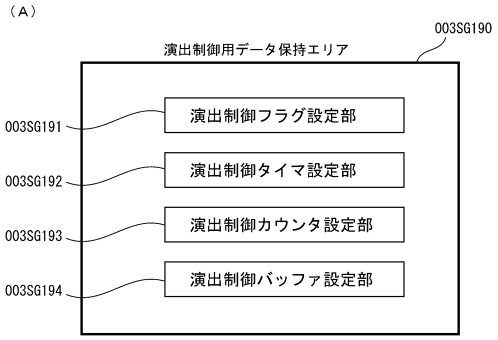
【図１６】



【図１７】

【図１７】

（Ａ）



（Ｂ）

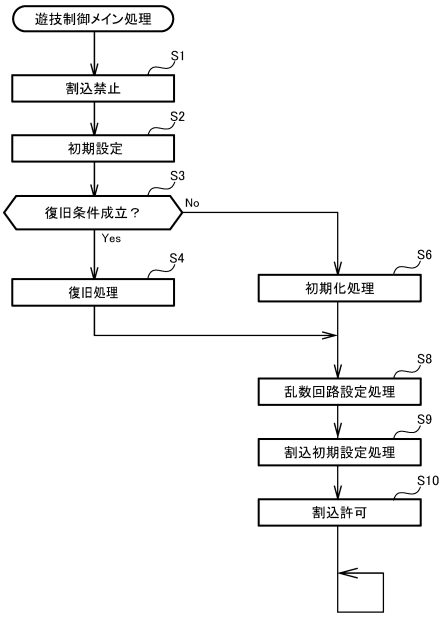
始動入賞時受信コマンドバッファ　003SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

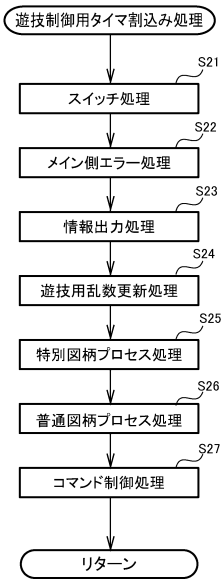
【図１８】

【図１８】



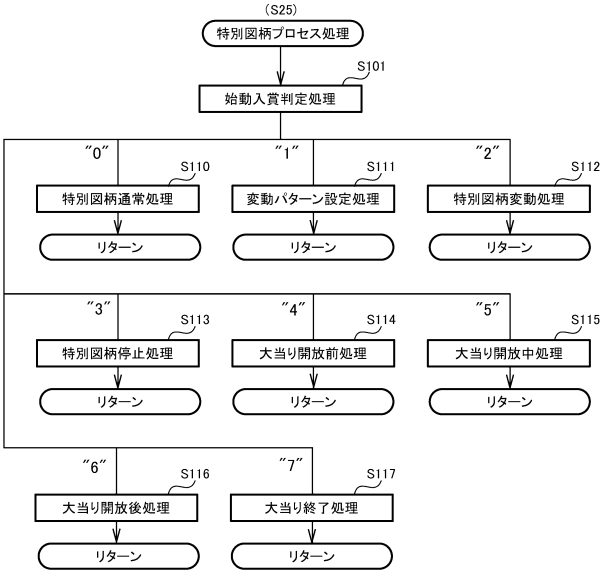
【図１９】

【図１９】



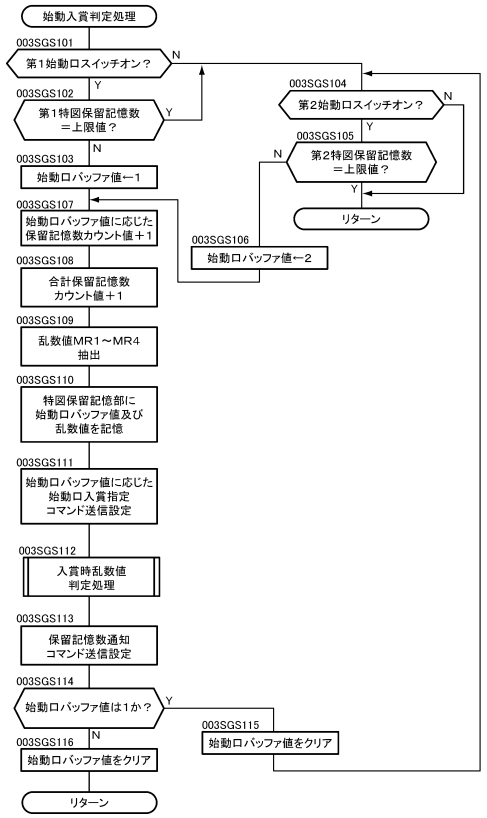
【図２０】

【図２０】



【図２１】

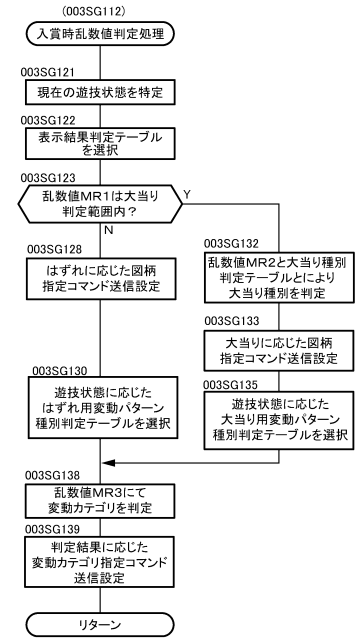
【図２１】



【図２２】

【図２２】

（A）

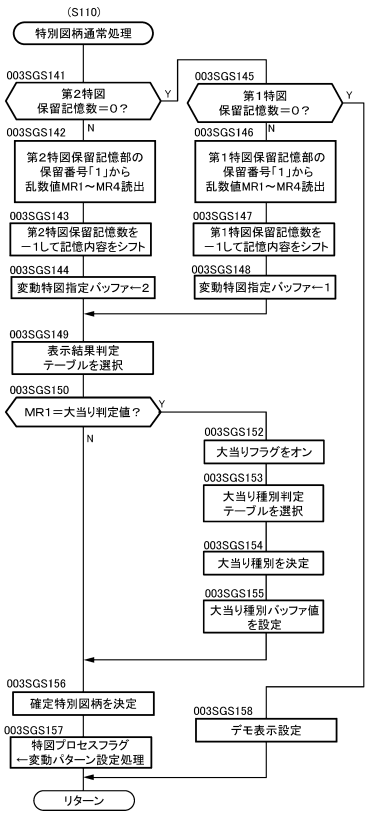


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

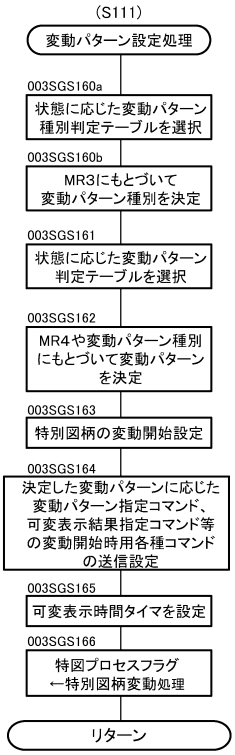
【図２３】

【図２３】



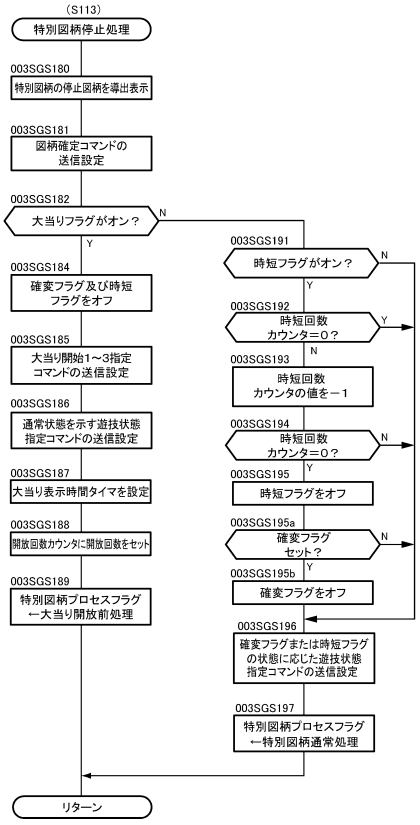
【図２４】

【図２４】



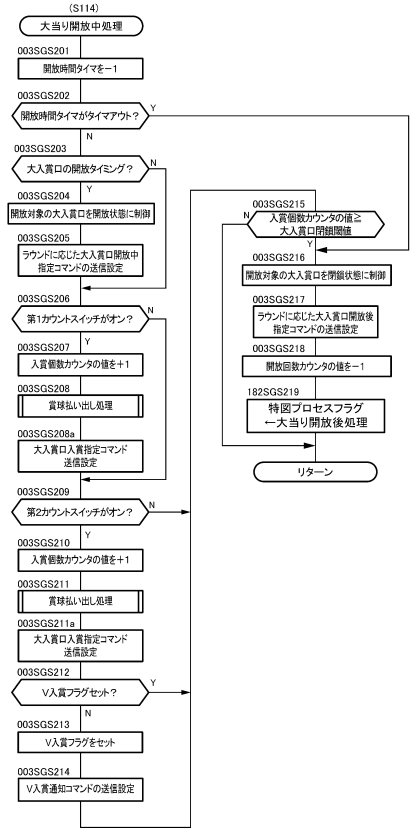
【図２５】

【図２５】



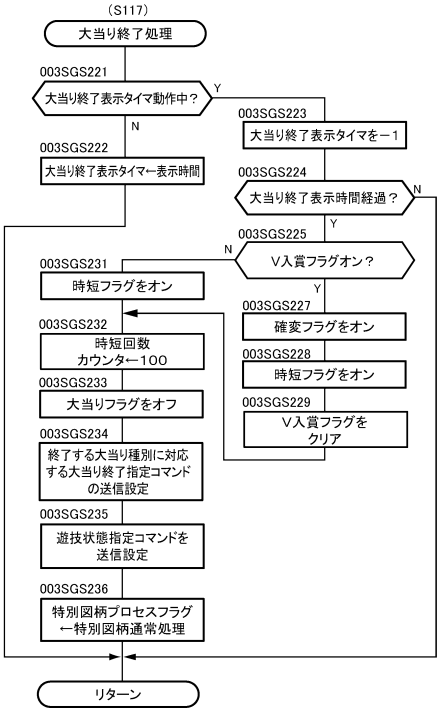
【図２６】

【図２６】



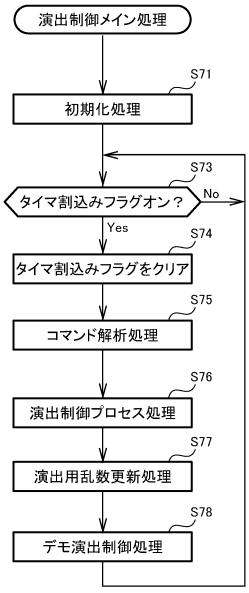
【図２７】

【図２７】



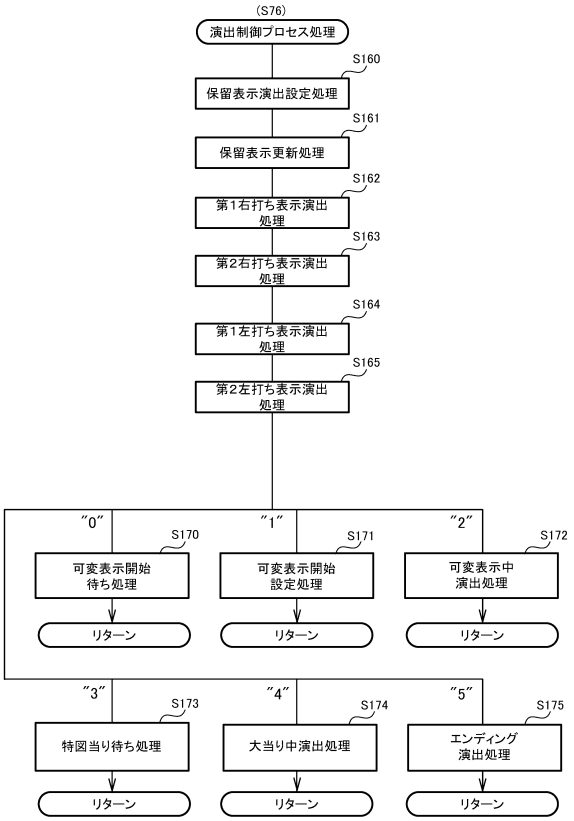
【図２８】

【図２８】



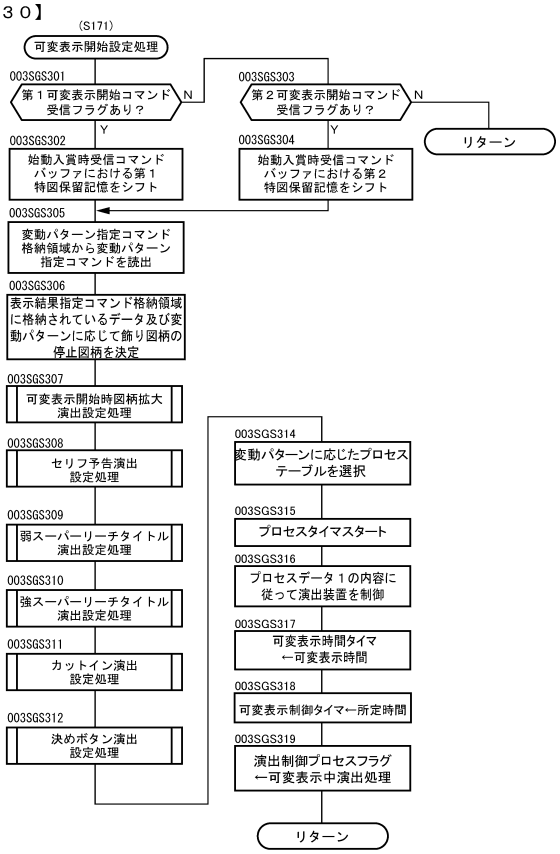
【図２９】

【図２９】



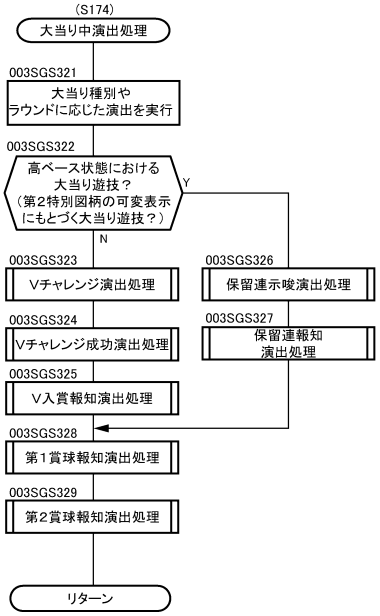
【図３０】

【図３０】



【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】

○:実行
△:実行可能

変動パターン	特図変動開始コマンド	特図変動停止コマンド	特図確定コマンド	特図ダミー変動開始コマンド	特図ダミー変動停止コマンド	特図ダミー確定コマンド	特図ダミー保留増加コマンド	特図ダミー保留減少コマンド	特図ダミー保留数コマンド	特図ダミー保留連コマンド	特図ダミー保留連報知コマンド	特図ダミー保留連報知停止コマンド	特図ダミー保留連報知確定コマンド	特図ダミー保留連報知開始コマンド	特図ダミー保留連報知終了コマンド
PA1-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-2	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-3	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-4	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-5	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-6	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—
PA2-7	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-8	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PA2-9	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—

【図３３】

【図３３】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	—	—	—

○：実行
△：実行可能

【図３４】

【図３４】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PB1-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	△	○	○

○：実行
△：実行可能

【図３５】

【図３５】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図３６】

【図３６】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図３７】

【図３７】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図３８】

【図３８】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図３９】

【図３９】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図４０】

【図４０】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図４１】

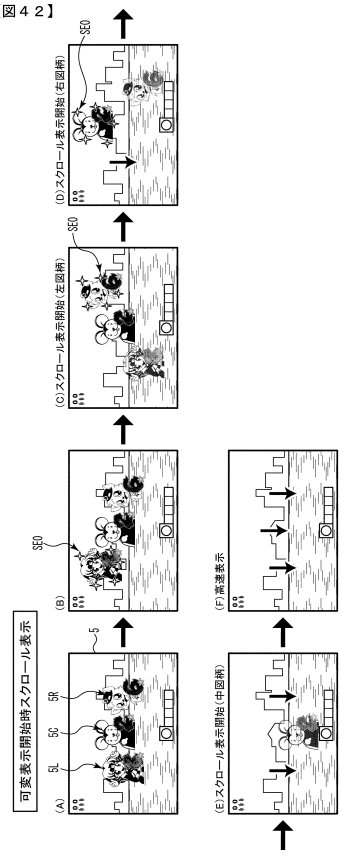
【図４１】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

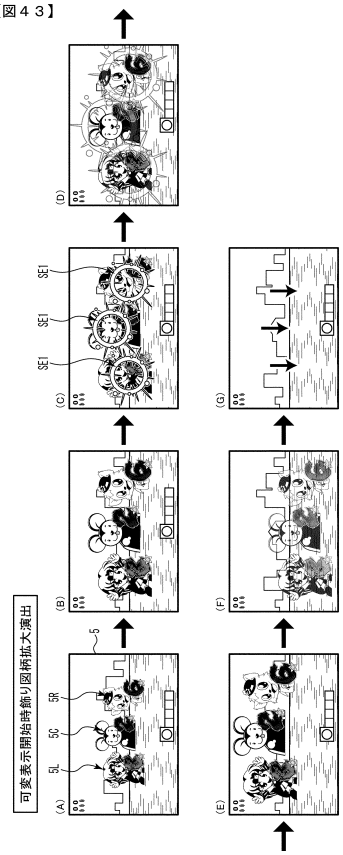
【図４２】

【図４２】



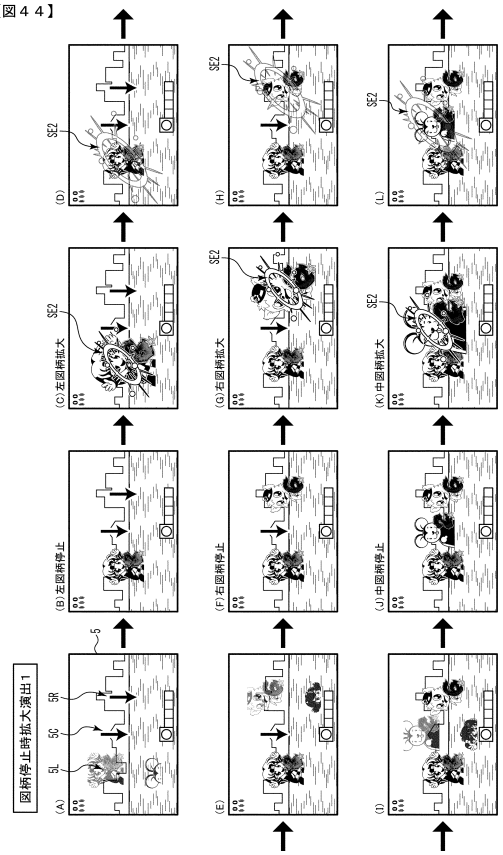
【図４３】

【図４３】



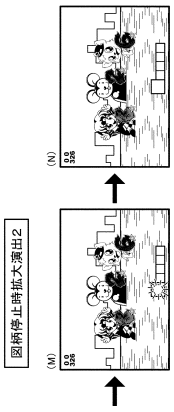
【図４４】

【図４４】



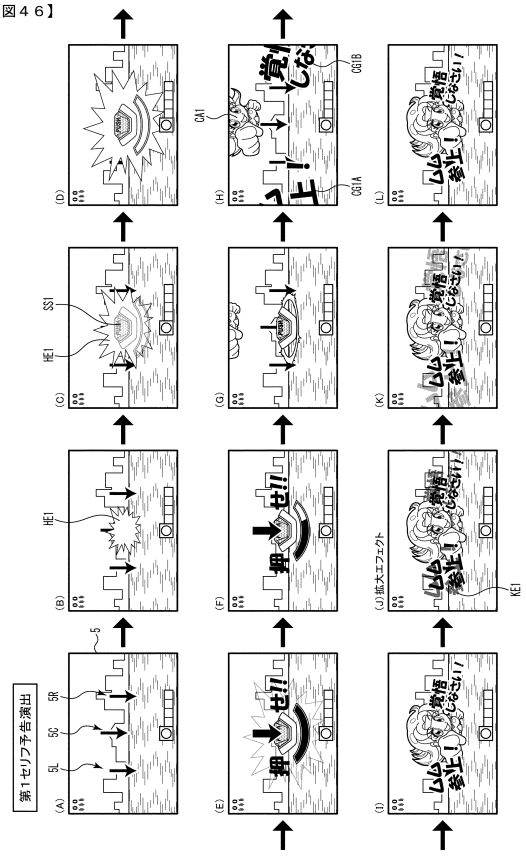
【図４５】

【図４５】



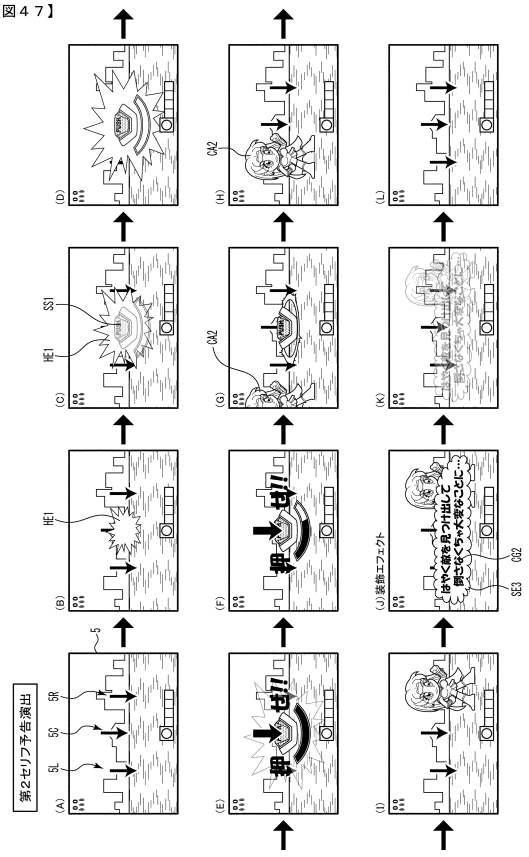
【図４６】

【図４６】



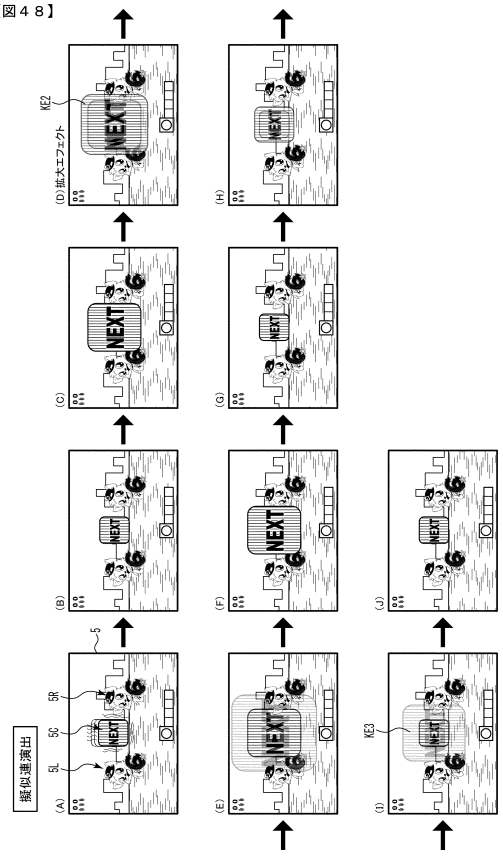
【図４７】

【図４７】



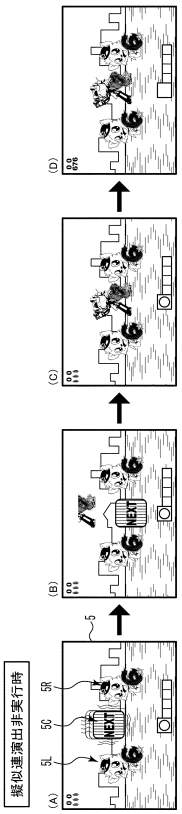
【図４８】

【図４８】



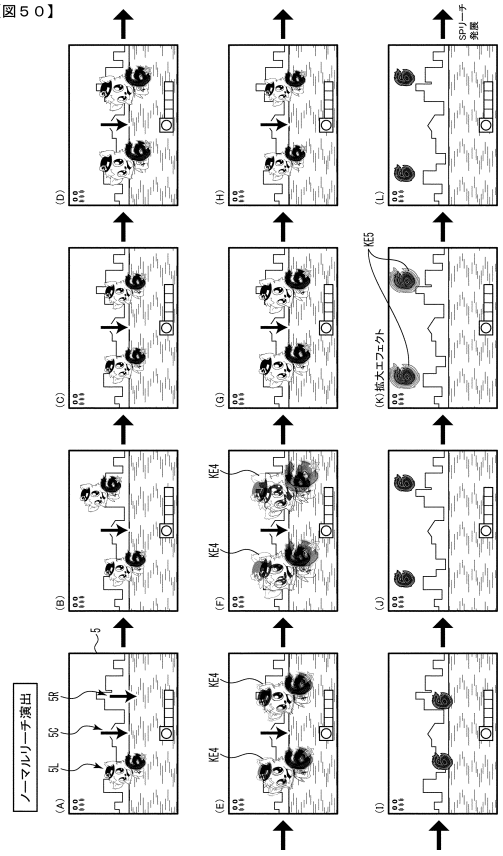
【図４９】

【図４９】



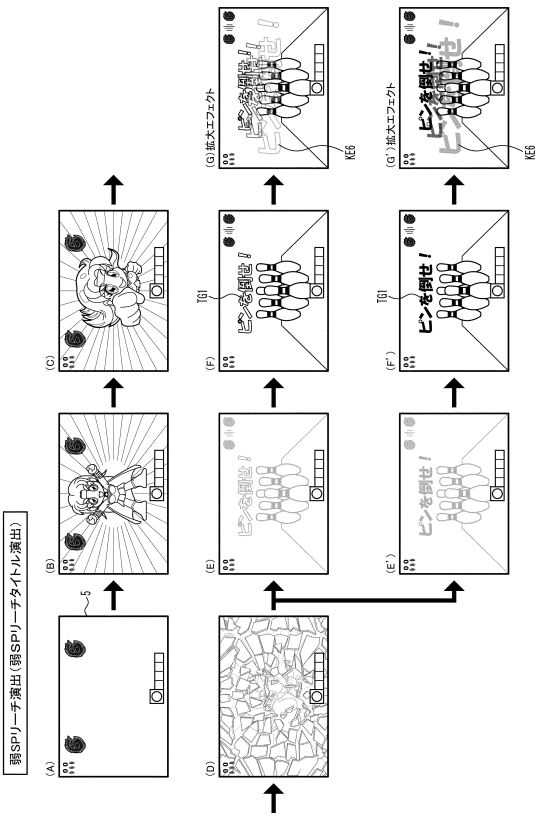
【図５０】

【図５０】



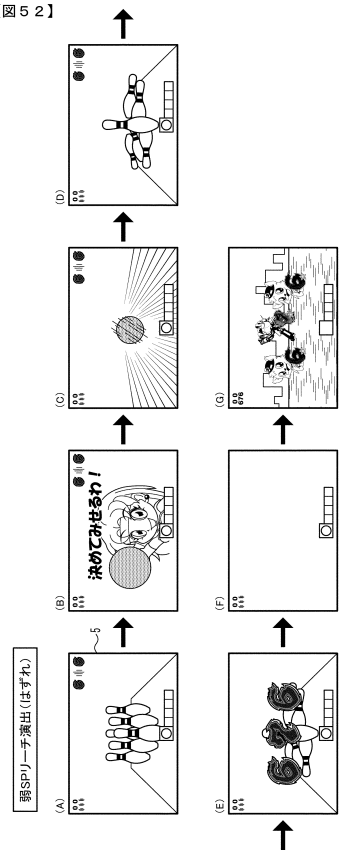
【図５１】

【図５１】



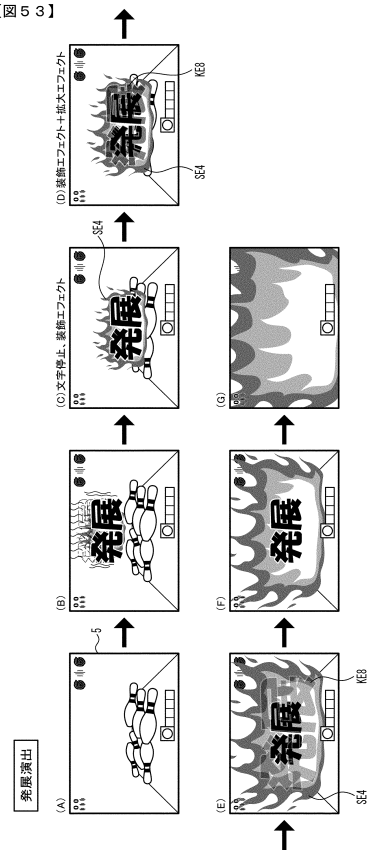
【図５２】

【図５２】



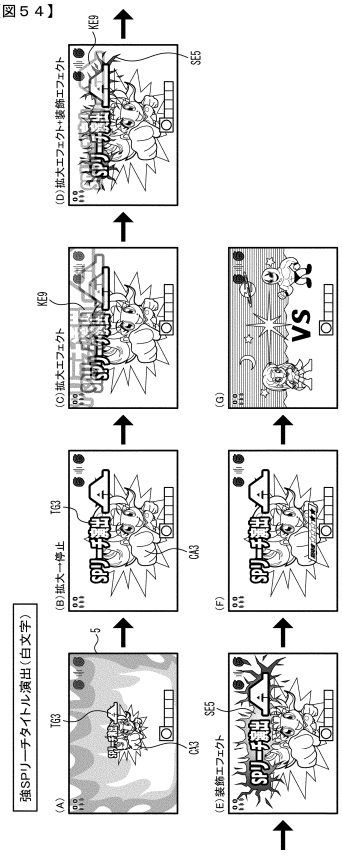
【図５３】

【図５３】



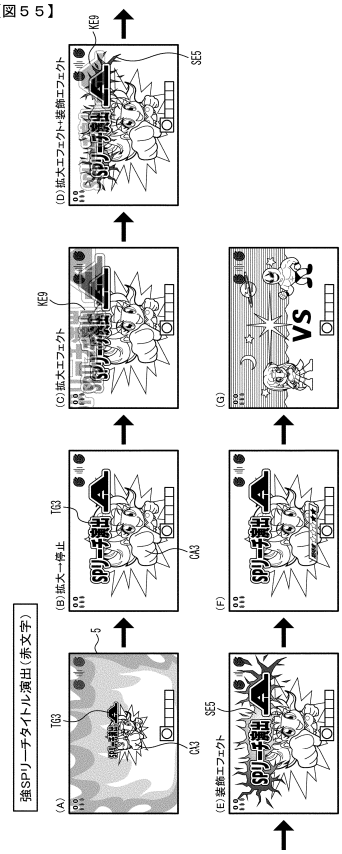
【図５４】

【図５４】



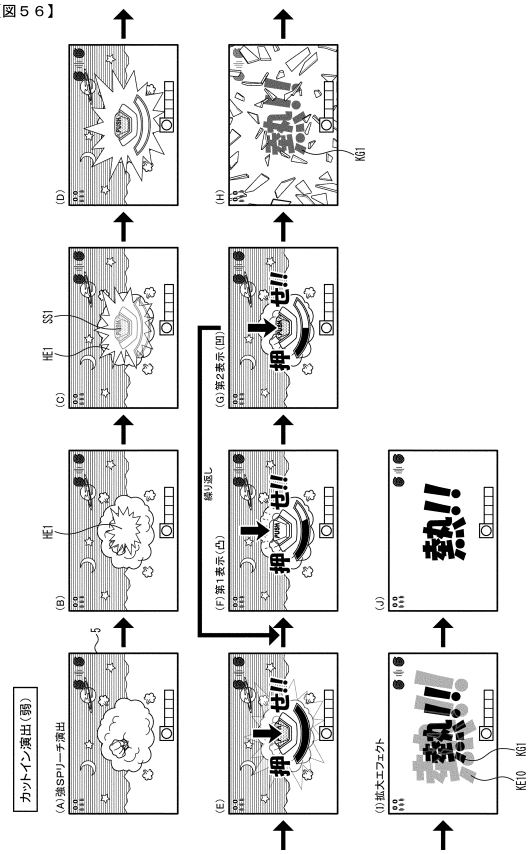
【図５５】

【図５５】



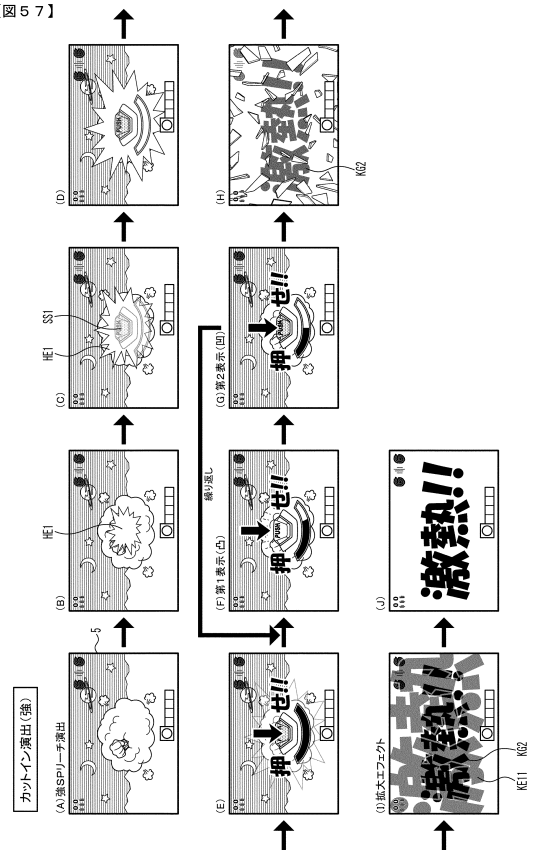
【図５６】

【図５６】



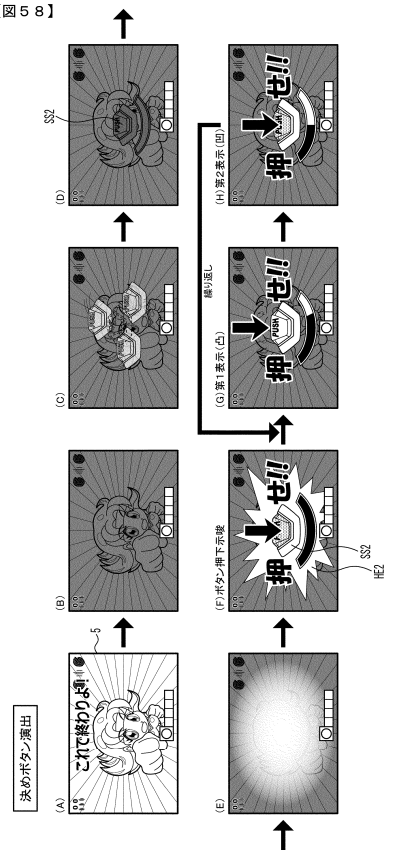
【図５７】

【図５７】



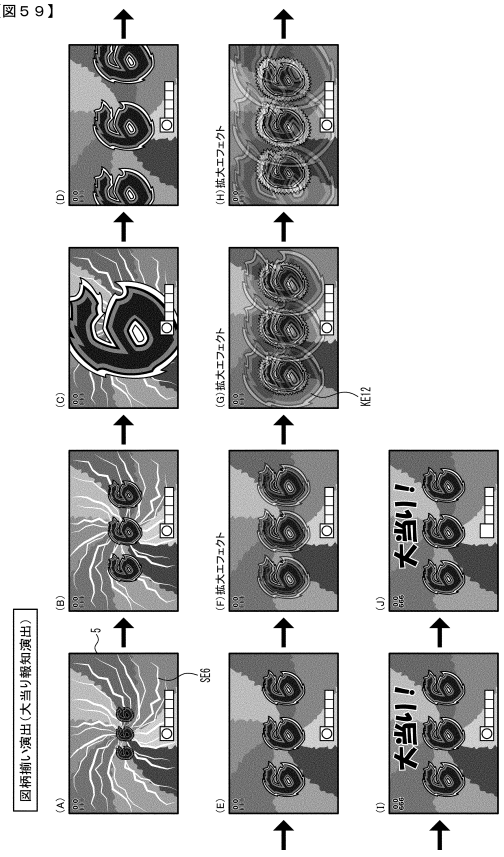
【図５８】

【図５８】



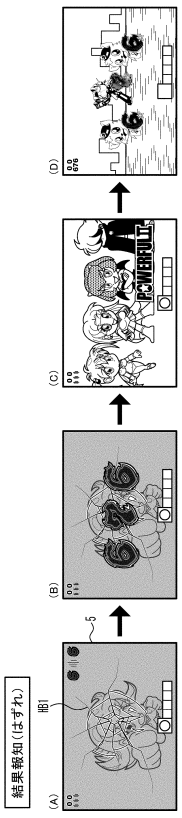
【図５９】

【図５９】

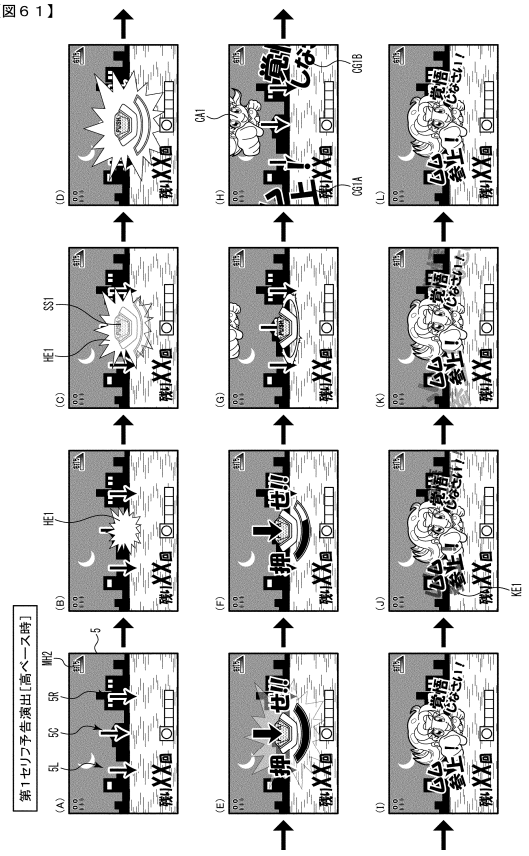


【図６０】

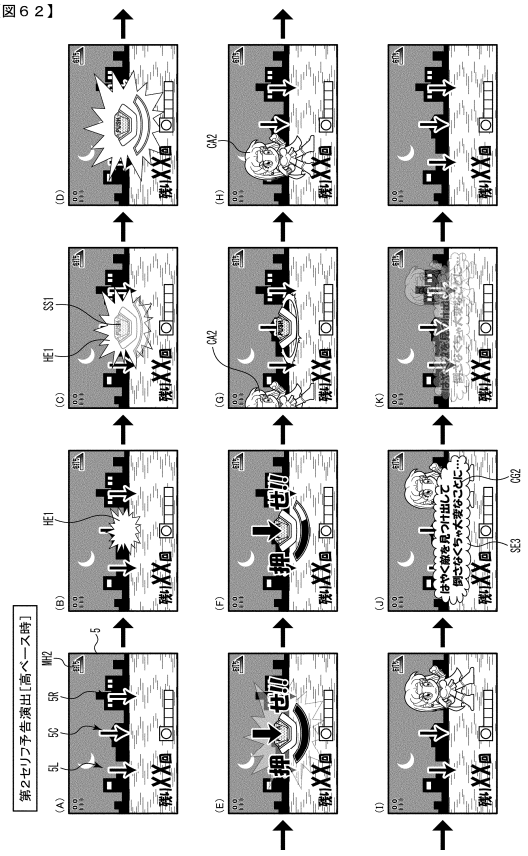
【図６０】



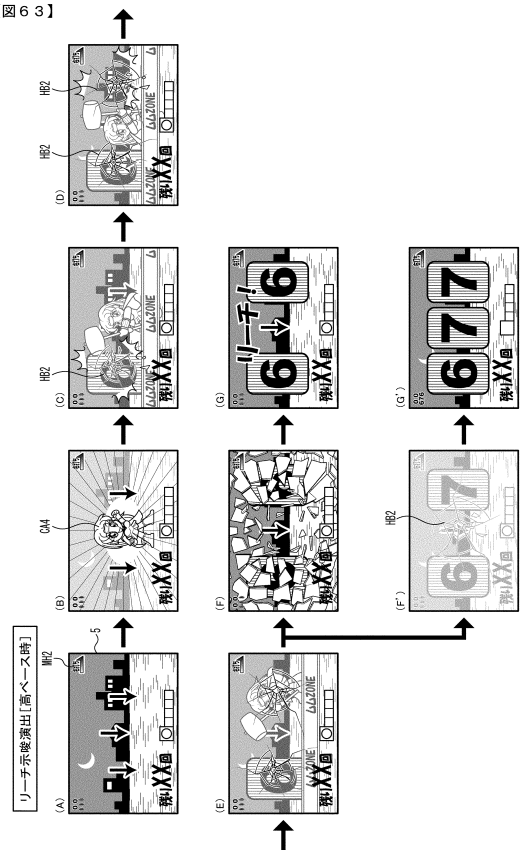
【図６１】



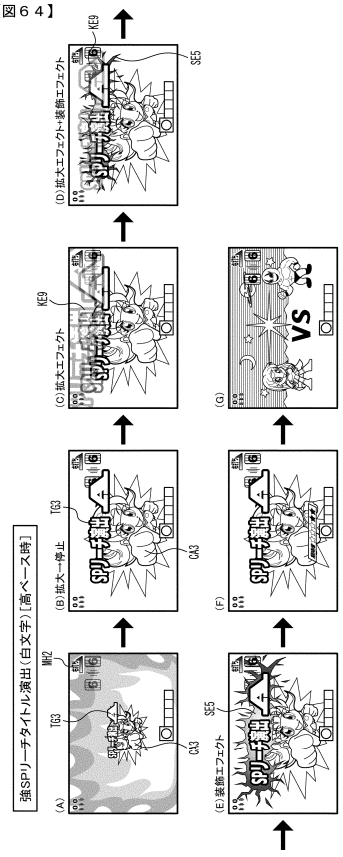
【図６２】



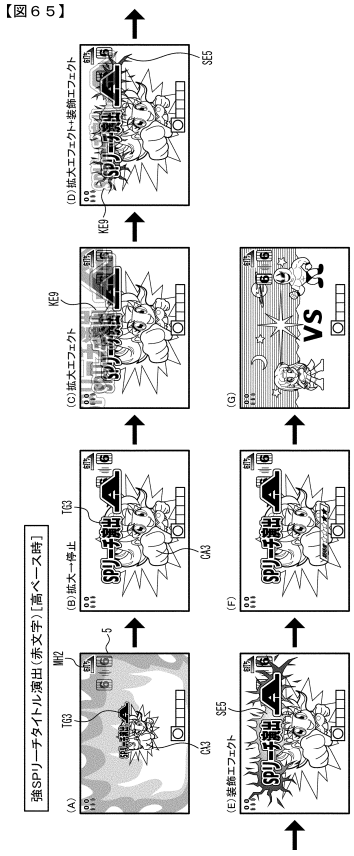
【図６３】



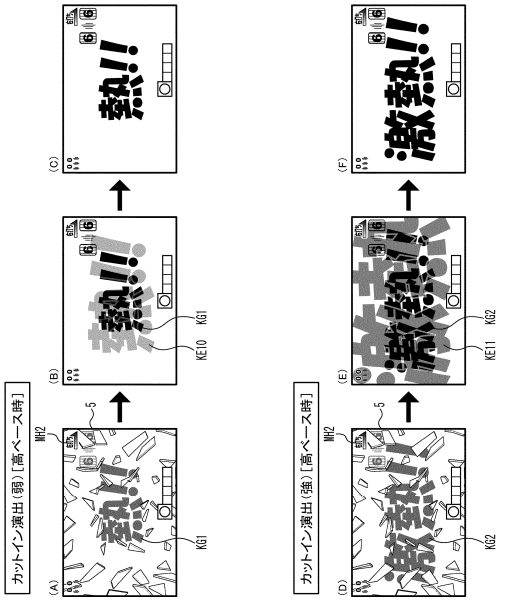
【図６４】



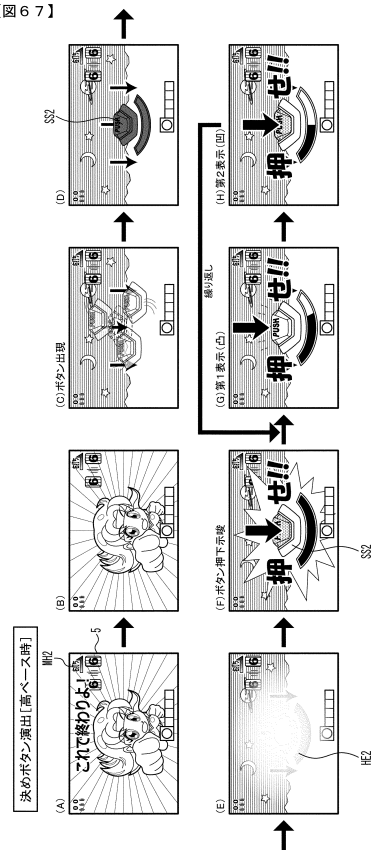
【図６５】



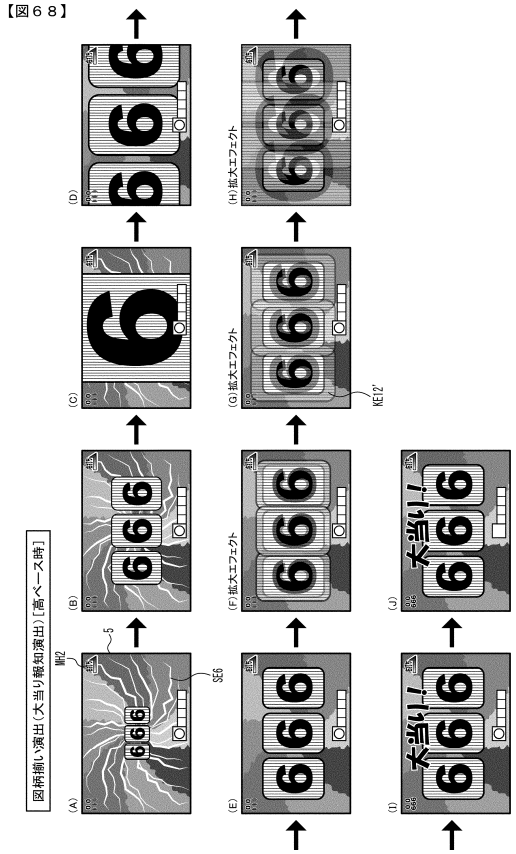
【図６６】



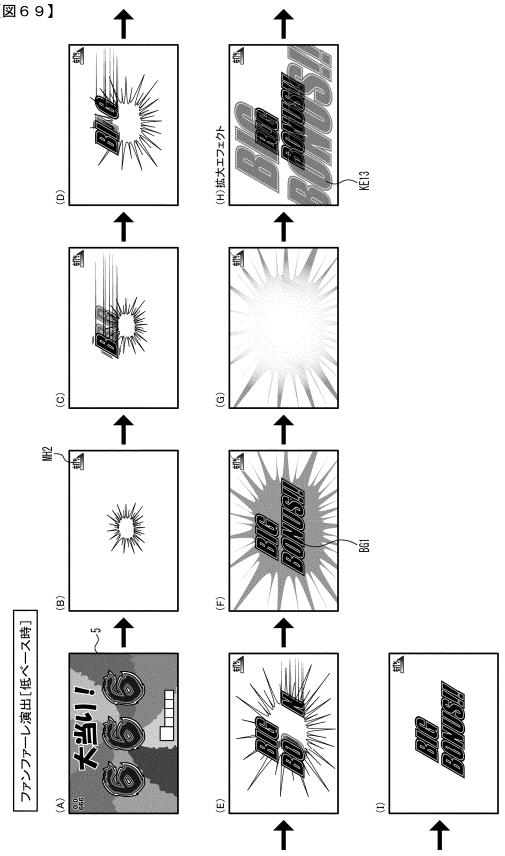
【図６７】



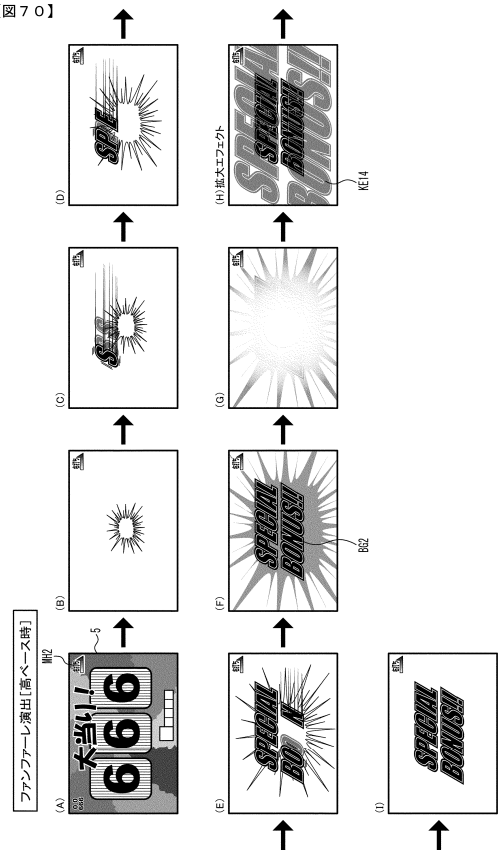
【図６８】



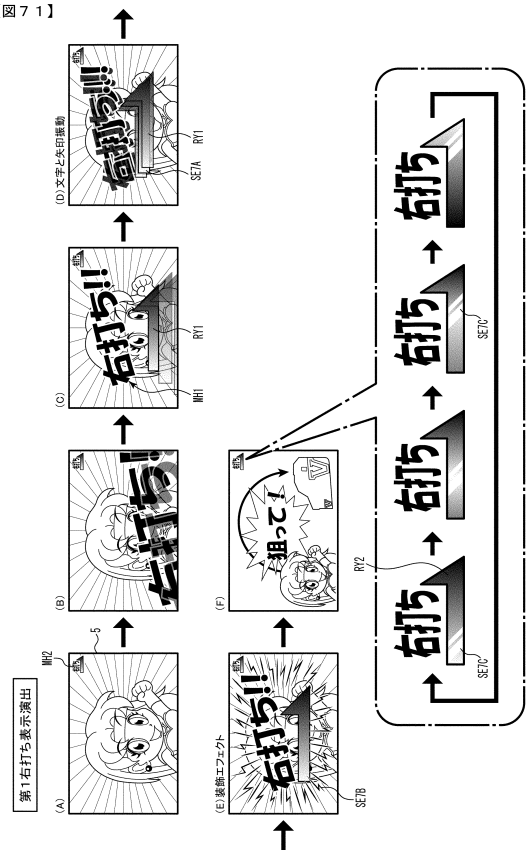
【図６９】



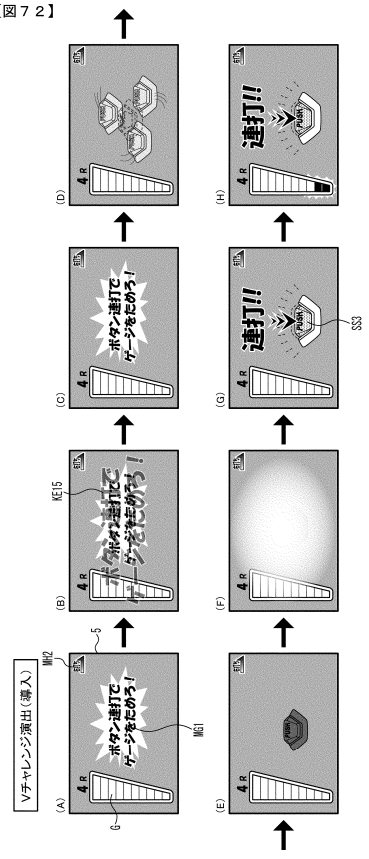
【図７０】



【図７１】

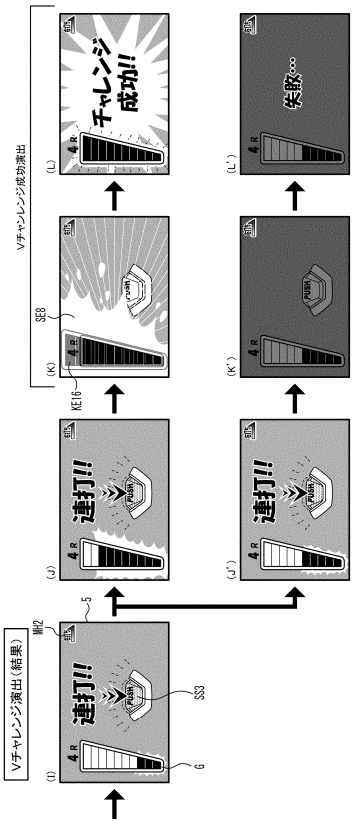


【図７２】



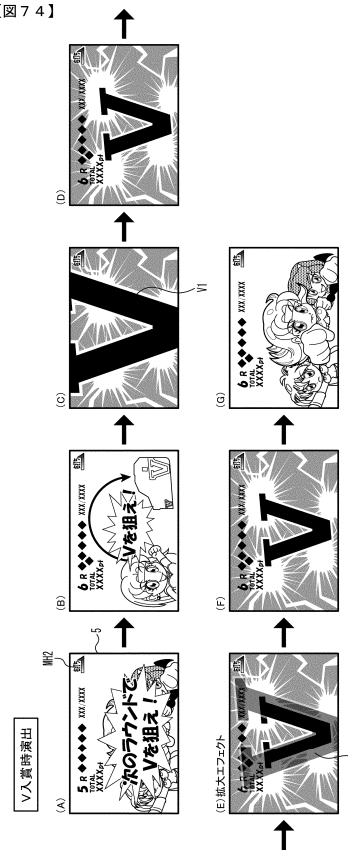
【図７３】

【図７３】



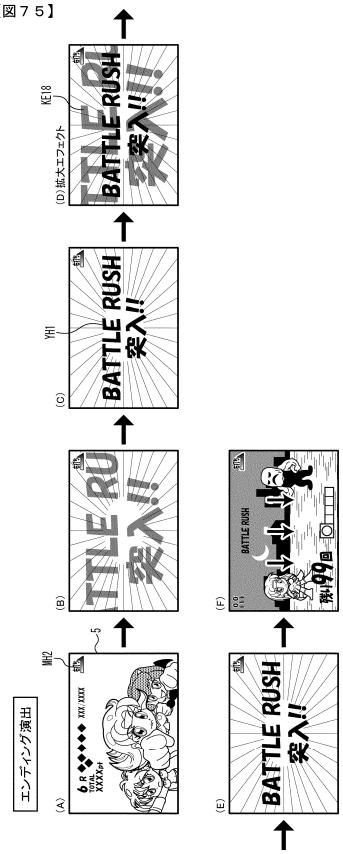
【図７４】

【図７４】



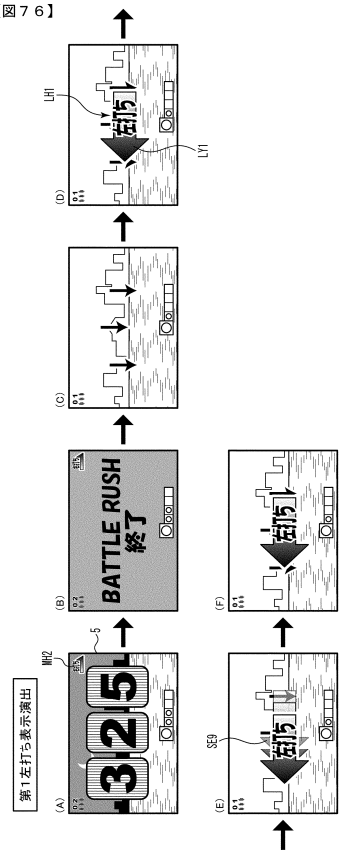
【図７５】

【図７５】



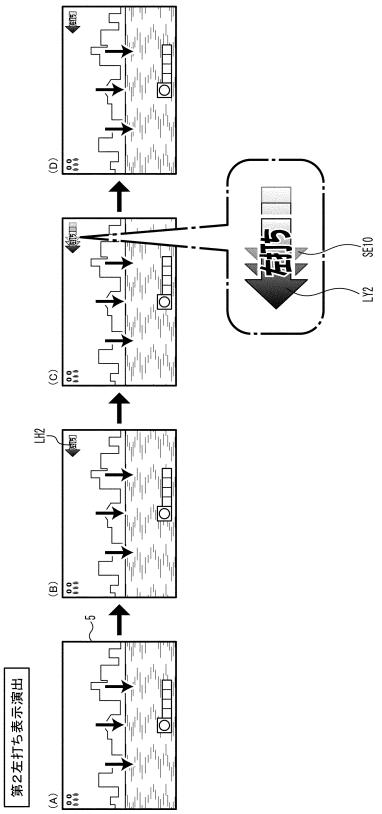
【図７６】

【図７６】



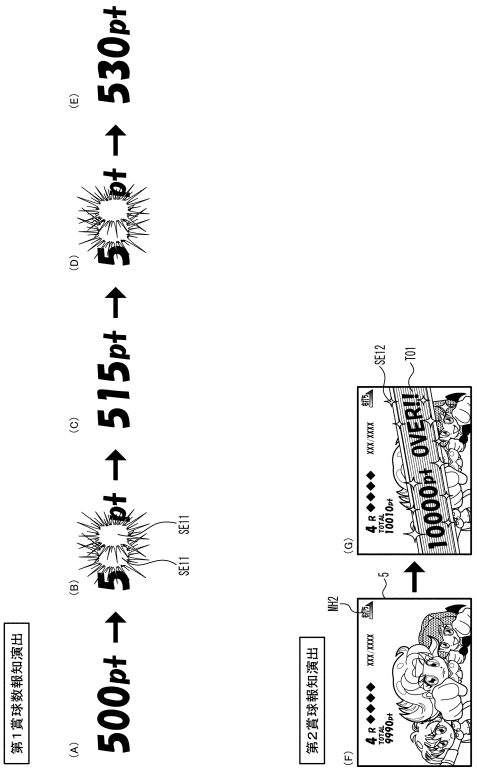
【図７７】

【図７７】



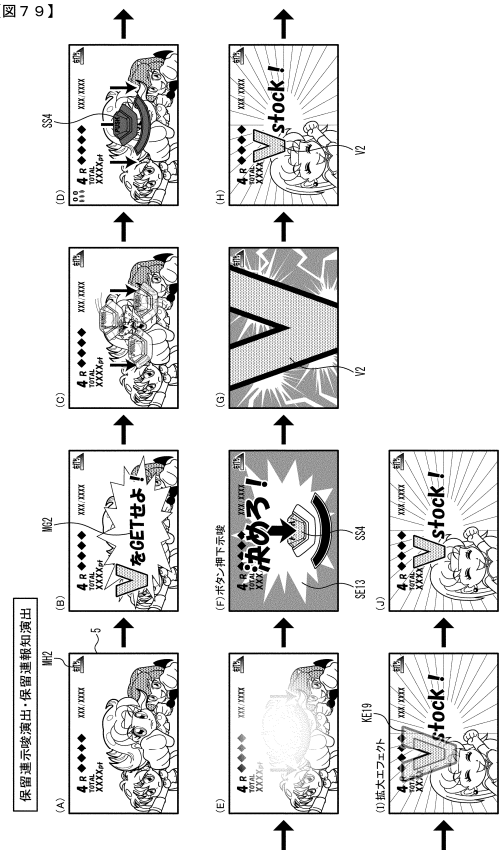
【図７８】

【図７８】



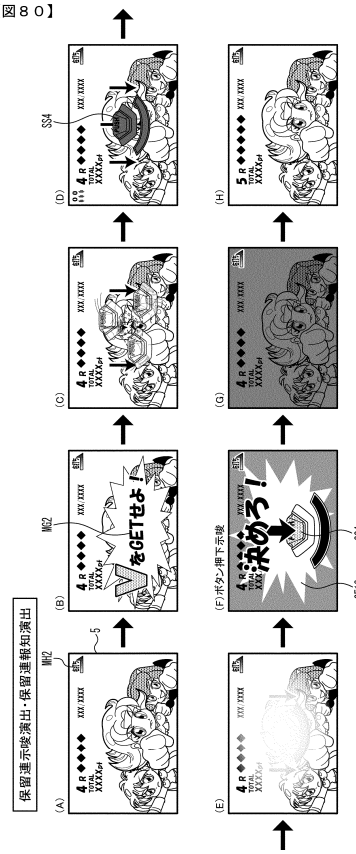
【図７９】

【図７９】

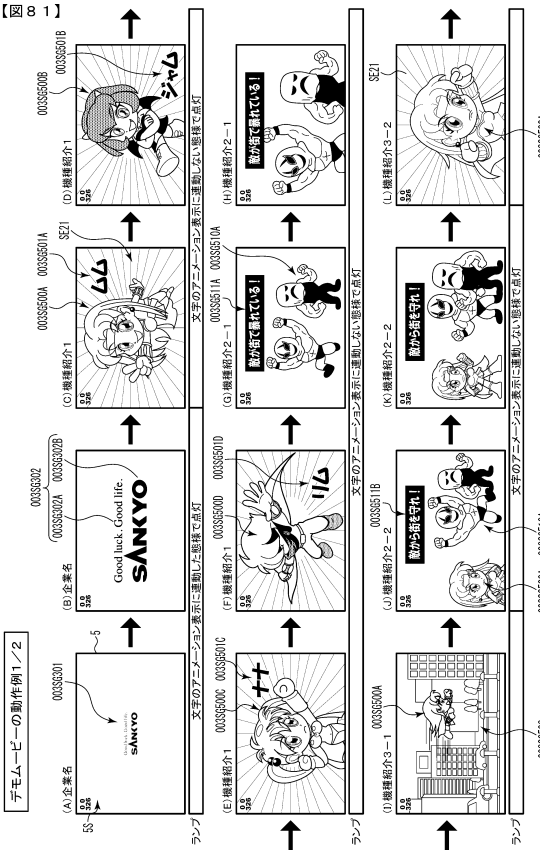


【図８０】

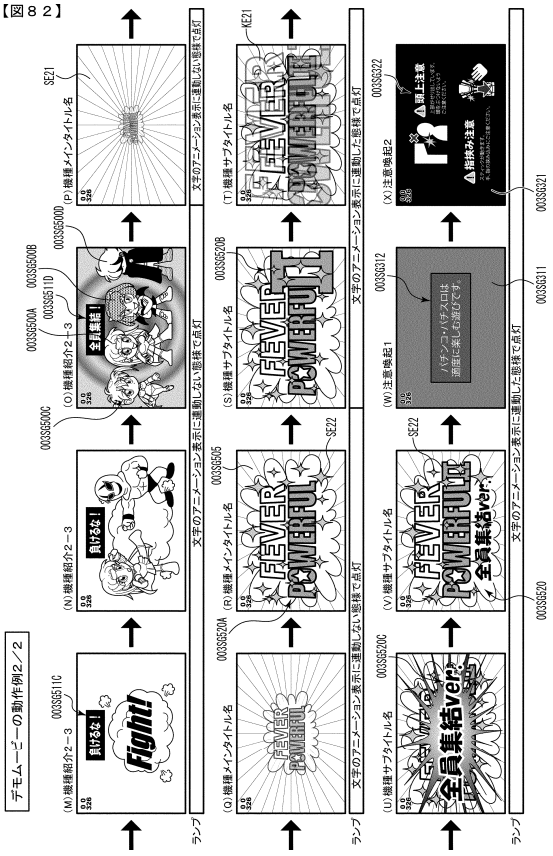
【図８０】



【図８１】



【図８２】



【図８３】

【図８３】

演出	拡大エフェクトの態様
デモ演出	KE21
第１セリフ予告演出	CG1A, CG1B, KE1
擬似連図柄停止演出	KE2, KE3
ノーマルリーチ演出	KE4, KE4

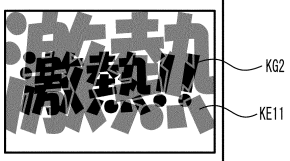
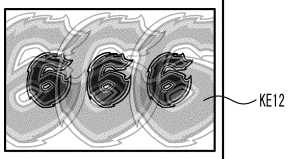
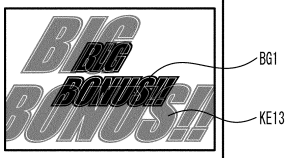
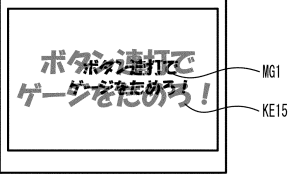
【図８４】

【図８４】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	TG1, KE6
発展演出	SE4, KE8
強SPリーチタイトル演出	KE9, TG3
カットイン演出（弱）	KG1, KE10

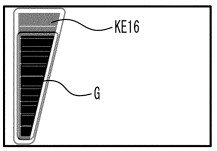
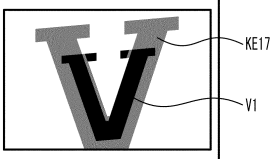
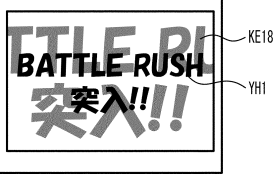
【図８５】

【図８５】

演出	拡大エフェクトの態様
カットイン演出（強）	
結果報知（大当り）	
ファンファーレ演出	
Vチャレンジ演出（導入）	

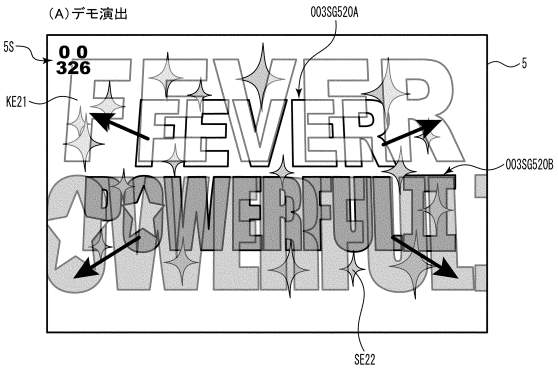
【図８６】

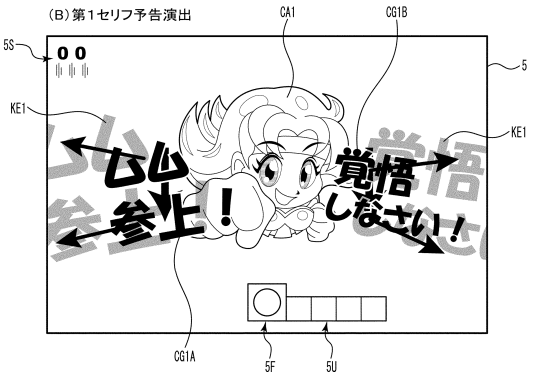
【図８６】

演出	拡大エフェクトの態様
Vチャレンジ演出（結果） （Vチャレンジ成功演出）	
V入賞時演出	
エンディング演出	

【図８７】

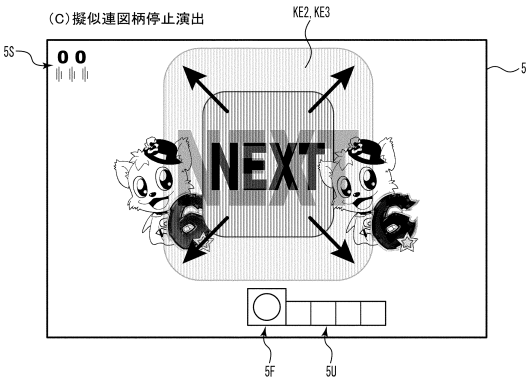
【図８７】

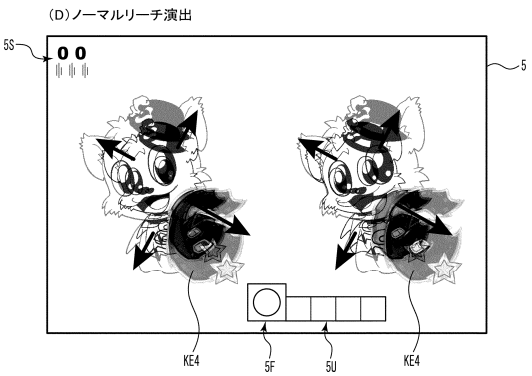




【図８８】

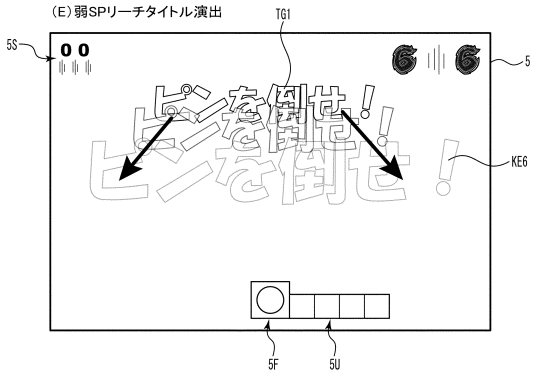
【図８８】

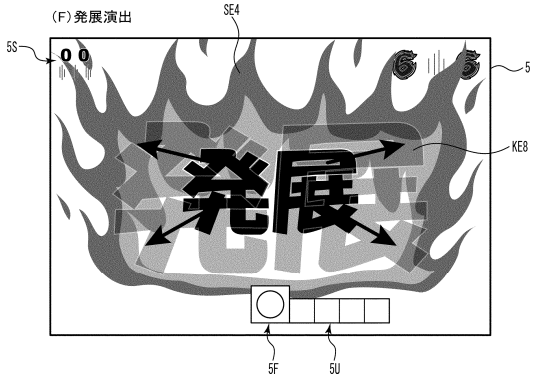




【図８９】

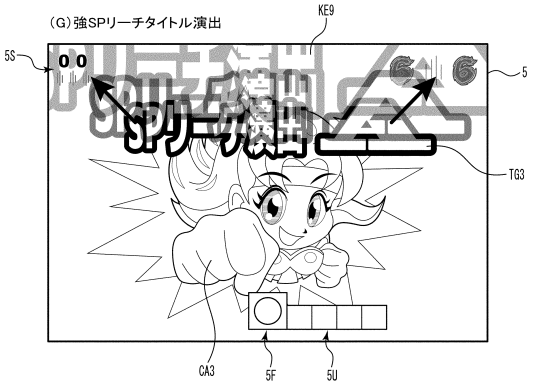
【図８９】

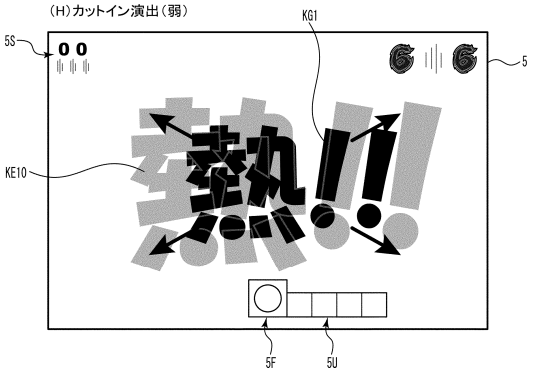




【図９０】

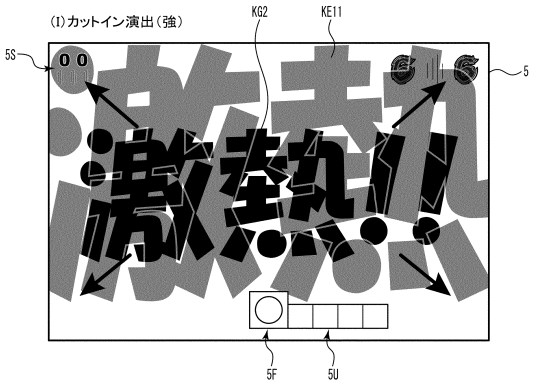
【図９０】

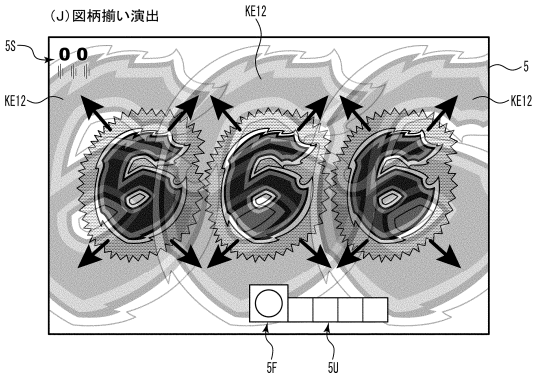




【図９１】

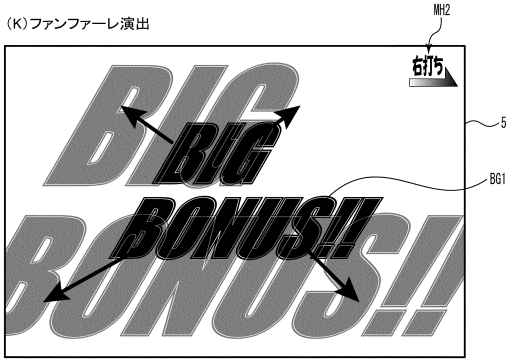
【図９１】





【図９２】

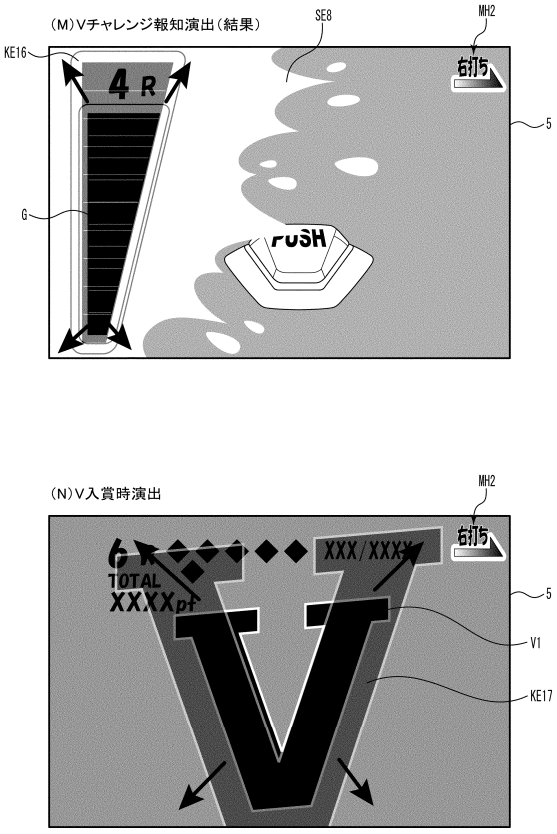
【図９２】





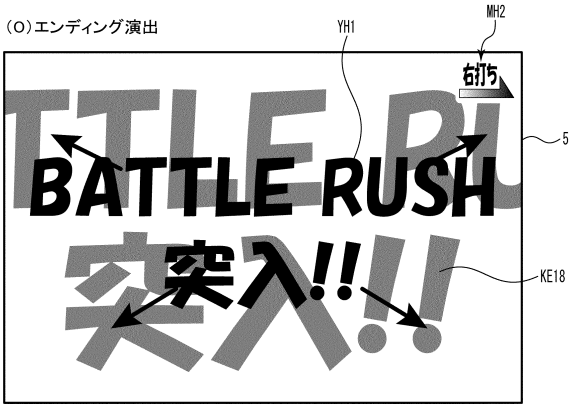
【図９３】

【図９３】



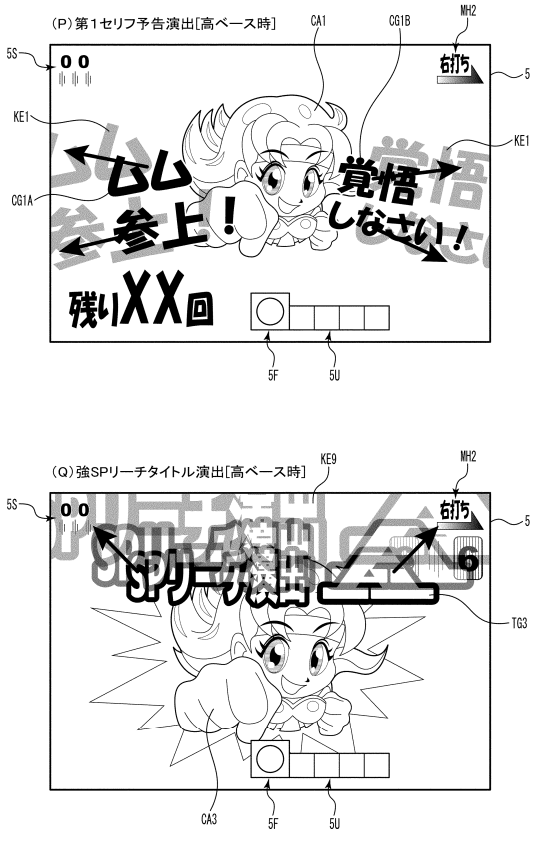
【図９４】

【図９４】



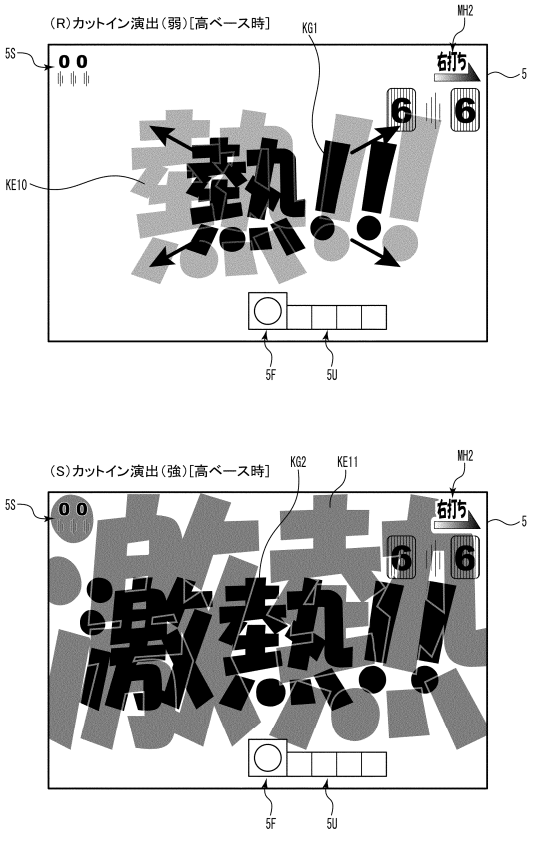
【図９５】

【図９５】



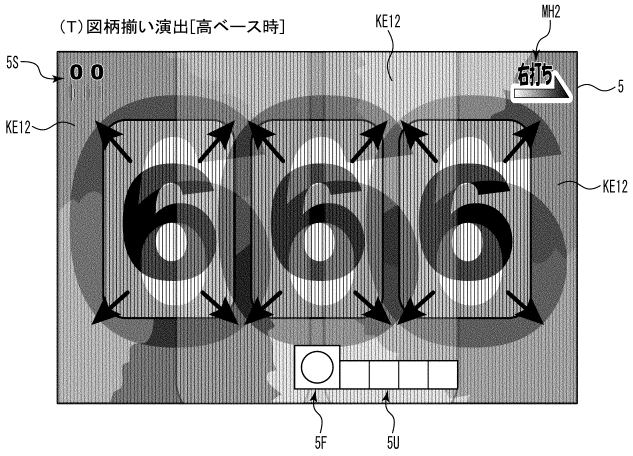
【図９６】

【図９６】



【図９７】

【図９７】



【図９８】

【図９８】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1, SS1
セリフ予告演出②	SE3, CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	SE4
強SPリーチタイトル演出	TG3, SE5
決めボタン演出	HE2, SS2

【図９９】

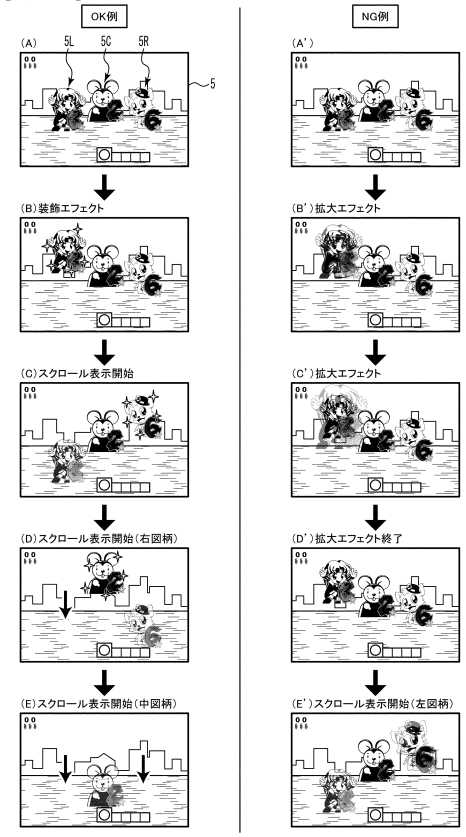
【図９９】

装飾エフェクトの種類

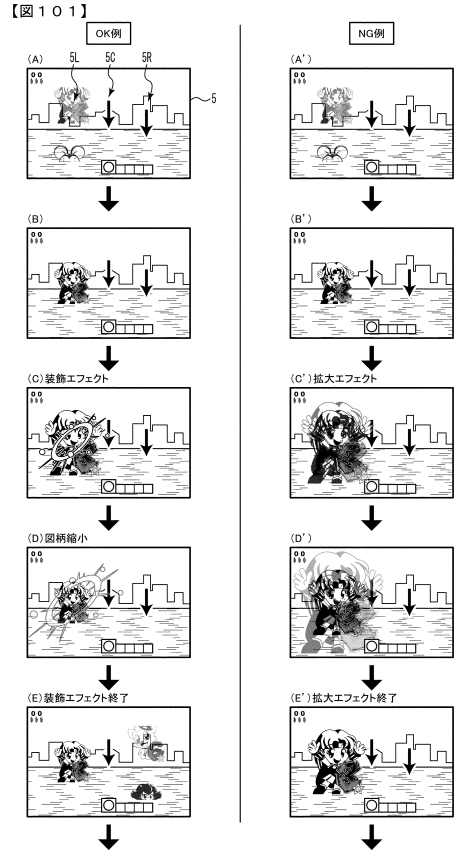
結果報知演出（大当り）	SE6
第1右打ち表示演出	SE7A, RY1
第1右打ち表示演出	SE7B
第2右打ち表示演出	RY2, SE7C
第1左打ち表示演出	LY1, SE9
第2左打ち表示演出	LY2, SE10
第1賞球数報知演出	SE11
第2右打ち表示演出	TO1, SE12

【図１００】

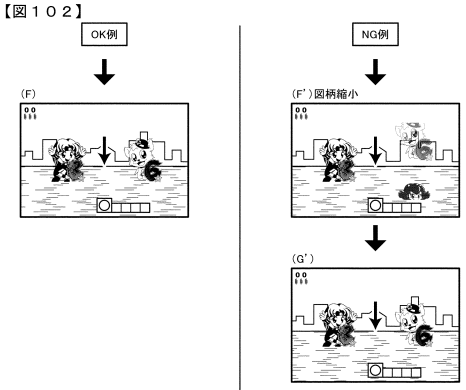
【図１００】



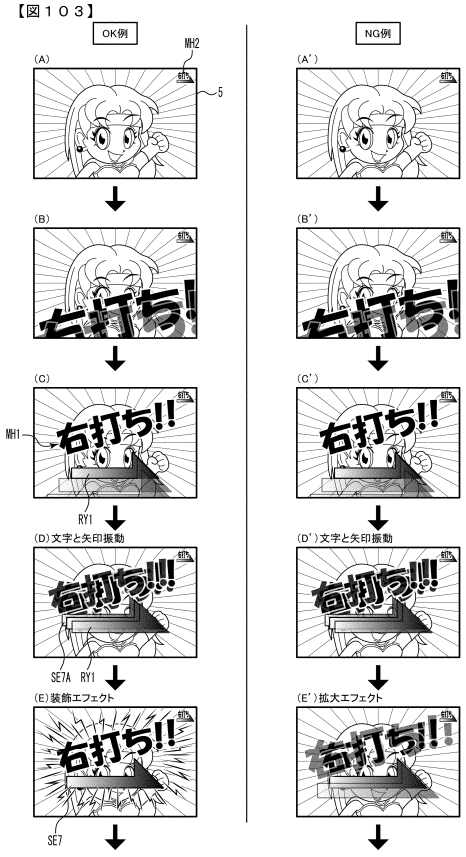
【図１０１】



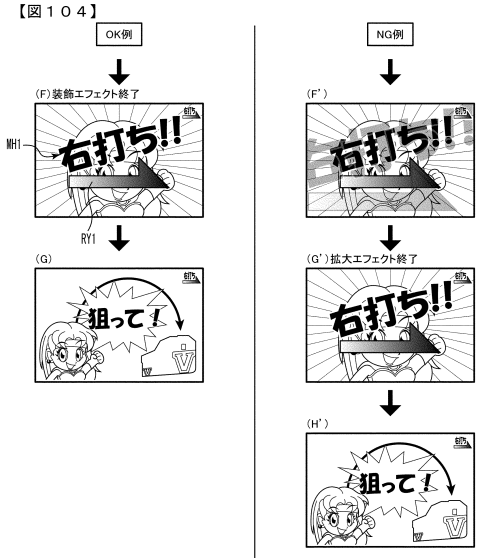
【図１０２】



【図１０３】

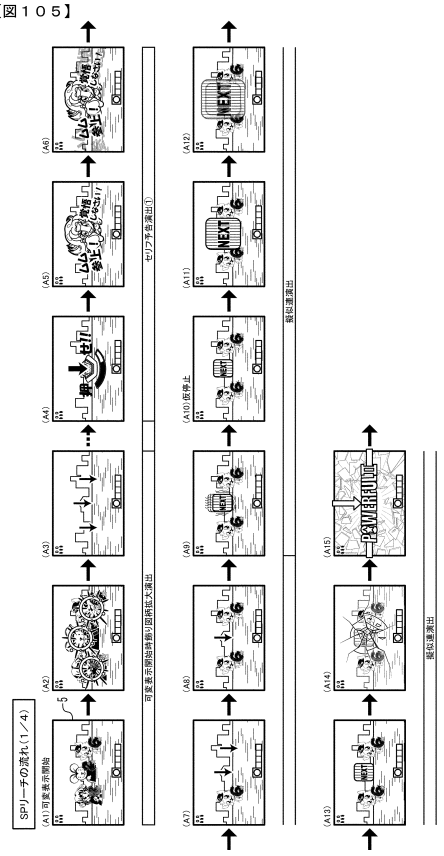


【図１０４】



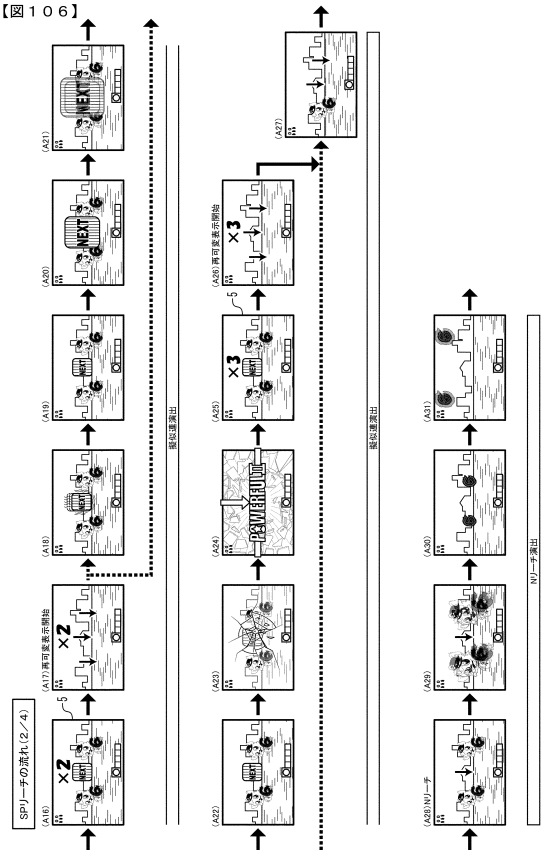
【図１０５】

【図１０５】



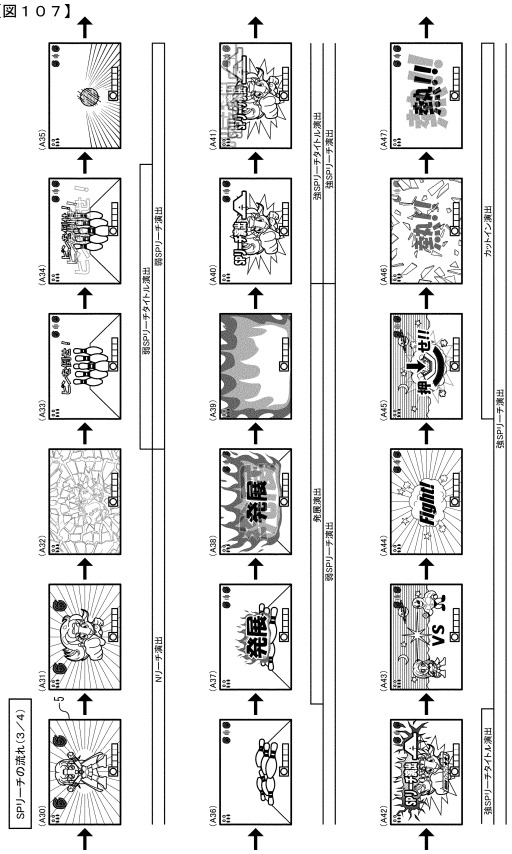
【図１０６】

【図１０６】



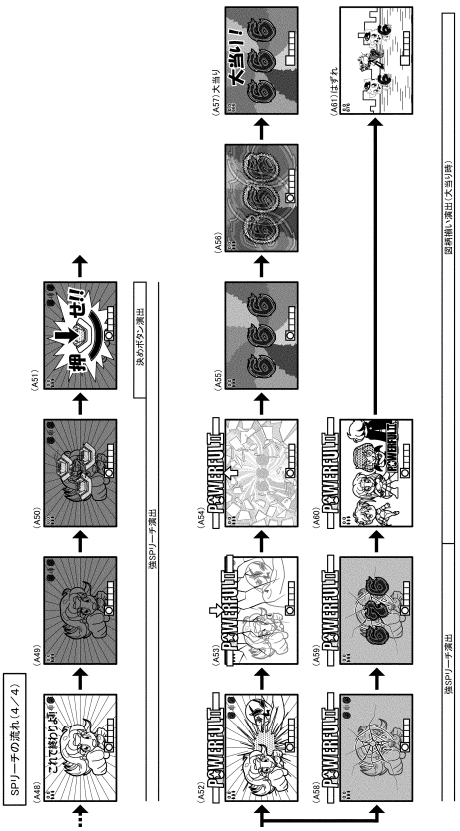
【図１０７】

【図１０７】



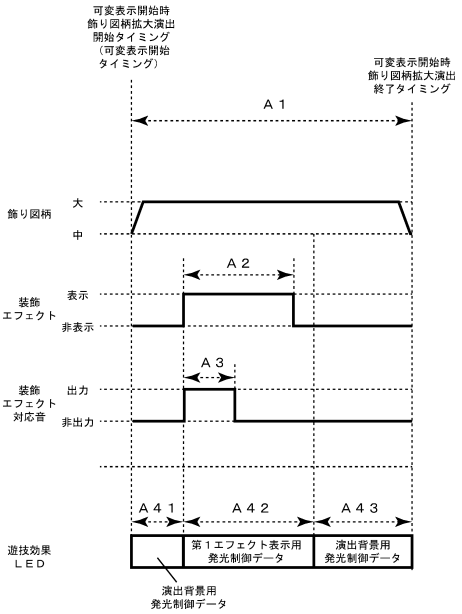
【図１０８】

【図１０８】



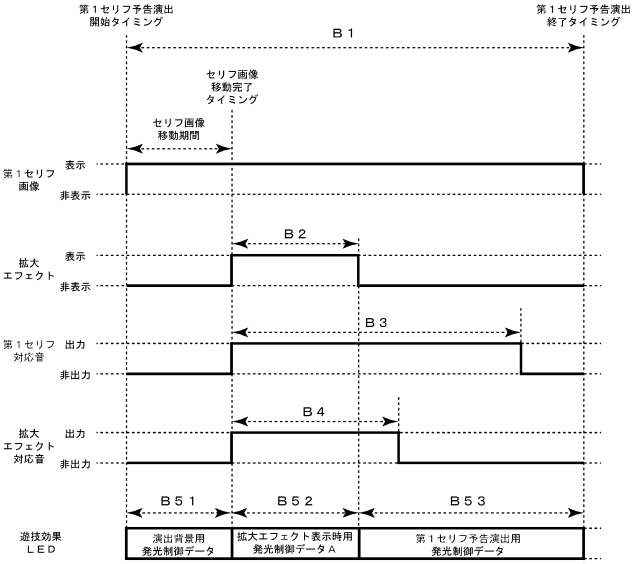
【図１０９】

【図１０９】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



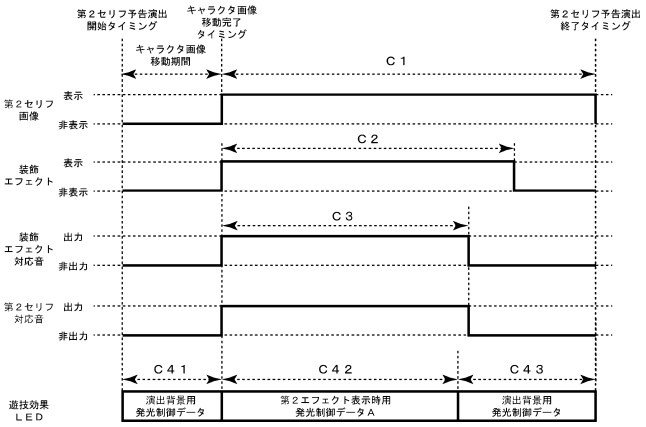
【図１１０】

【図１１０】
第１セリフ予告演出



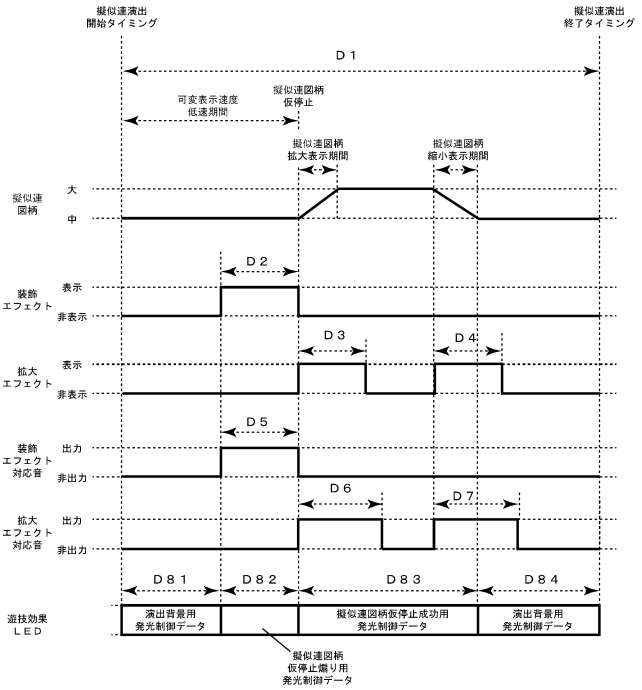
【図１１１】

【図１１１】
第２セリフ予告演出

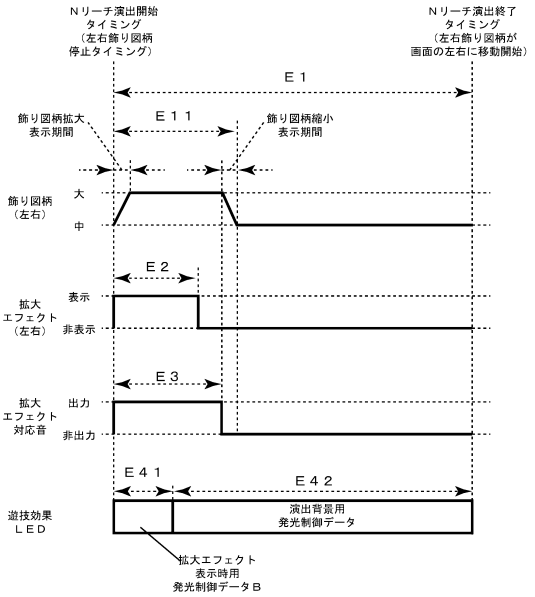


【図１１２】

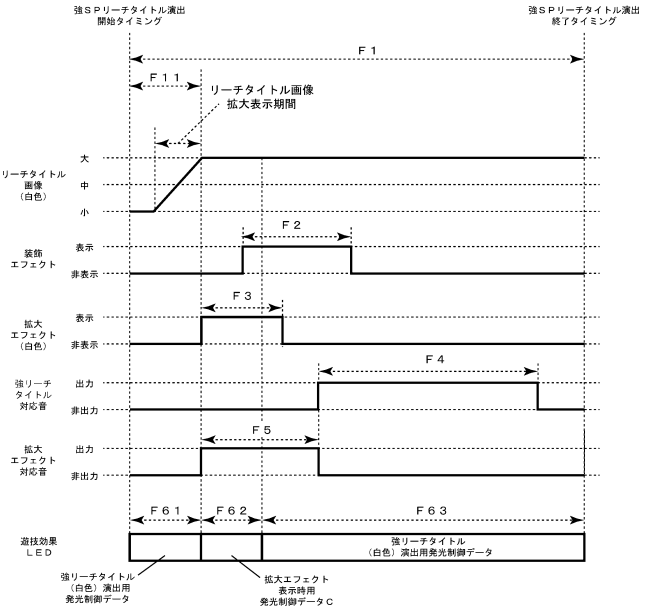
【図１１２】
擬似連演出



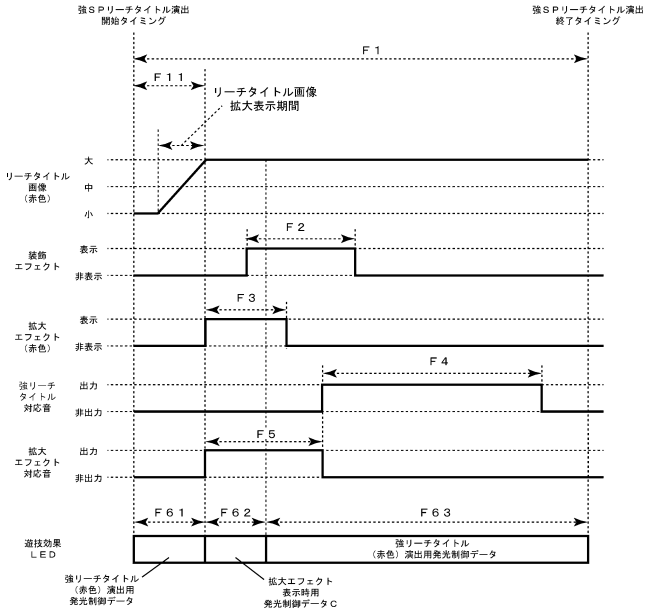
【図１１３】
【図１１３】
ノーマルリーチ演出



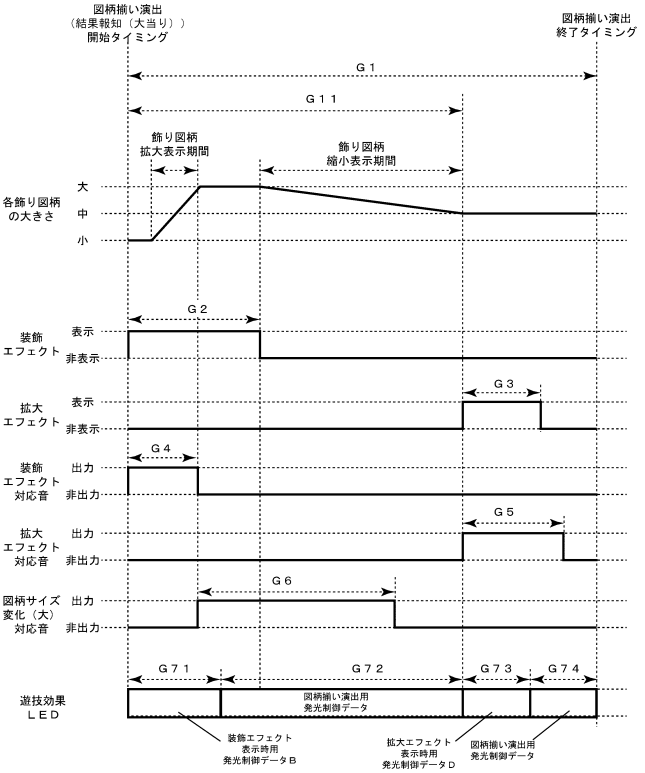
【図１１４】
【図１１４】
強ＳＰリーチタイトル演出



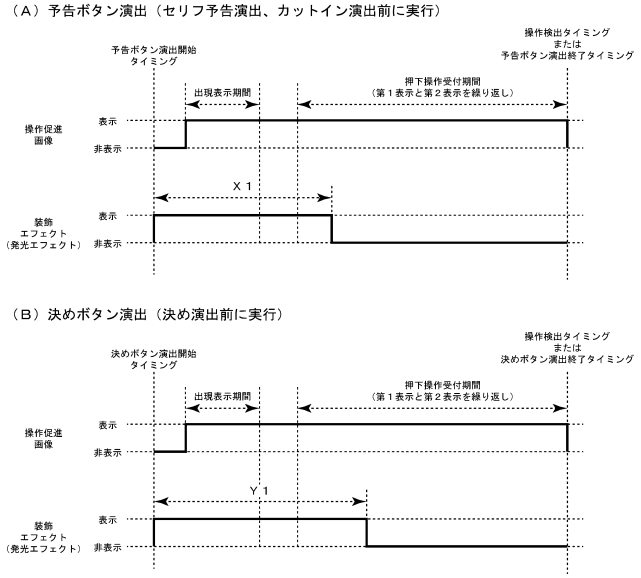
【図１１５】
【図１１５】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図１１６】
【図１１６】
図柄揃い演出



【図１１７】
【図１１７】



【図１１８】
【図１１８】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１１９】
【図１１９】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１２０】
【図１２０】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図１２１】

【図１２１】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

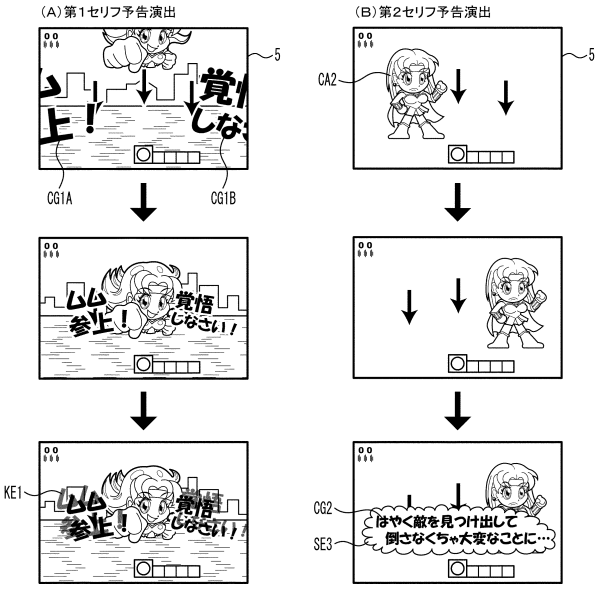
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図１２２】

【図１２２】

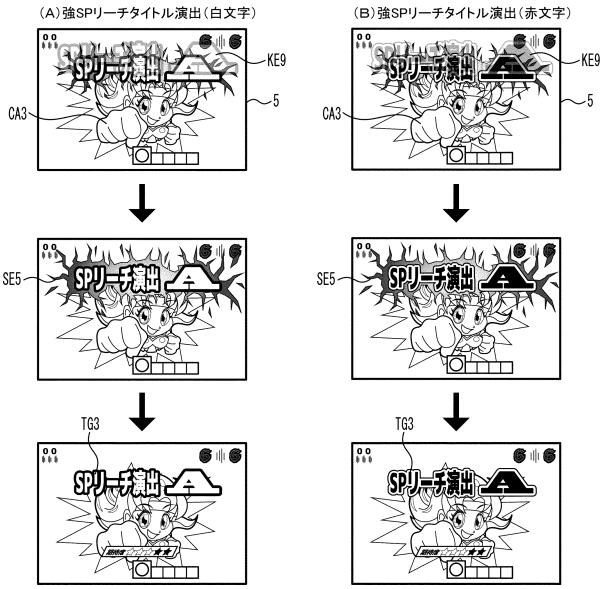
セリフ予告演出の比較



【図１２３】

【図１２３】

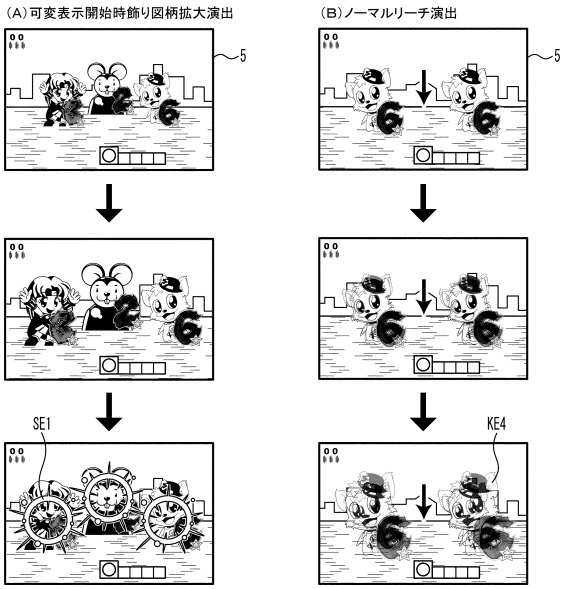
強SPリーチタイトル演出の比較



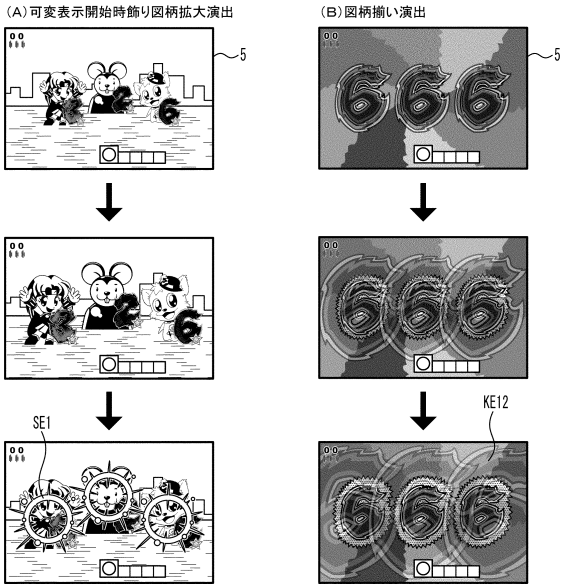
【図１２４】

【図１２４】

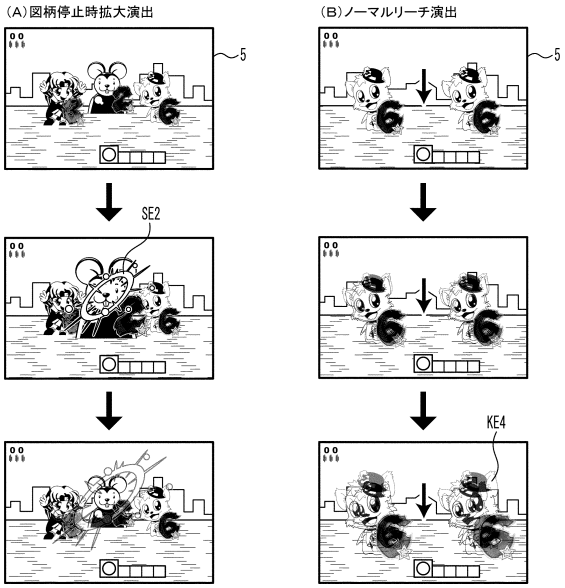
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



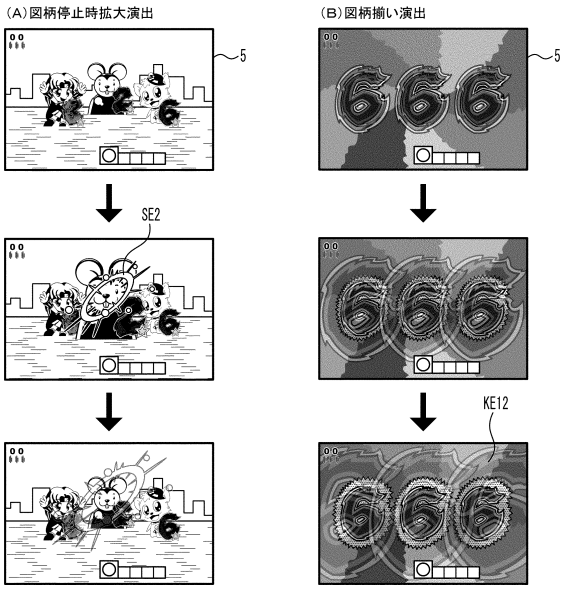
【図１２５】
【図１２５】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



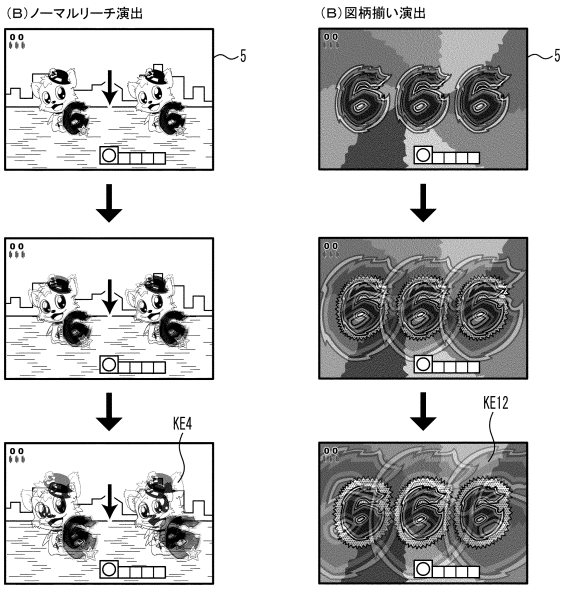
【図１２６】
【図１２６】
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図１２７】
【図１２７】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



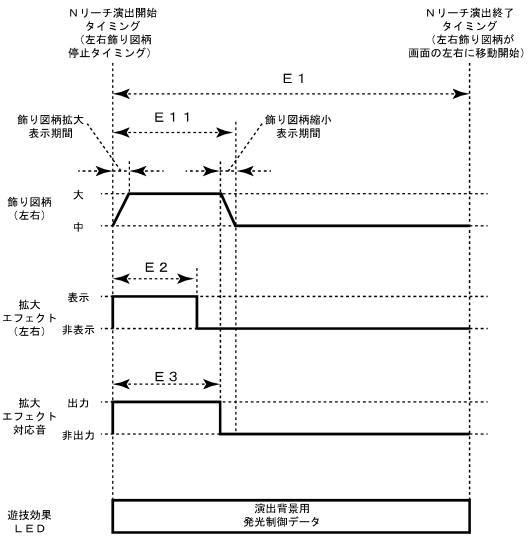
【図１２８】
【図１２８】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図１２９】

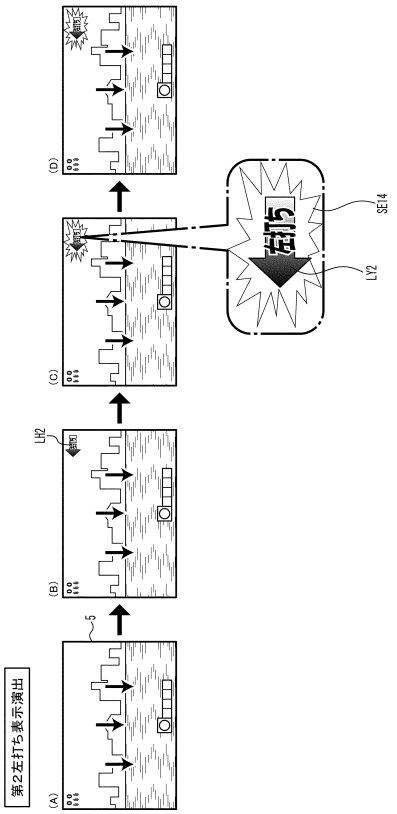
【図１２９】

ノーマルリーチ演出



【図１３０】

【図１３０】



【図１３１】

【図１３１】

（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	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

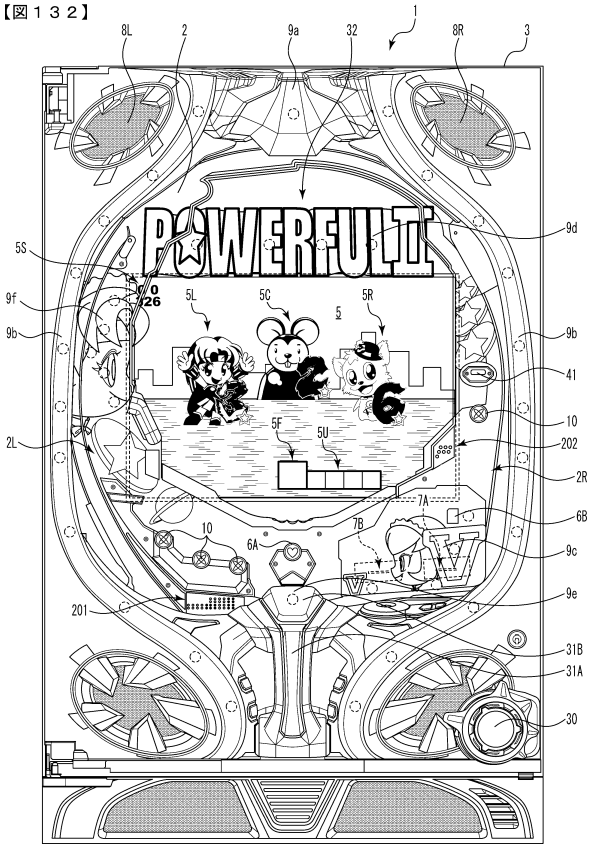
（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目 開放対象	6ラウンド目 以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 （100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

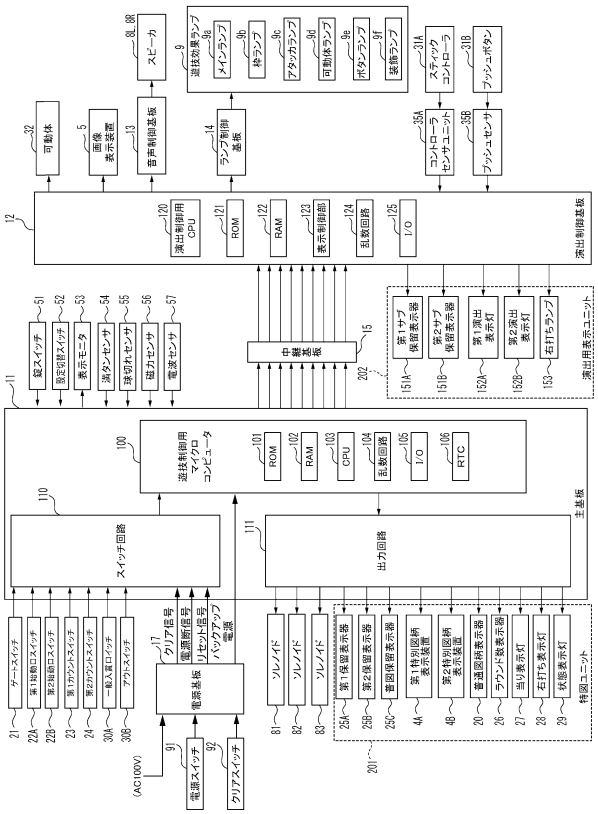
【図１３２】

【図１３２】



【図１３３】

【図１３３】



【図１３４】

【図１３４】



【図１３５】

【図１３５】

（Ａ）

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	
レイヤ１４画像描画領域	事前報知対応画像、警告報知対応画像	
レイヤ１５画像描画領域	エラー対応画像（球切れエラー、満タンエラー用）	
レイヤ１６画像描画領域	コンプリート機能作動対応画像	
レイヤ１７画像描画領域	エラー対応画像（電波エラー、磁石エラー用）	高

（Ｂ）

輝度データ格納領域	主な発光対象	発光優先度
第１輝度データ格納領域	背景画像	低
第２輝度データ格納領域	コンプリート機能作動対応画像	
第３輝度データ格納領域	エラー対応画像	高

【図１３６】

【図１３６】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
AD	XX	MY状態指定	MY状態を指定
AF	XX	コンプリート機能制御指定	コンプリート機能の制御状態を指定
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
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	C	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
E0	XX	エラー通知	エラーの発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

【図１３７】

【図１３７】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AD	00	第1MY状態指定	残り95000～94001発指定
AD	01	第2MY状態指定	残り94000～93001発指定
AD	02	第3MY状態指定	残り93000～92001発指定
⋮	⋮	⋮	⋮
AD	57	第88MY状態指定	残り8000～7001発指定
AD	58	第89MY状態指定	残り7000～6001発指定
AD	59	第90MY状態指定	残り6000～5001発指定
AD	5A	第91MY状態指定	残り5000～4001発指定
AD	5B	第92MY状態指定	残り4000～3001発指定
AD	5C	第93MY状態指定	残り3000～2001発指定
AD	5D	第94MY状態指定	残り2000～1001発指定
AD	5E	第95MY状態指定	残り1000～1発指定
AD	5F	第96MY状態指定	残り0発指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AF	00	第1コンプリート機能制御指定	残り5001発以上指定
AF	01	第2コンプリート機能制御指定	残り1～5000発指定
AF	02	第3コンプリート機能制御指定	大当り中にコンプリート機能の作動条件を満たしたことの指定
AF	03	第4コンプリート機能制御指定	コンプリート機能が作動したことの指定

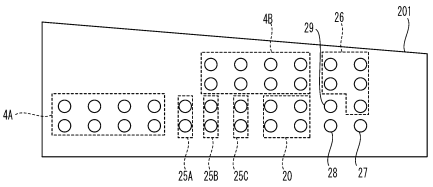
（Ｃ）

MODE	EXT	名称	指定内容
E0	00	球切れエラー通知	球切れエラー発生を通知
E0	01	満タンエラー通知	満タンエラー発生を通知
E0	02	磁石エラー通知	磁石エラー発生を通知
E0	03	電波エラー通知	電波エラー発生を通知

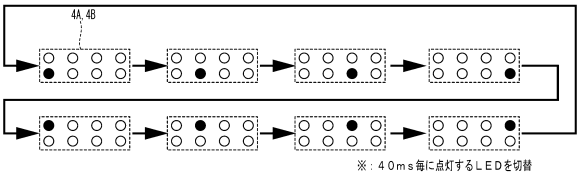
【図１３８】

【図１３８】

（Ａ）特図ユニット

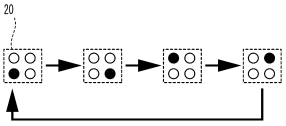


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様



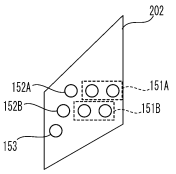
※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）普通図柄の１周期の点灯態様

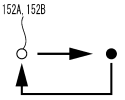


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｄ）演出用表示ユニット



（Ｅ）演出表示灯の１周期の点灯態様

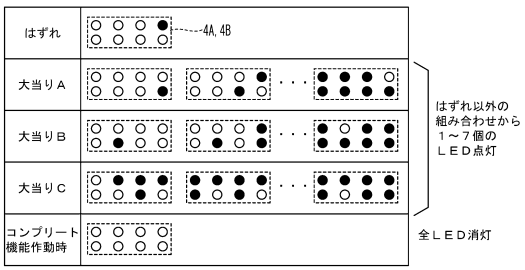


※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

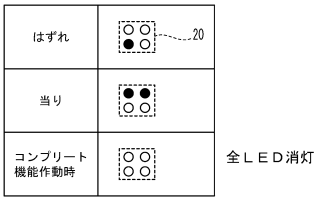
【図１３９】

【図１３９】

（Ａ）特別図柄の態様



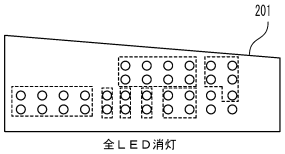
（Ｂ）普通図柄の停止態様



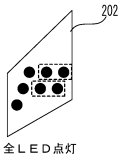
（Ｃ）コンプリート機能作動時の演出表示灯点灯態様



（Ｅ）コンプリート機能作動時の特図ユニット



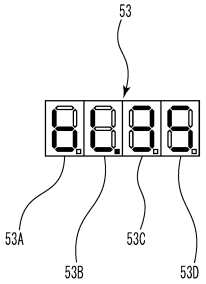
（Ｆ）コンプリート機能作動時の演出用表示ユニット



【図１４０】

【図１４０】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

表示内容	略記	１、２桁目		３、４桁目
ベースＬ（%）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（%）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（%）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（%）	B3.	b	3.	00～99

（Ｃ）ベース

表示内容	説明
ベースＬ（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース１（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

【図１４１】

【図１４１】

（Ａ）ソレノイド出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート０	０	普通電動役物ソレノイド	１	オン
	１	大入賞口ソレノイド１	１	オン
	２	大入賞口ソレノイド２	１	オン
	３	未使用	—	—
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｂ）磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート

出力ポート１	０	磁石センサ制御信号	１	オン
	１	未使用	—	—
	２	未使用	—	—
	３	ＤＧ１	１	オン
	４	ＤＧ２	１	オン
	５	ＤＧ３	１	オン
	６	ＤＧ４	１	オン
	７	ＤＧ５	１	オン

（Ｃ）遊技情報出力用ポート（外端）

出力ポート２	０	全図柄確定回数（盤用情報信号１）	１	オン
	１	全始動口（盤用情報信号２）	１	オン
	２	大当り１（盤用情報信号３）	１	オン
	３	大当り２（盤用情報信号４）	１	オン
	４	大当り３（盤用情報信号５）	１	オン
	５	アウト（盤用情報信号６）	１	オン
	６	入賞（盤用情報信号７）	１	オン
	７	セキュリティ（盤用情報信号８）	１	オン

【図１４２】

【図１４２】

性能表示出力用ポート

出力ポート１０（ＤＧ１）	０	性能表示１－１	１	オン
	１	性能表示１－２	１	オン
	２	性能表示１－３	１	オン
	３	性能表示１－４	１	オン
	４	性能表示１－５	１	オン
	５	性能表示１－６	１	オン
	６	性能表示１－７	１	オン
	７	性能表示１－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ２）	０	性能表示２－１	１	オン
	１	性能表示２－２	１	オン
	２	性能表示２－３	１	オン
	３	性能表示２－４	１	オン
	４	性能表示２－５	１	オン
	５	性能表示２－６	１	オン
	６	性能表示２－７	１	オン
	７	性能表示２－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ３）	０	性能表示３－１	１	オン
	１	性能表示３－２	１	オン
	２	性能表示３－３	１	オン
	３	性能表示３－４	１	オン
	４	性能表示３－５	１	オン
	５	性能表示３－６	１	オン
	６	性能表示３－７	１	オン
	７	性能表示３－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ４）	０	性能表示４－１	１	オン
	１	性能表示４－２	１	オン
	２	性能表示４－３	１	オン
	３	性能表示４－４	１	オン
	４	性能表示４－５	１	オン
	５	性能表示４－６	１	オン
	６	性能表示４－７	１	オン
	７	性能表示４－８	１	オン

【図１４３】

【図１４３】

ＤＧ信号出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート３（ＤＧ１）	０	特別図柄１－１	１	オン
	１	特別図柄１－２	１	オン
	２	特別図柄１－３	１	オン
	３	特別図柄１－４	１	オン
	４	特別図柄１－５	１	オン
	５	特別図柄１－６	１	オン
	６	特別図柄１－７	１	オン
	７	特別図柄１－８	１	オン
出力ポート３（ＤＧ２）	０	特別図柄２－１	１	オン
	１	特別図柄２－２	１	オン
	２	特別図柄２－３	１	オン
	３	特別図柄２－４	１	オン
	４	特別図柄２－５	１	オン
	５	特別図柄２－６	１	オン
	６	特別図柄２－７	１	オン
	７	特別図柄２－８	１	オン
出力ポート３（ＤＧ３）	０	始動口入賞記憶数表示灯１－１	１	オン
	１	始動口入賞記憶数表示灯１－２	１	オン
	２	始動口入賞記憶数表示灯１－３	１	オン
	３	始動口入賞記憶数表示灯１－４	１	オン
	４	普通図柄記憶数表示灯１	１	オン
	５	普通図柄記憶数表示灯２	１	オン
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ４）	０	普通図柄１	１	オン
	１	普通図柄２	１	オン
	２	普通図柄３	１	オン
	３	普通図柄４	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ５）	０	右打ち表示灯	１	オン
	１	状態表示灯	１	オン
	２	当り表示灯	１	オン
	３	連続作動回数表示灯１	１	オン
	４	連続作動回数表示灯２	１	オン
	５	連続作動回数表示灯３	１	オン
	６	連続作動回数表示灯４	１	オン
	７	連続作動回数表示灯５	１	オン

【図１４４】

【図１４４】

（Ａ）遊技情報出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１１	０	盤面出力１（盤用情報信号９）	１	オン
	１	盤面出力２（盤用情報信号１０）	１	オン
	２	盤面出力３（盤用情報信号１１）	１	オン
	３	盤面出力４（盤用情報信号１２）	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｂ）試験端子出力用ポート１

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１２	０	入賞容易状態信号１	１	オン
	１	入賞容易状態信号２	１	オン
	２	入賞容易状態信号３	１	オン
	３	入賞容易状態信号４	１	オン
	４	入賞容易状態確定信号	１	オン
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｃ）試験端子出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート４	０	特別図柄１変動中信号	１	オン
	１	特別図柄１当り信号	１	オン
	２	未使用	—	—
	３	特別図柄２変動中信号	１	オン
	４	特別図柄２当り信号	１	オン
	５	特別図柄２小当り信号	—	—
	６	未使用	—	—
	７	コンプリート機能作動前信号	１	オン

（Ｄ）試験端子出力用ポート３

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート５	０	特別図柄１変動中信号	１	オン
	１	特別図柄１当り信号	１	オン
	２	未使用	—	—
	３	特別図柄２変動中信号	１	オン
	４	特別図柄２当り信号	１	オン
	５	特別図柄２小当り信号	—	—
	６	未使用	—	—
	７	コンプリート機能作動前信号	１	オン

【図１４５】

【図１４５】

（Ａ）試験端子出力用ポート４

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート６	０	図柄１データｂｉｔ０	１	オン
	１	図柄１データｂｉｔ１	１	オン
	２	図柄１データｂｉｔ２	１	オン
	３	図柄１データｂｉｔ３	１	オン
	４	図柄１データｂｉｔ４	１	オン
	５	図柄１データｂｉｔ５	１	オン
	６	図柄１データｂｉｔ６	１	オン
	７	図柄１データｂｉｔ７	１	オン

（Ｂ）試験端子出力用ポート５

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート７	０	図柄２データｂｉｔ０	１	オン
	１	図柄２データｂｉｔ１	１	オン
	２	図柄２データｂｉｔ２	１	オン
	３	図柄２データｂｉｔ３	１	オン
	４	図柄２データｂｉｔ４	１	オン
	５	図柄２データｂｉｔ５	１	オン
	６	図柄２データｂｉｔ６	１	オン
	７	図柄２データｂｉｔ７	１	オン

（Ｃ）試験端子出力用ポート６

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート８	０	未使用	―	―
	１	特別図柄１変動時間短縮状態信号	１	オン
	２	未使用	―	―
	３	特別図柄２変動時間短縮状態信号	１	オン
	４	普通図柄１高確率状態信号	１	オン
	５	普通図柄１変動時間短縮状態信号	１	オン
	６	普通電動役物１開放延長状態信号	１	オン
	７	未使用	―	―

（Ｄ）試験端子出力用ポート７

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート９	０	条件装置作動中信号	１	オン
	１	役物連続作動装置作動中信号	１	オン
	２	条件装置作動領域１有効信号	１	オン
	３	特別図柄２変動時間短縮状態信号	１	オン
	４	特別電動役物１作動中信号	１	オン
	５	未使用	―	―
	６	発射位置指定信号１	１	オン
	７	未使用	―	―

【図１４６】

【図１４６】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ１

バックアップ・ソレノイド出力	バックアップ監視タイマ
	ソレノイドバッファ
・・・	・・・
特別図柄１表示制御	特別図柄１表示更新タイマ
	特別図柄１変動中表示バッファ
	特別図柄１停止表示バッファ
普通図柄表示制御	普通図柄表示更新タイマ
	普通図柄変動中表示バッファ
特別図柄	特別図柄プロセスタイマ１
	特別図柄プロセスタイマ２
	当りフラグ
	特別図柄プロセスコード
	始動口入賞記憶カウンタ１
	大当り図柄判定バッファ
	・・・
	デモ表示フラグ
普通図柄用作業領域	特別図柄プロセスコード
	普通図柄記憶カウンタ
	普通図柄当りフラグ
	普通図柄バッファ
	普通電動役物開放パターンタイマ
	普通電動役物開放ポインタ
	普通電動役物入賞個数カウンタ
	普通図柄変動パターンバッファ
	・・・
・・	・・・

【図１４７】

【図１４７】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ２

・・・	・・・
遊技状態制御	特別図柄１判定用バッファ０
	当り図柄１判定用バッファ０
	変動パターン種別選択１用バッファ０
	変動パターン１用バッファ０
	変動パターン種別加算時間１用バッファ０
	はずれ演出選択１用バッファ０
	特別図柄１判定用バッファ１
	当り図柄１判定用バッファ１
	変動パターン種別選択１用バッファ１
	変動パターン１用バッファ１
	変動パターン種別加算時間１用バッファ１
	はずれ演出選択１用バッファ１
	特別図柄１判定用バッファ２
	当り図柄１判定用バッファ２
	変動パターン種別選択１用バッファ２
	変動パターン１用バッファ２
	変動パターン種別加算時間１用バッファ２
	はずれ演出選択１用バッファ２
	特別図柄１判定用バッファ３
	当り図柄１判定用バッファ３
	変動パターン種別選択１用バッファ３
	変動パターン１用バッファ３
	変動パターン種別加算時間１用バッファ３
	はずれ演出選択１用バッファ３
	特別図柄１判定用バッファ４
	当り図柄１判定用バッファ４
	変動パターン種別選択１用バッファ４
	変動パターン１用バッファ４
	変動パターン種別加算時間１用バッファ４
	はずれ演出選択１用バッファ４
	・・・
・・	・・・

【図１４８】

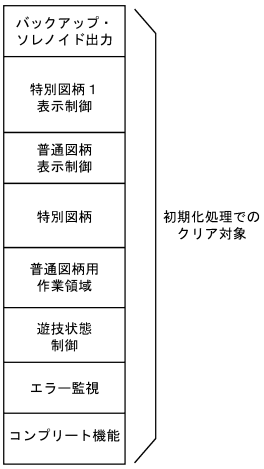
【図１４８】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ３

・・・	・・・
エラー監視	エラー報知用バッファ１
	前回不正行為監視フラグ
・・・	・・・
コンプリート機能	前回コンプリート機能作動フラグ
	コンプリート機能作動情報タイマ

【図１４９】

【図１４９】



【図１５０】

【図１５０】

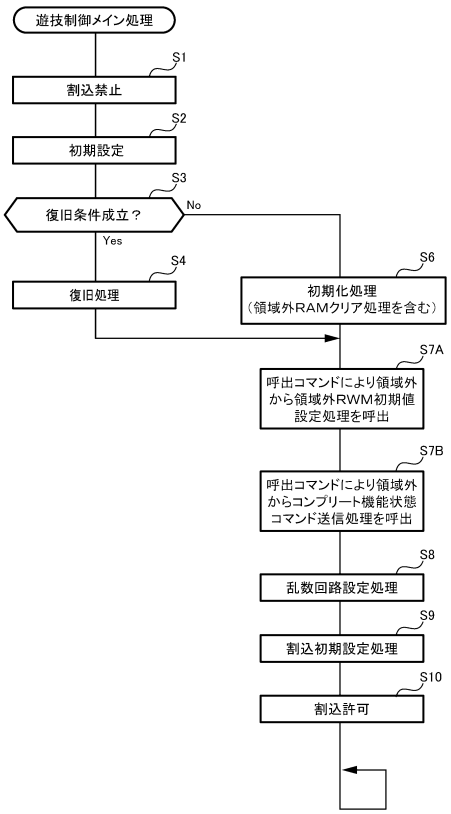
領域外処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ

試験端子	試験端子バッファ１
	試験端子バッファ２
	試験端子バッファ３
	試験端子バッファ４
	試験端子バッファ５
	試験端子バッファ６
	試験端子バッファ７
	・・・
磁石エラー監視	磁石センサオンカウンタ
	磁石センサ信号監視フラグ
不正行為監視	不正行為監視フラグ
	・・・
コンプリート機能	コンプリート作動フラグ
	コンプリート機能カウンタ
	コンプリート機能作動管理バッファ
	コンプリート機能コマンド制御バッファ
	ＭＹ保存バッファ
	前回ＭＹ保存バッファ
性能表示モニタ用	総アウト個数カウンタ
	時短無時賞球個数カウンタ
	時短無時アウト個数カウンタ
	表示データ切替フラグ１
	除算タスクモジュール選択コード
	時短無時賞球個数演算バッファ
	３回前比率セグ表示データバッファ
	２回前比率セグ表示データバッファ
	１回前比率セグ表示データバッファ
	比率セグ表示データバッファ
	表示項目指定バッファ
	７セグ点滅周期タイマ
	７セグ表示更新周期カウンタ

領域外ＲＡＭクリア処理のクリア対象

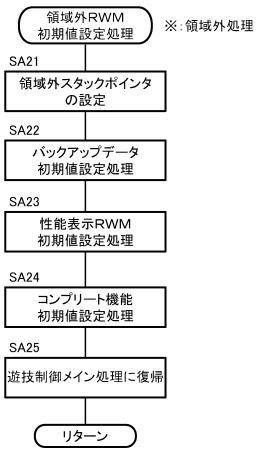
【図１５１】

【図１５１】



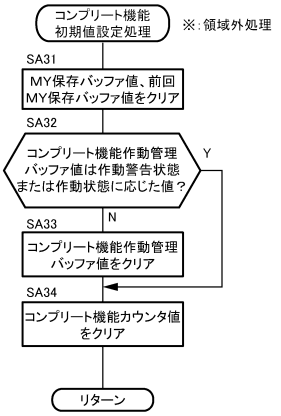
【図１５２】

【図１５２】



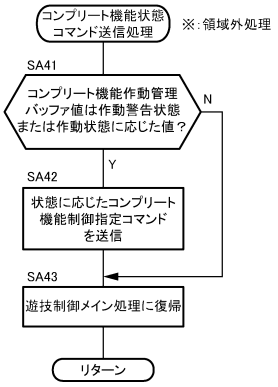
【図１５３】

【図１５３】



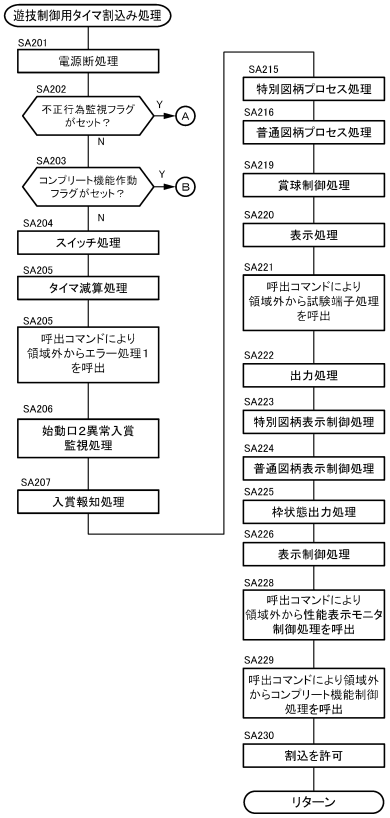
【図１５４】

【図１５４】



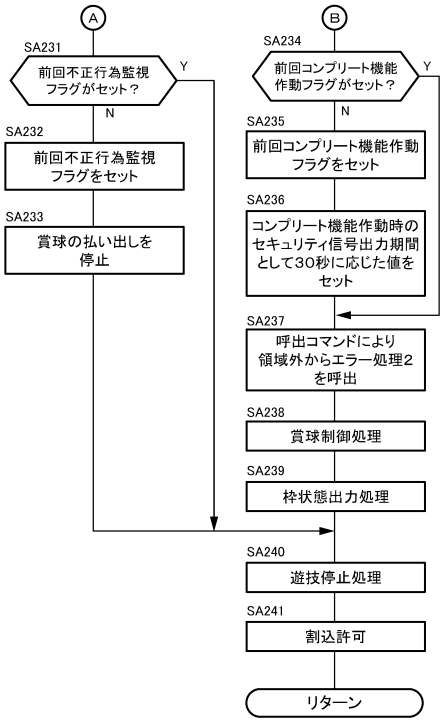
【図１５５】

【図１５５】



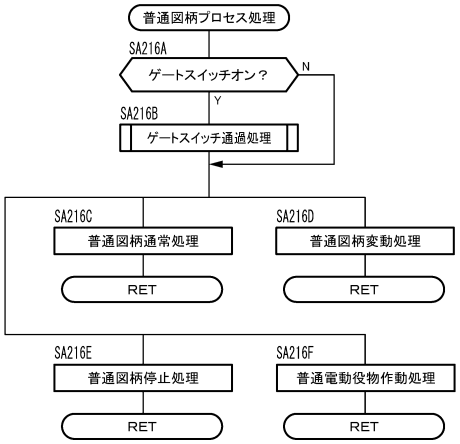
【図１５６】

【図１５６】



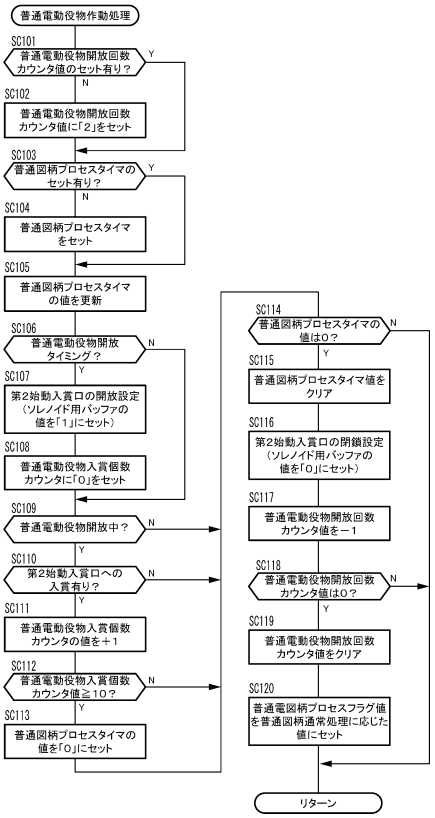
【図１５７】

【図１５７】



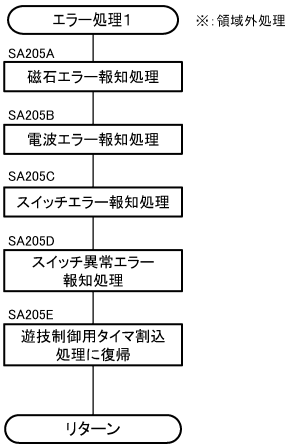
【図１５８】

【図１５８】



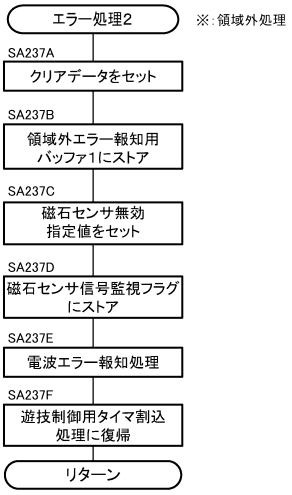
【図１５９】

【図１５９】



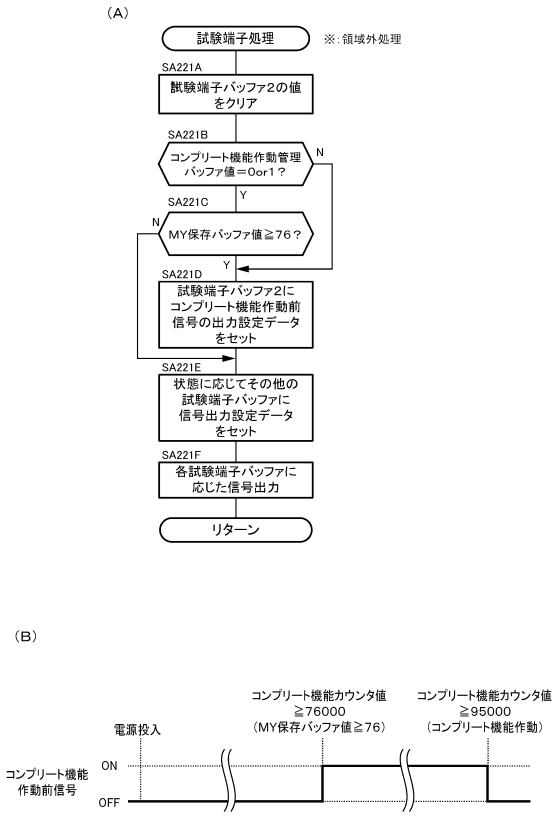
【図１６０】

【図１６０】



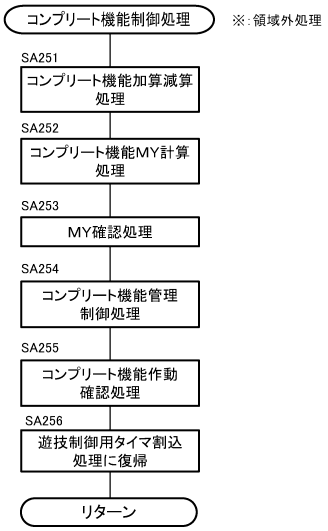
【図１６１】

【図１６１】



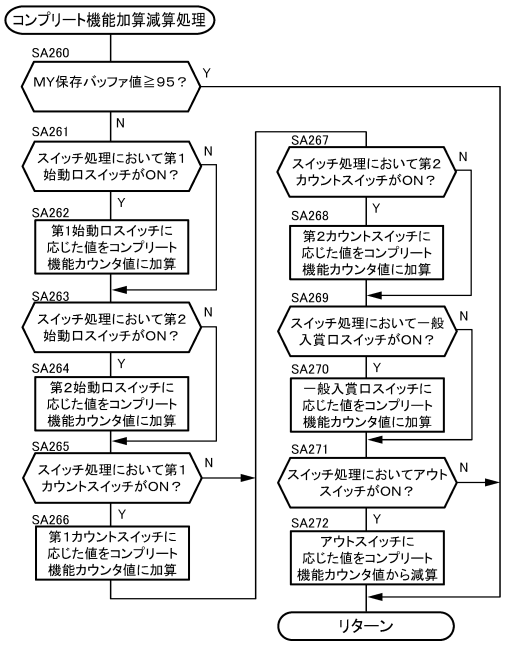
【図１６２】

【図１６２】



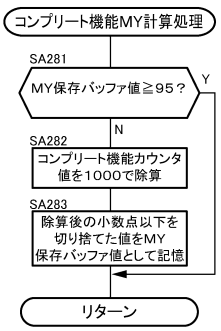
【図１６３】

【図１６３】



【図１６４】

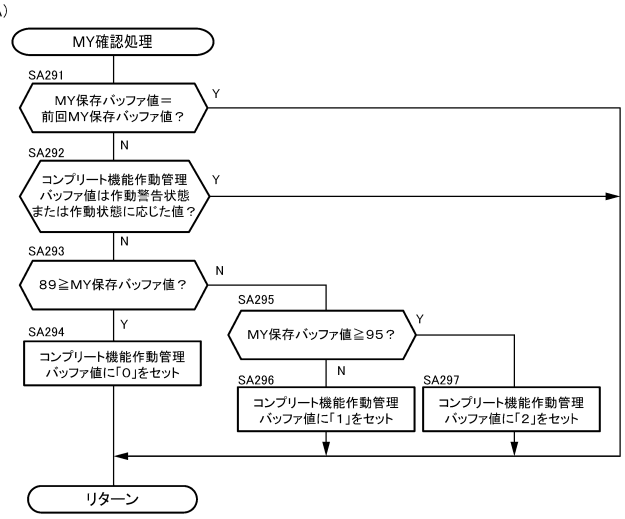
【図１６４】



【図１６５】

【図１６５】

(A)



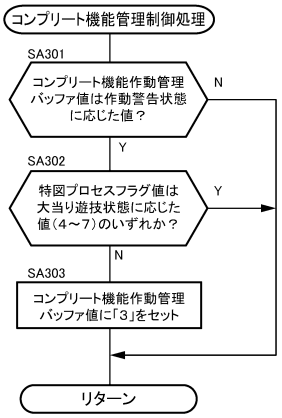
(B)

MY保存バッファ値	コンプリート機能カウンタ値	コンプリート機能作動管理バッファ値
89以下	0～89999	0
90～94	90000～94999	1（事前報知状態）
95以上	95000以上	2（作動警告状態）
	95000以上	3（作動状態）

※:コンプリート機能作動管理バッファ値の2→3への更新は
コンプリート機能管理制御処理にて実行

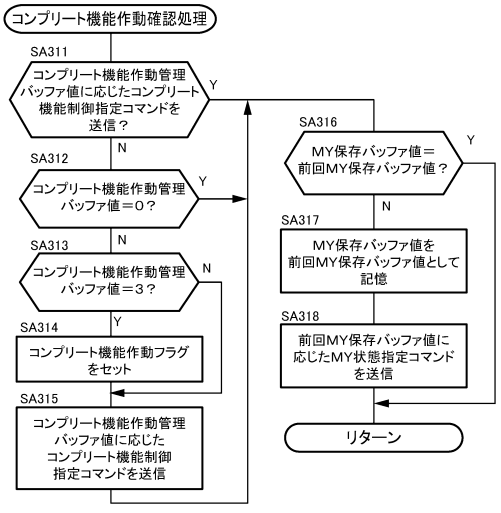
【図１６６】

【図１６６】



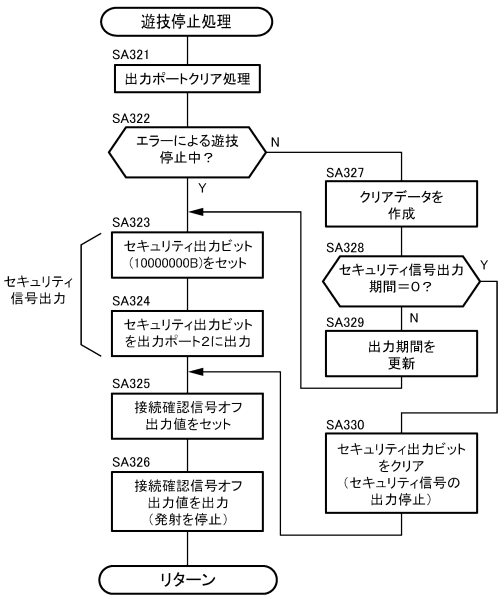
【図１６７】

【図１６７】



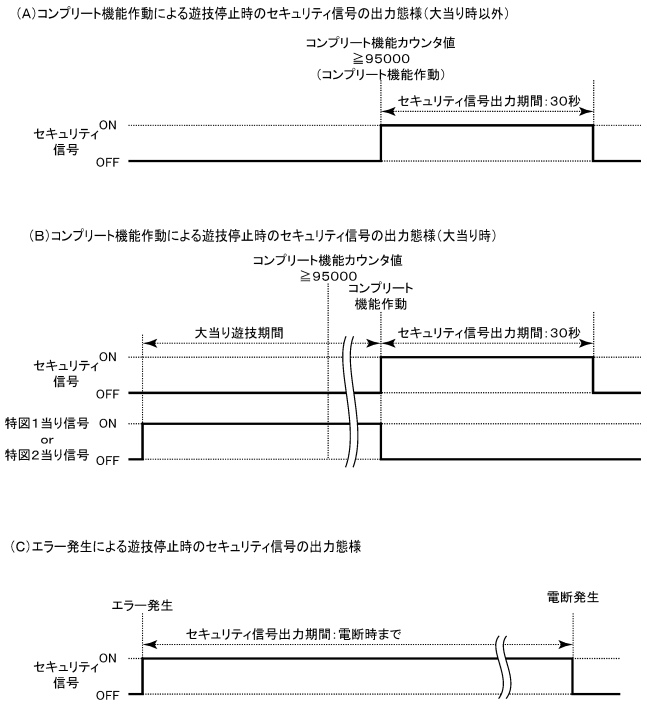
【図１６８】

【図１６８】



【図１６９】

【図１６９】



【図１７０】

【図１７０】

(A)

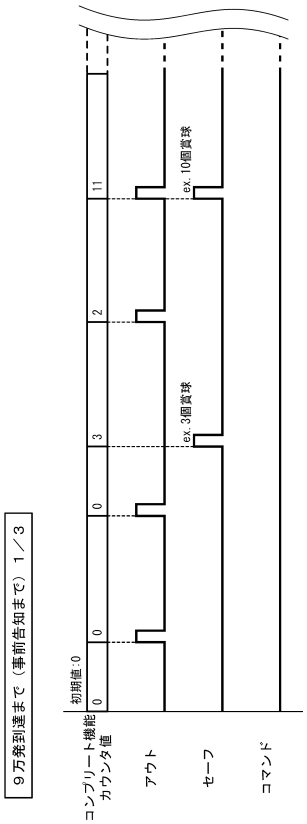


(B)

	出力ポートクリア処理実行前	出力ポートクリア処理実行後
特図ユニット	いずれかのLED点灯	全消灯
第2始動入賞口	開放or閉鎖	閉鎖
第1大入賞口	閉鎖	閉鎖
第2大入賞口	閉鎖	閉鎖

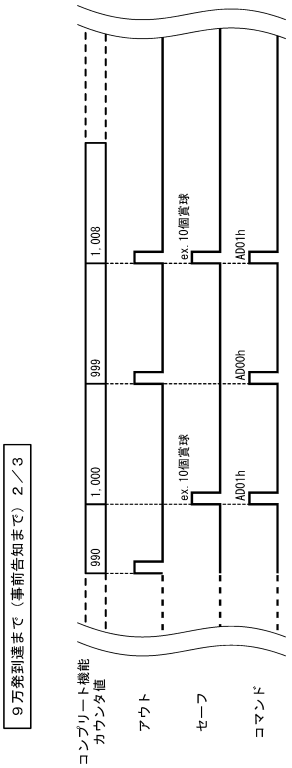
【図１７１】

【図１７１】



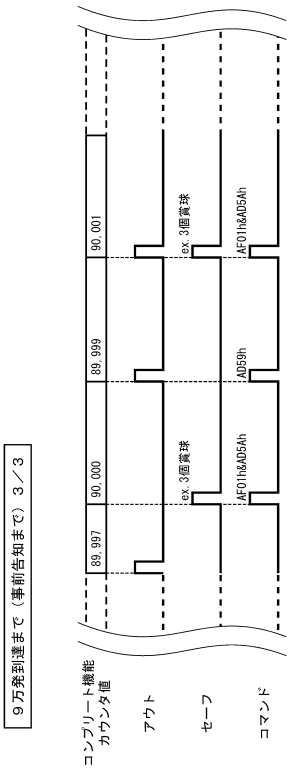
【図１７２】

【図１７２】



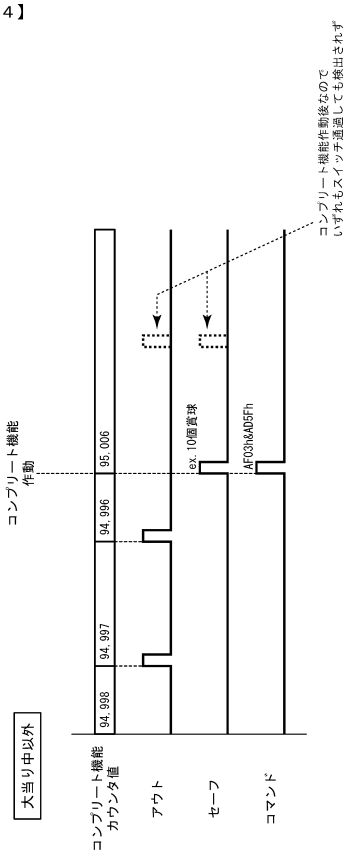
【図１７３】

【図１７３】



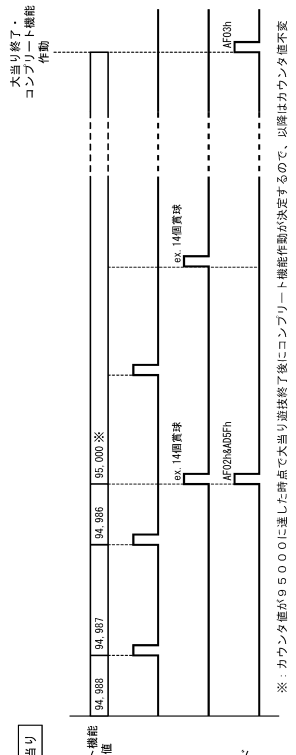
【図１７４】

【図１７４】



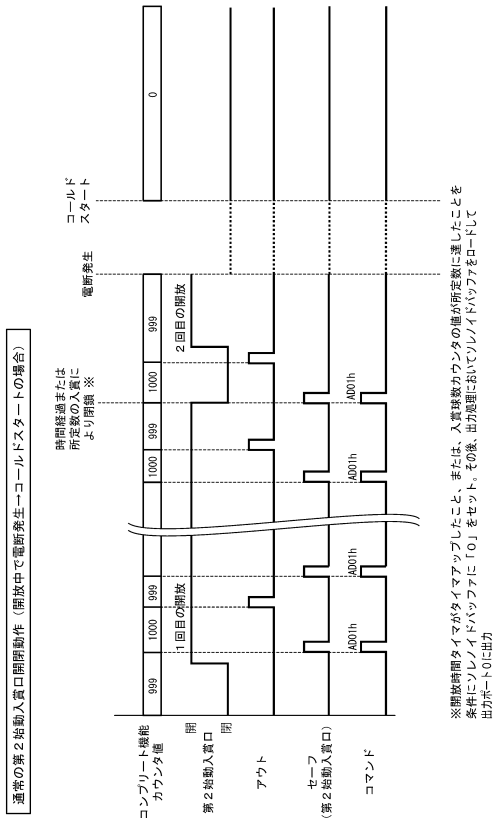
【図１７５】

【図１７５】



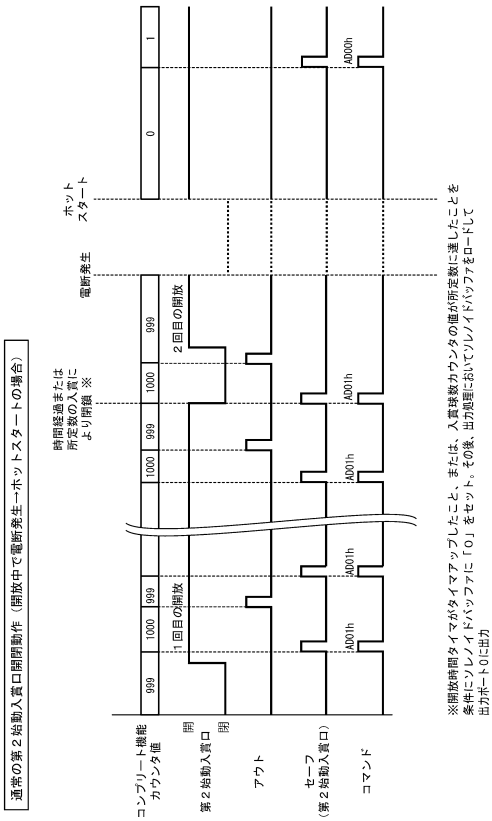
【図１７６】

【図１７６】



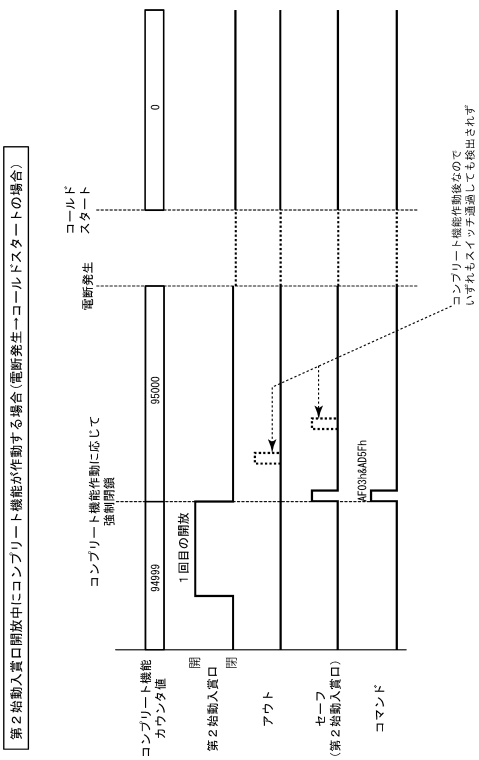
【図１７７】

【図１７７】



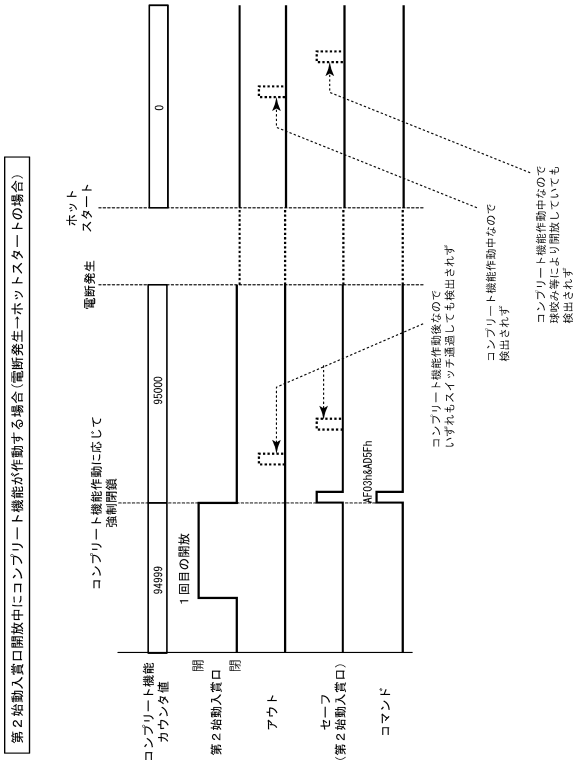
【図１７８】

【図１７８】



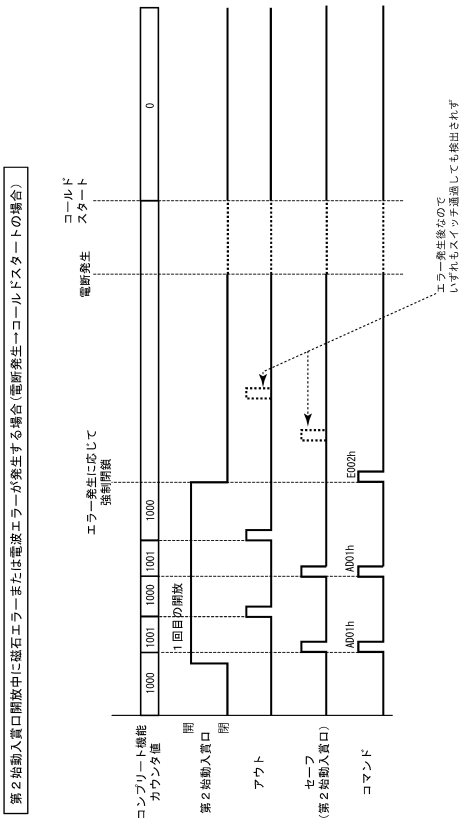
【図１７９】

【図１７９】



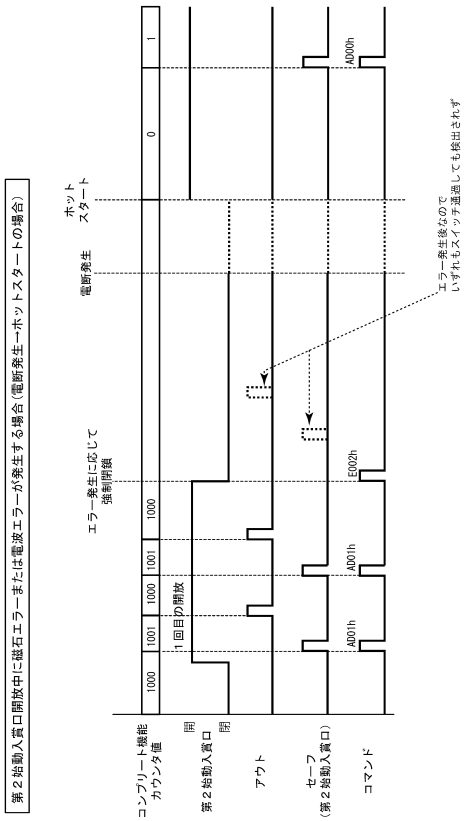
【図１８０】

【図１８０】



【図１８１】

【図１８１】



【図１８２】

【図１８２】

(A)通常の第2始動入賞口閉鎖の際の各値

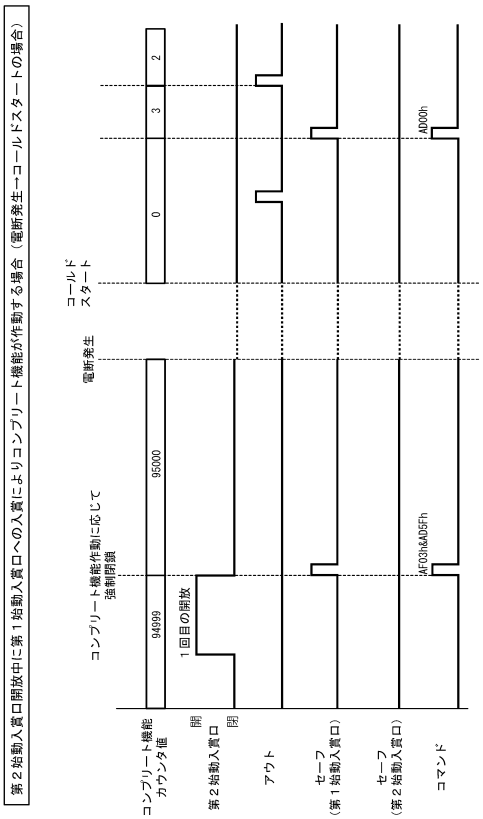
	第2始動入賞口開放時	第2始動入賞口閉鎖時
ソレノイドバッファ値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート3（DG1～DG5）の各論理値	1or0 （状態に応じた値）	1or0 （状態に応じた値）

(B)コンプリート機能作動やエラー発生に伴う第2始動入賞口閉鎖の際の各値

	第2始動入賞口開放時（出力ポートクリア処理実行前）	第2始動入賞口閉鎖時（出力ポートクリア処理実行後）
ソレノイドバッファ値	1 （開放に応じた値）	1 （開放に応じた値）
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート3（DG1～DG5）の各論理値	1or0 （状態に応じた値）	0 （コンプリート機能作動やエラー発生に応じた値）

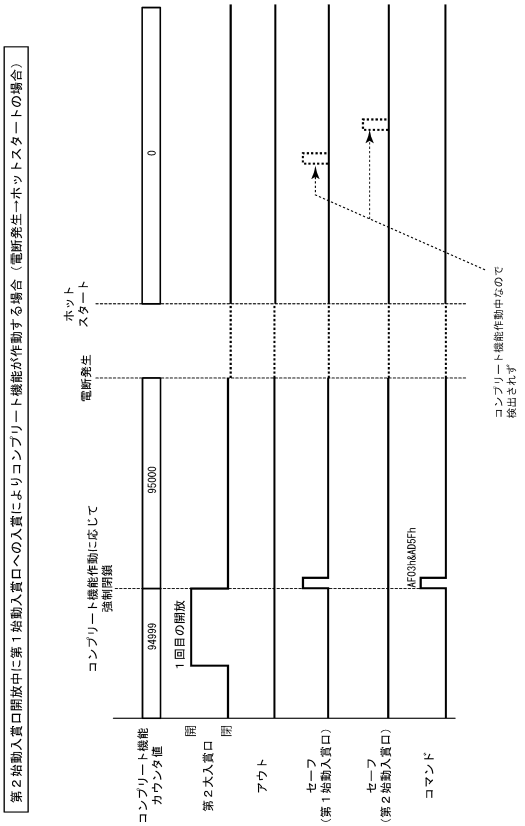
【図１８３】

【図１８３】



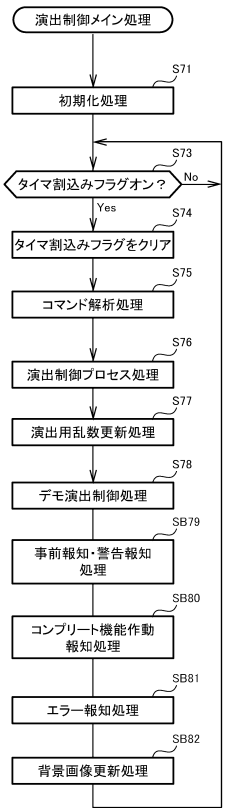
【図１８４】

【図１８４】



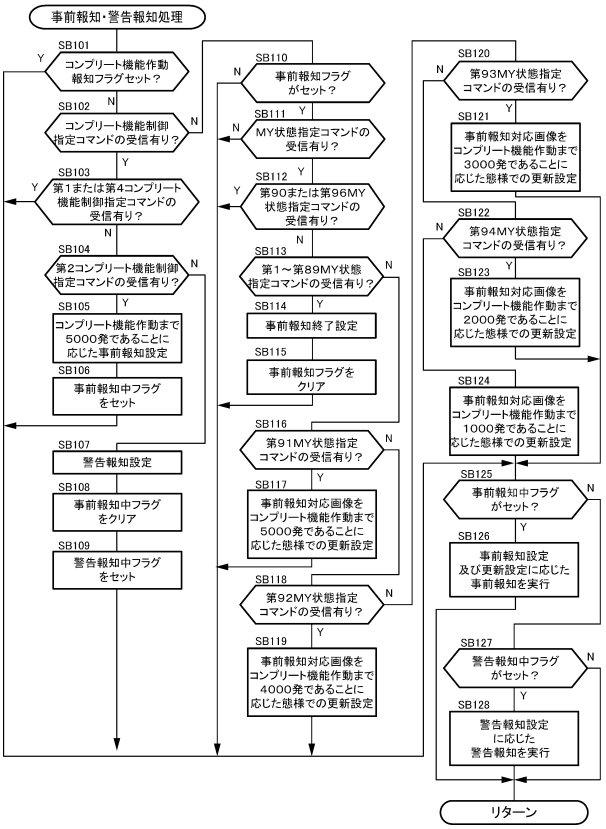
【図１８５】

【図１８５】



【図１８６】

【図１８６】



【図１８７】

【図１８７】

遊技状態毎の背景画像

遊技状態	背景画像	表示開始タイミング	表示終了タイミング
通常状態（低確低ベース状態）	通常背景画像Ａ	・通常状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	他の遊技状態への制御時
	通常背景画像Ｂ		
時短状態（低確高ベース状態）	時短背景画像Ａ	・時短状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	
	時短背景画像Ｂ		
確変状態（高確高ベース状態）	確変背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
	確変背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
大当り遊技状態	大当り背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技状態への制御時	
	大当り背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技状態への制御時	

【図１８８】

【図１８８】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１８９】

【図１８９】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１９０】

【図１９０】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９９９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９９９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９９９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９９９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９９９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９９９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１９１】

【図１９１】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１９２】

【図１９２】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９８９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９８９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９８９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９８９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１９３】

【図１９３】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１９４】

【図１９４】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

【図１９５】

【図１９５】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

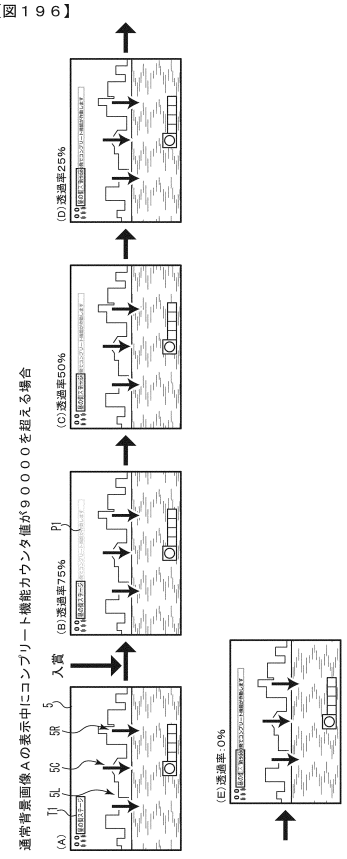
表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

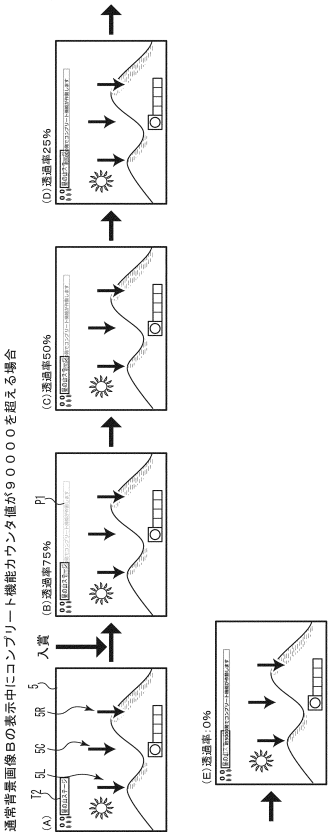
【図１９６】

【図１９６】



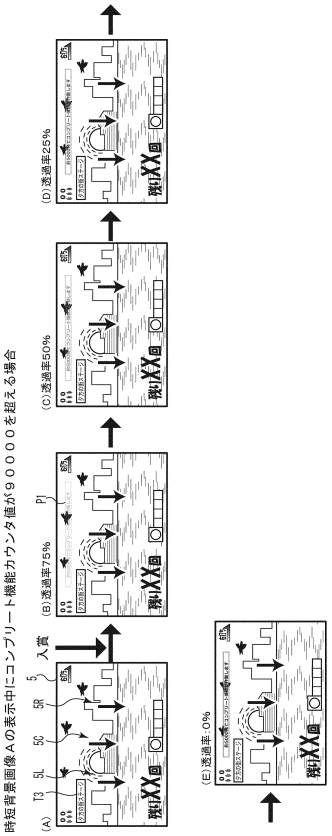
【図１９７】

【図１９７】



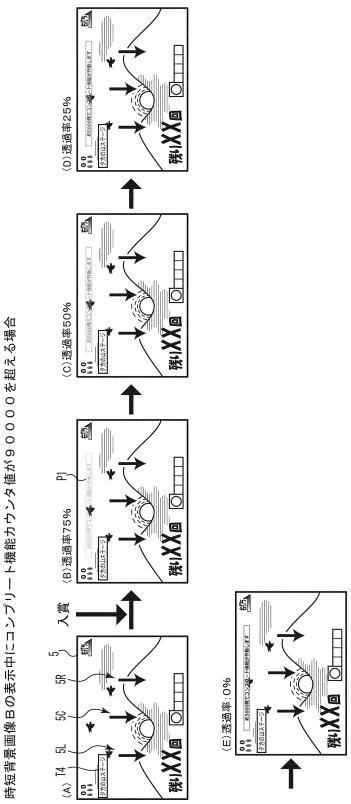
【図１９８】

【図１９８】



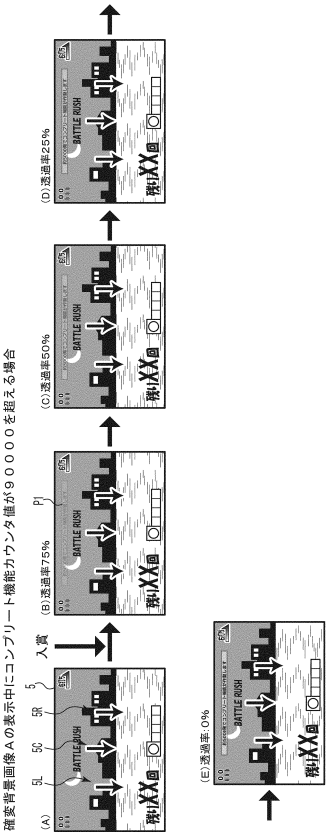
【図１９９】

【図１９９】



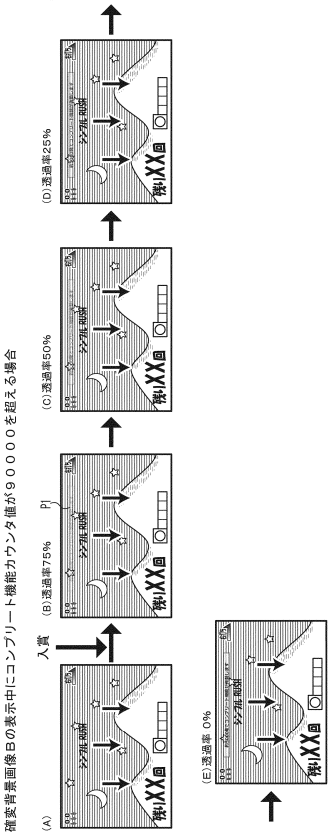
【図２００】

【図２００】



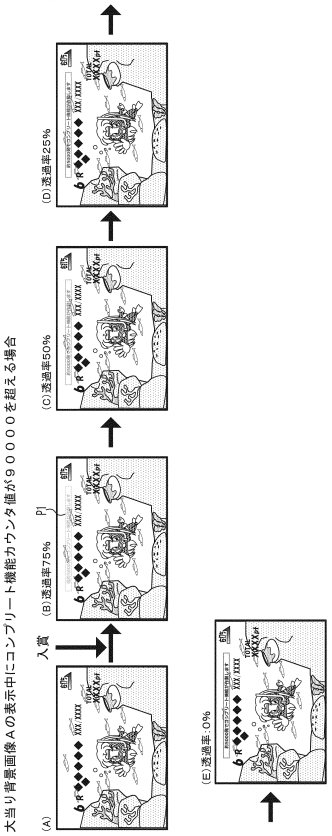
【図２０１】

【図２０１】



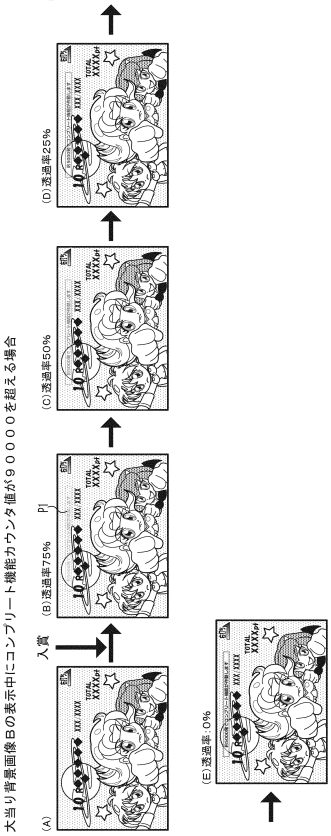
【図２０２】

【図２０２】



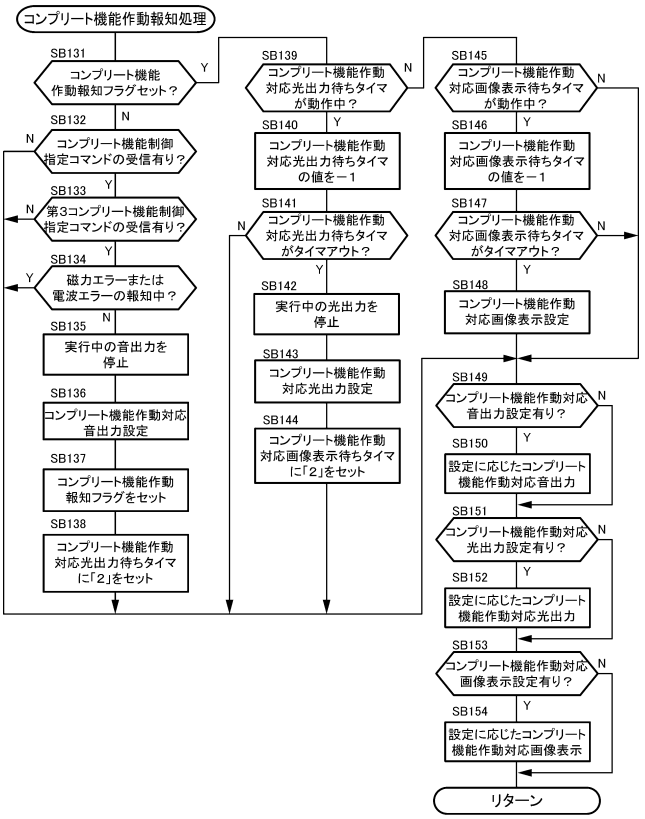
【図２０３】

【図２０３】



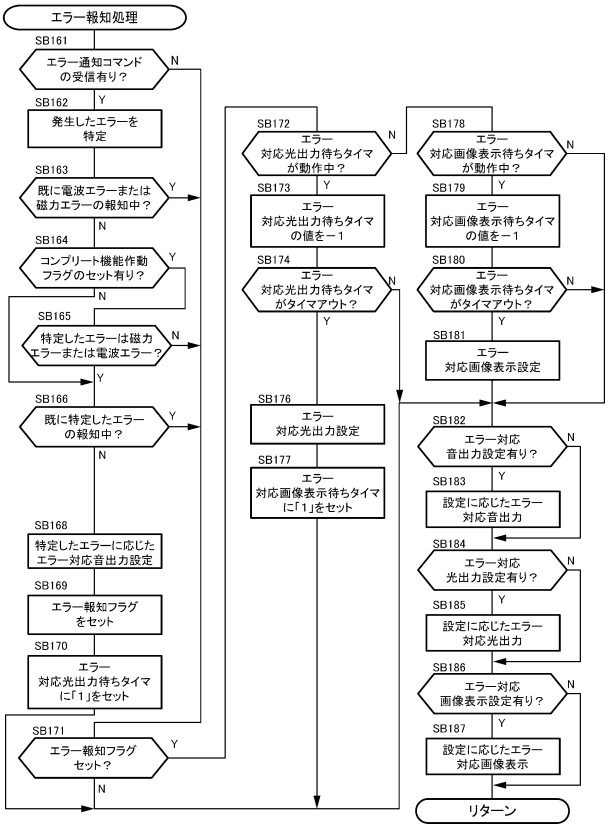
【図２０４】

【図２０４】



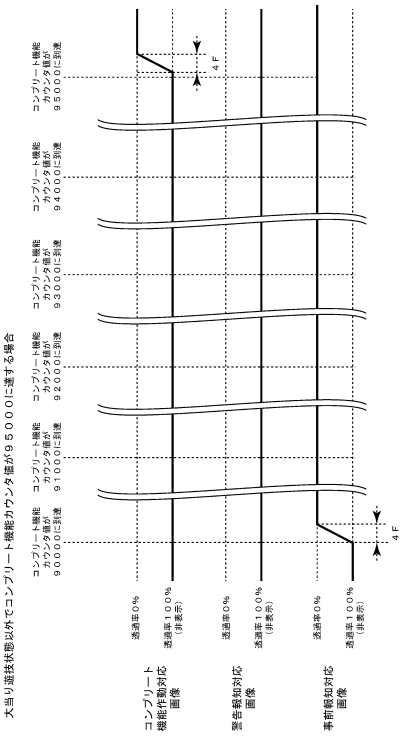
【図２０５】

【図２０５】



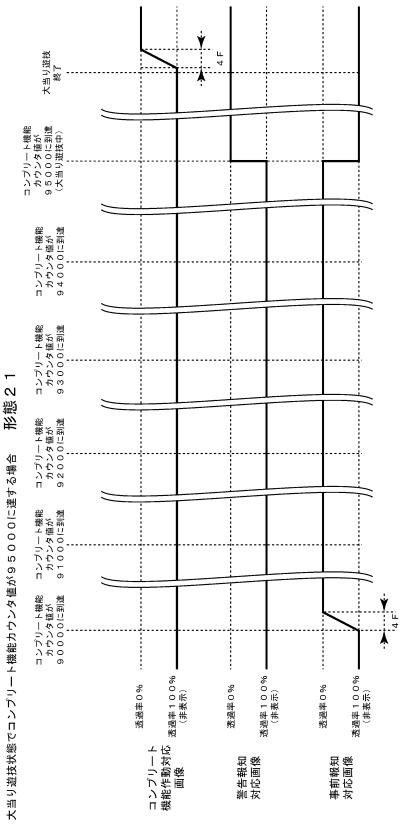
【図２０６】

【図２０６】



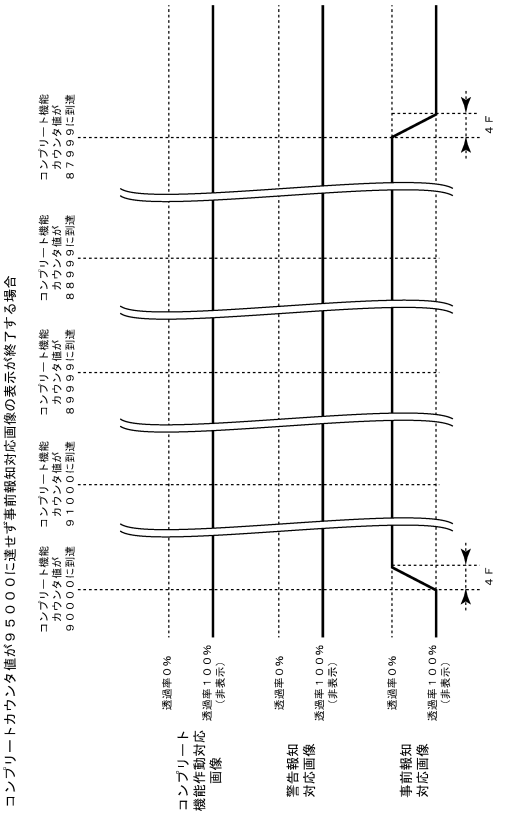
【図２０７】

【図２０７】

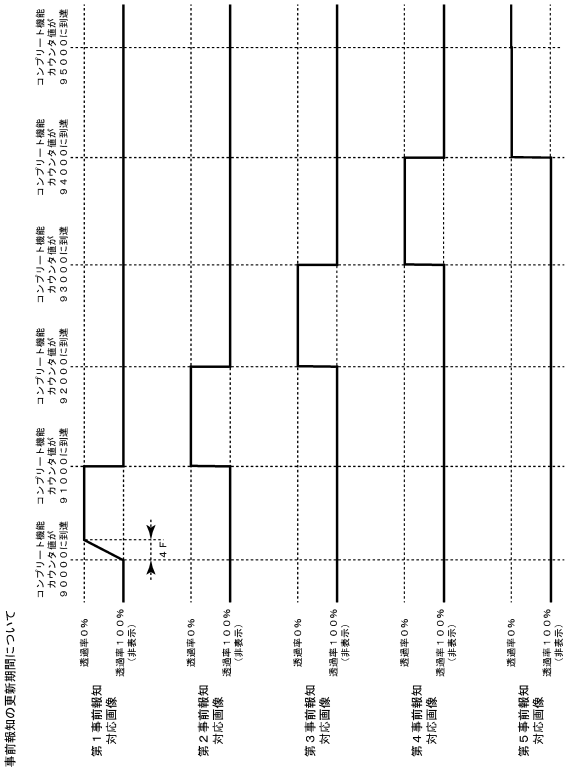


【図２０８】

【図２０８】

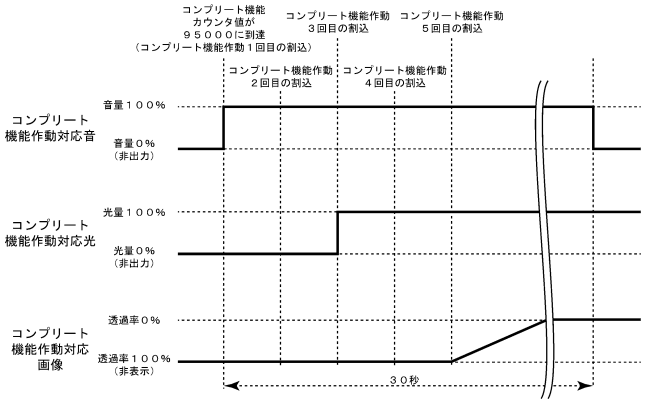


【図２０９】
【図２０９】



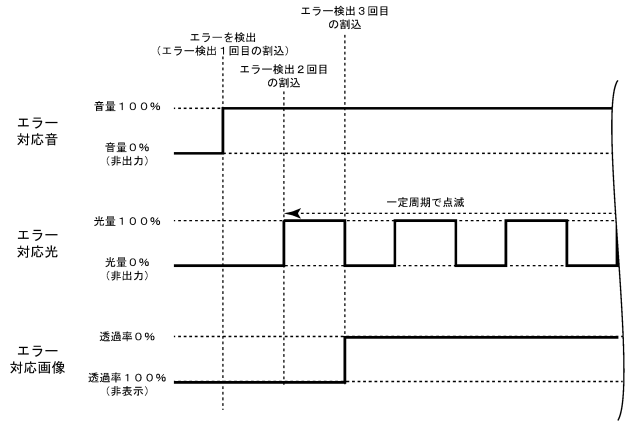
【図２１０】
【図２１０】

コンプリート機能作動時の出力タイミング



【図２１１】
【図２１１】

エラー発生時の出力タイミング



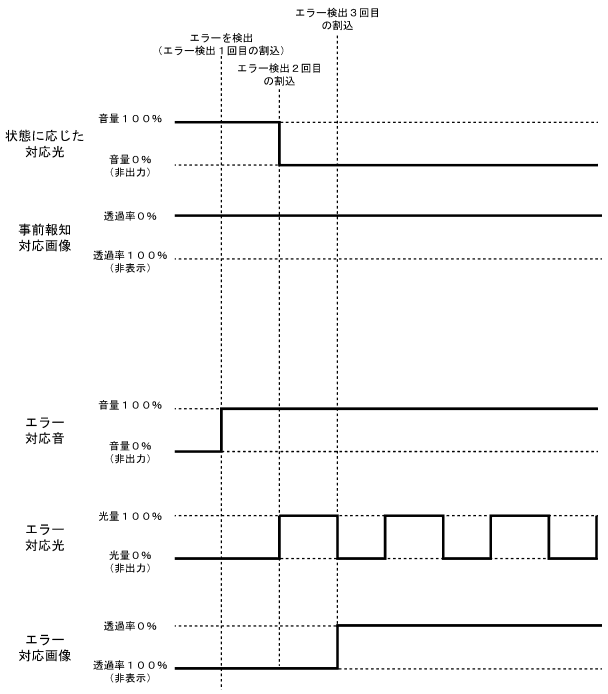
【図２１２】
【図２１２】

		出力開始タイミング	フェードインの有無	出力終了タイミング	フェードアウトの有無
事前報知	事前報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９００００以上	有（４Ｆ）	コンプリート機能カウンタ値が８７９９９以下	有（４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上（大当り遊技中）	無	無	無
コンプリート機能作動報知	コンプリート機能作動対応音	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ非大当り遊技中	無	出力開始から３０秒後	無
	コンプリート機能作動対応光	コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能作動対応画像	コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

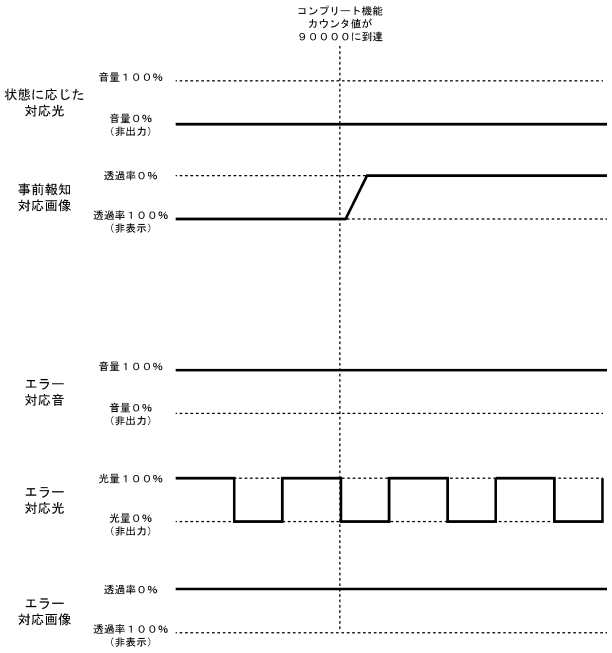
【図２１３】
【図２１３】

事前報知実行中にエラーが発生した場合



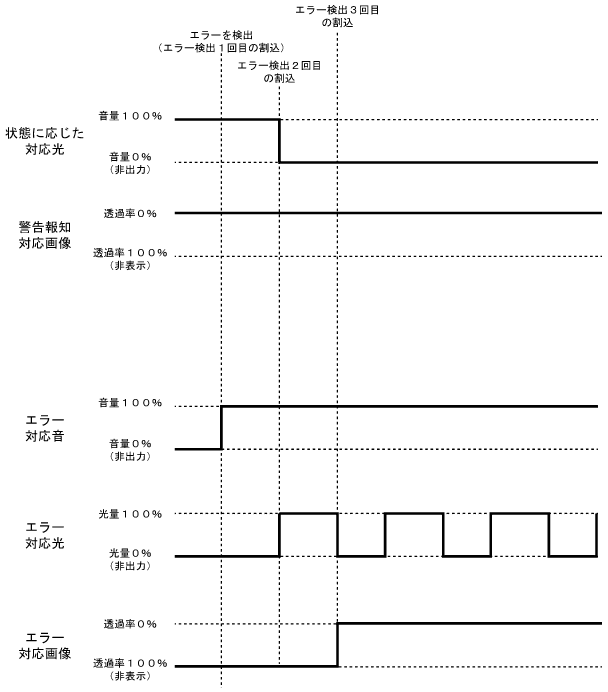
【図２１４】
【図２１４】

エラー報知中に事前報知が発生した場合



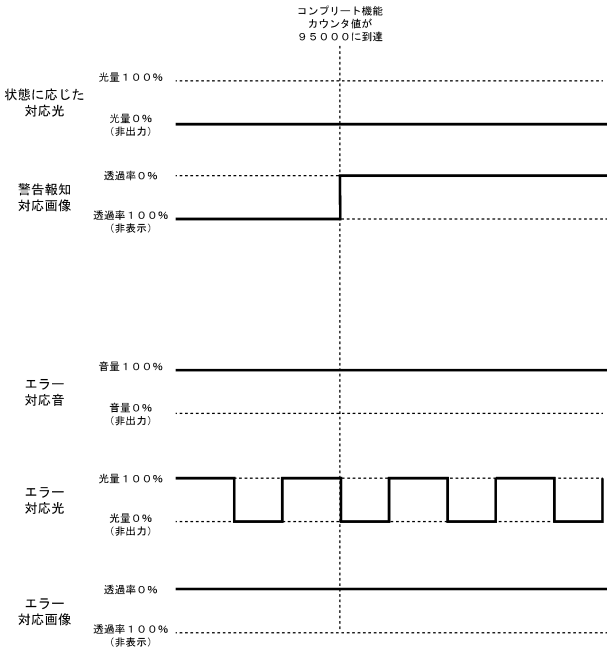
【図２１５】
【図２１５】

警告報知実行中にエラーが発生した場合



【図２１６】
【図２１６】

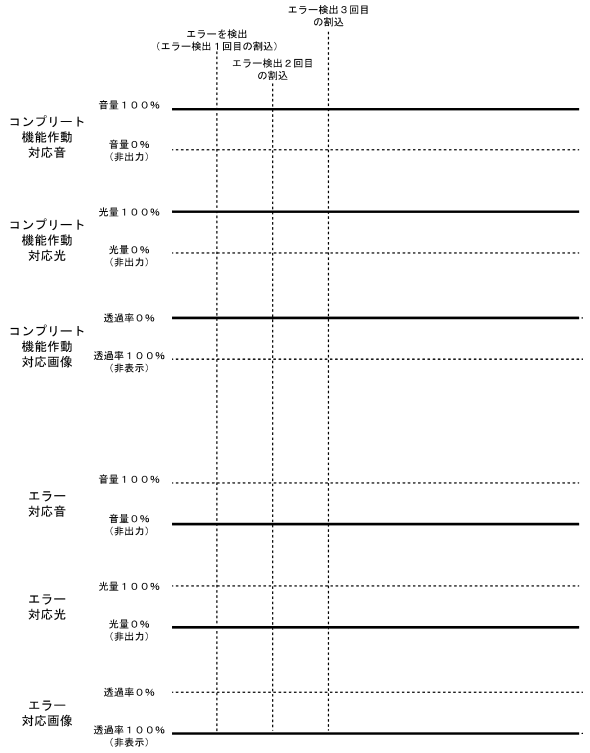
エラー報知中に警告報知が発生した場合



【図２１７】

【図２１７】

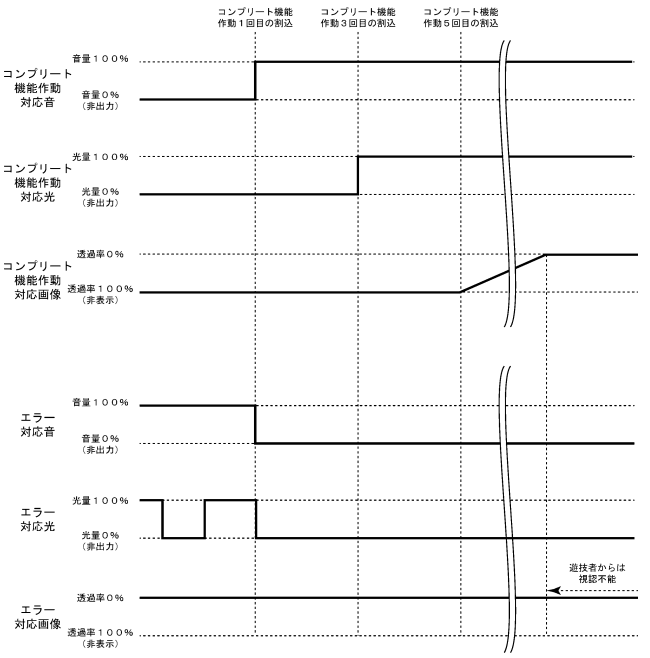
コンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合



【図２１８】

【図２１８】

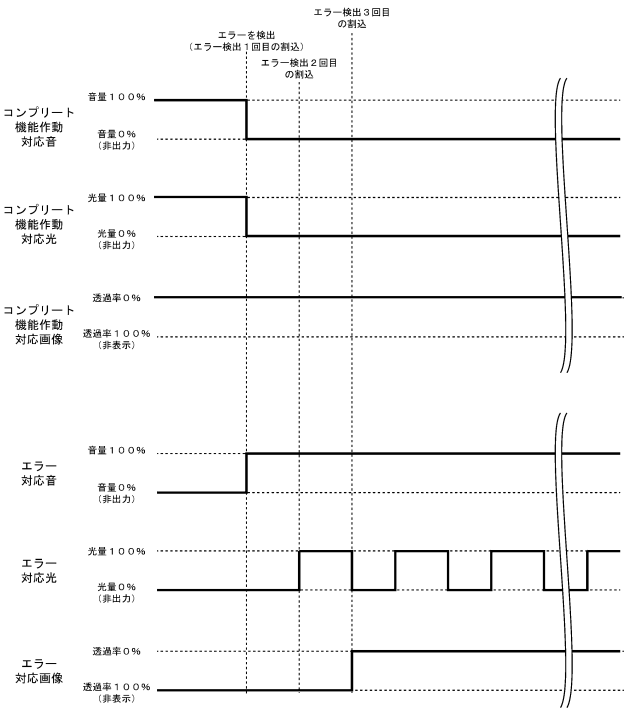
電波エラー、磁石エラー以外のエラー発生中にコンプリート機能が作動した場合



【図２１９】

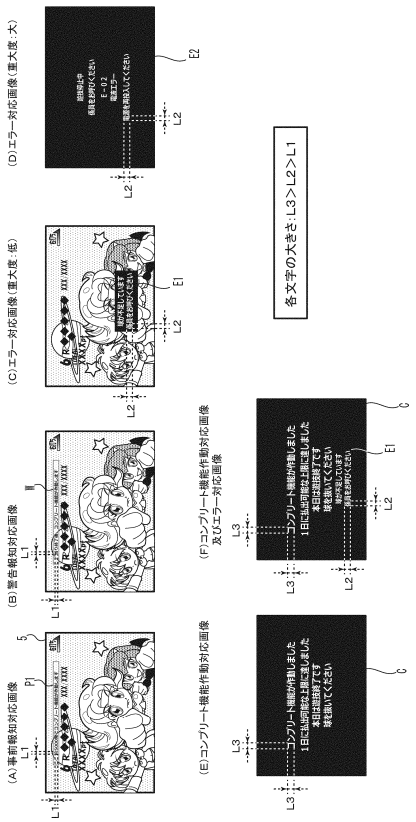
【図２１９】

コンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラー発生した場合



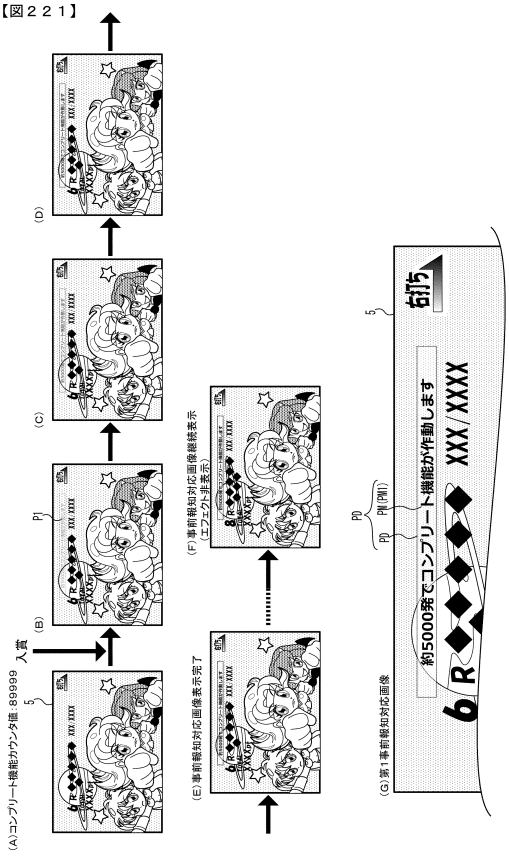
【図２２０】

【図２２０】



【図２２１】

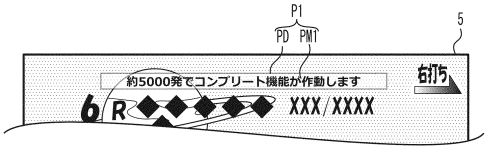
【図２２１】

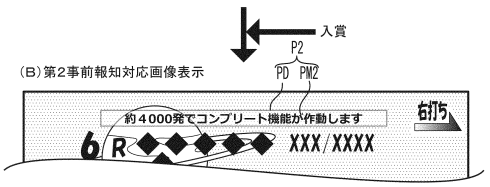


【図２２２】

【図２２２】

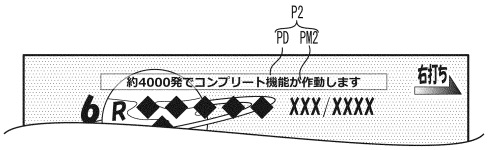
(A)コンプリート機能カウンタ値：90999（第1事前報知対応画像表示）

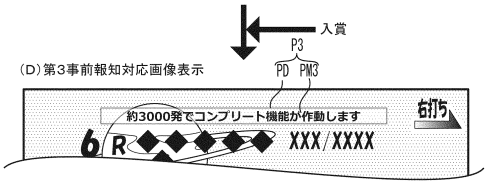




※第2事前報知対応画像を対象としたエフェクトは非表示

(C)コンプリート機能カウンタ値：91999（第2事前報知対応画像表示）



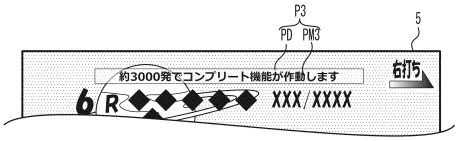


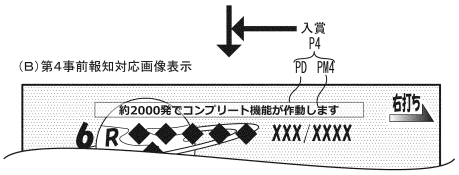
※第3事前報知対応画像を対象としたエフェクトは非表示

【図２２３】

【図２２３】

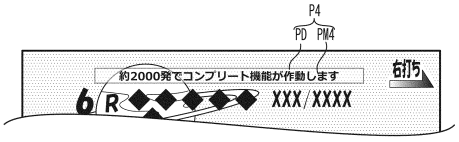
(A)コンプリート機能カウンタ値：92999（第3事前報知対応画像表示）

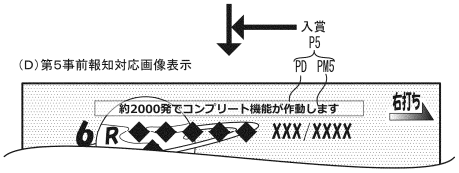




※第4事前報知対応画像を対象としたエフェクトは非表示

(C)コンプリート機能カウンタ値：93999（第4事前報知対応画像表示）



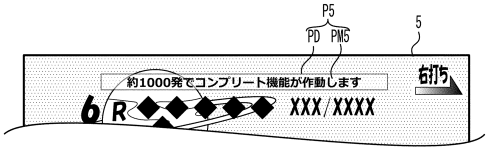


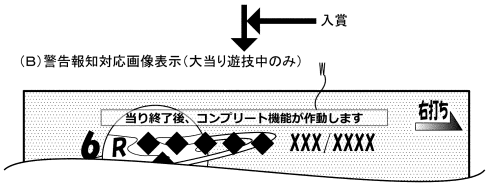
※第5事前報知対応画像を対象としたエフェクトは非表示

【図２２４】

【図２２４】

(A)コンプリート機能カウンタ値：94999（第5事前報知対応画像表示）

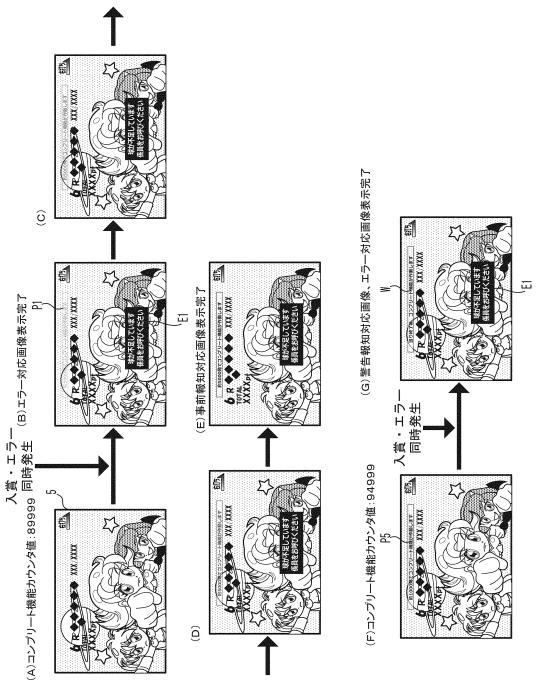




※警告報知対応画像を対象としたエフェクトは非表示

【図２２５】

【図２２５】



【図２２６】

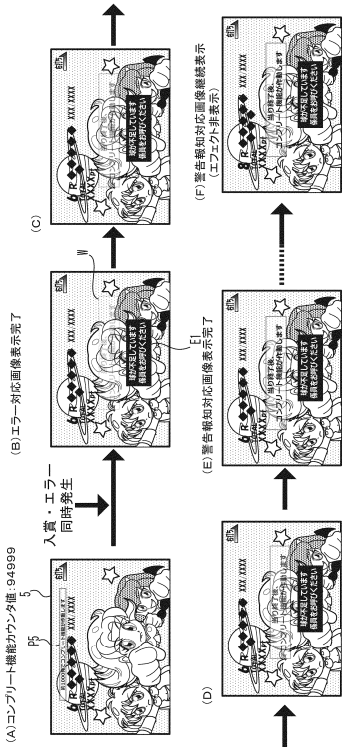
【図２２６】

	対象遊技状態			表示位置	フォント種類	フォントサイズ	フォントカラー	エフェクトの種類	
	低Ｂ	高Ｂ	大当り					拡大	装飾
事前報知対応画像	○	○	○	画面上部 ※１	フォントＡ	小	黒	—	—
警告報知対応画像			○	画面上部 ※１	フォントＡ	小	黒	—	—
コンプリート機能作動対応画像	○	○		画面中央	フォントＢ	大	白	—	—
エラー対応画像	○	○	○	画面下部 ※２、※３	フォントＢ	中	白	—	—

※１：事前報知対応画像と警告報知対応画像は表示位置が重複
※２：エラー対応画像は事前報知対応画像及び警告報知対応画像と表示位置が重複せず
※３：コンプリート機能作動後の重大エラーは画面中央で表示

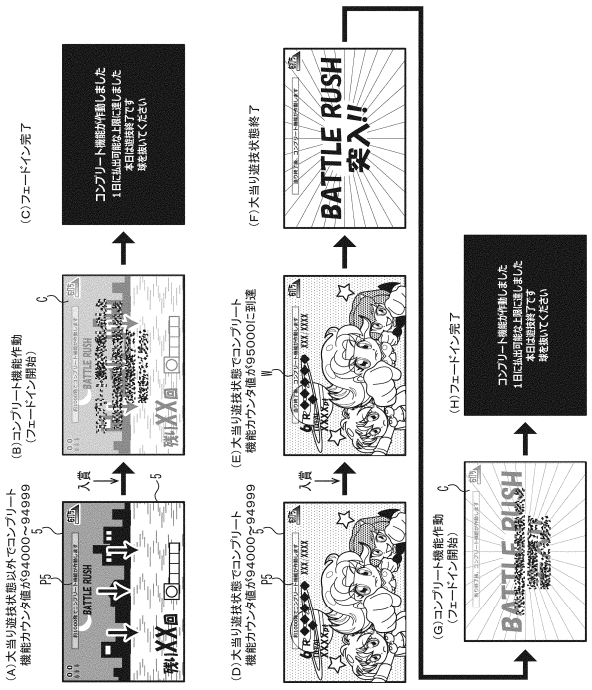
【図２２７】

【図２２７】変形例

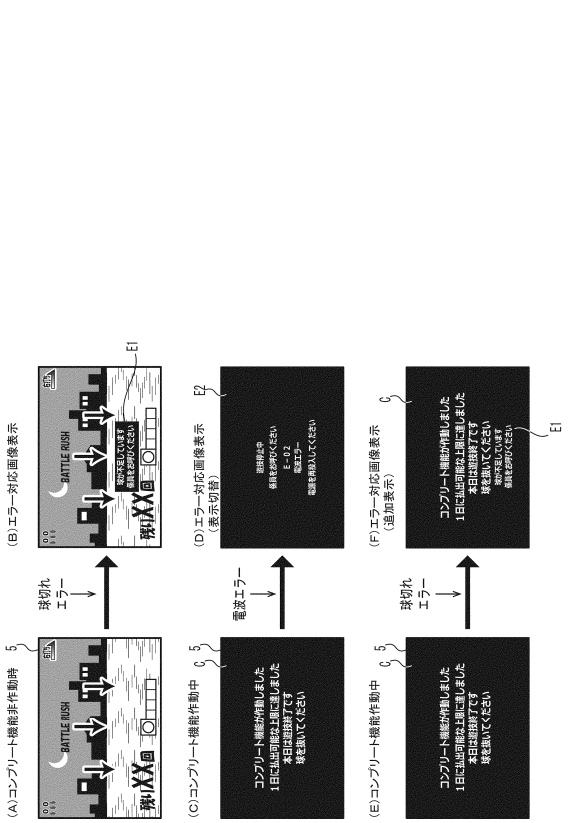


【図２２８】

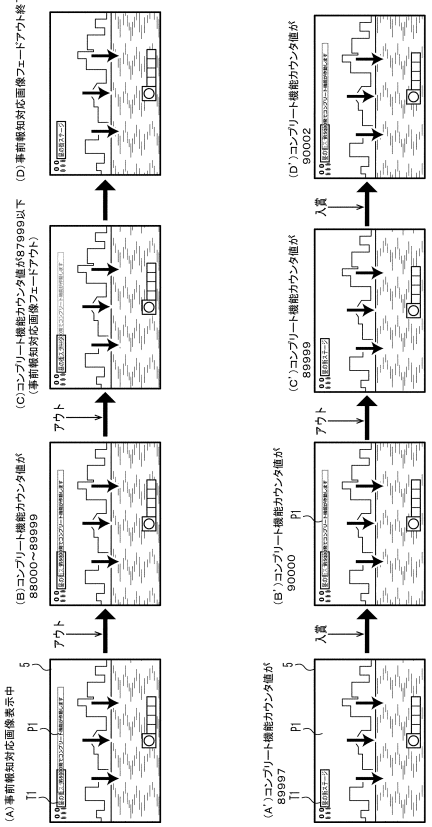
【図２２８】



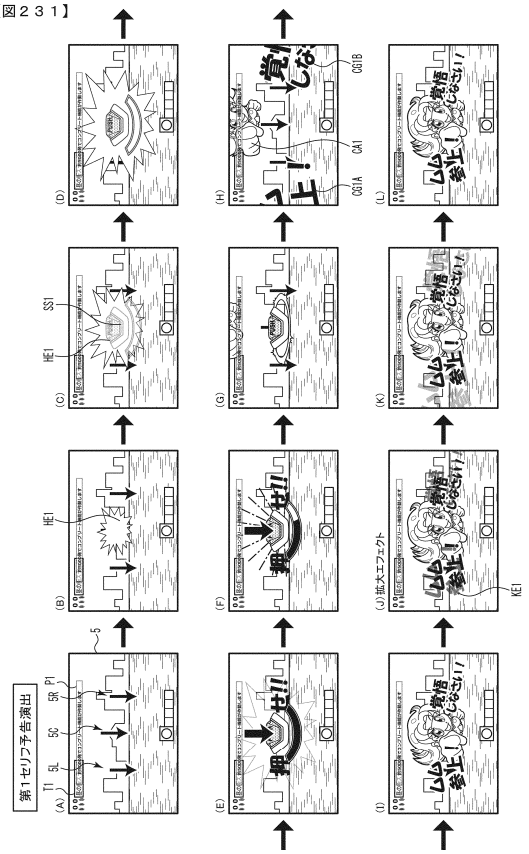
【図２２９】



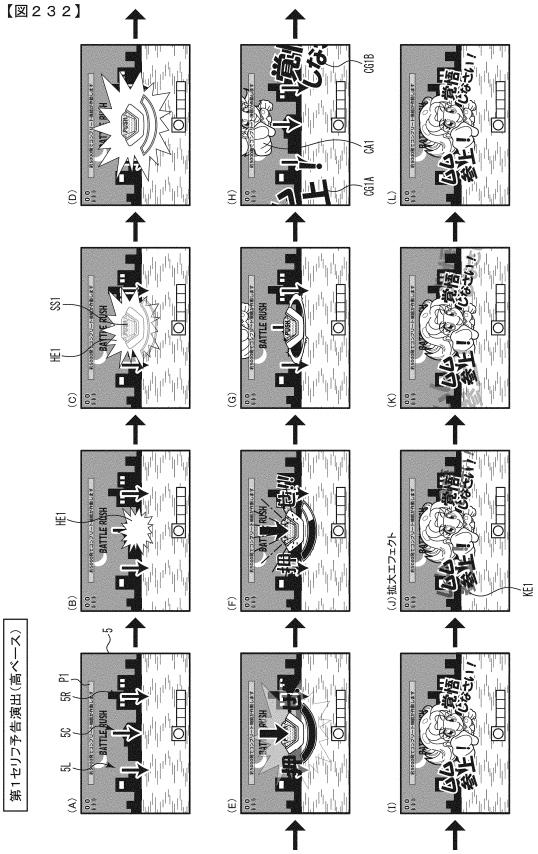
【図２３０】



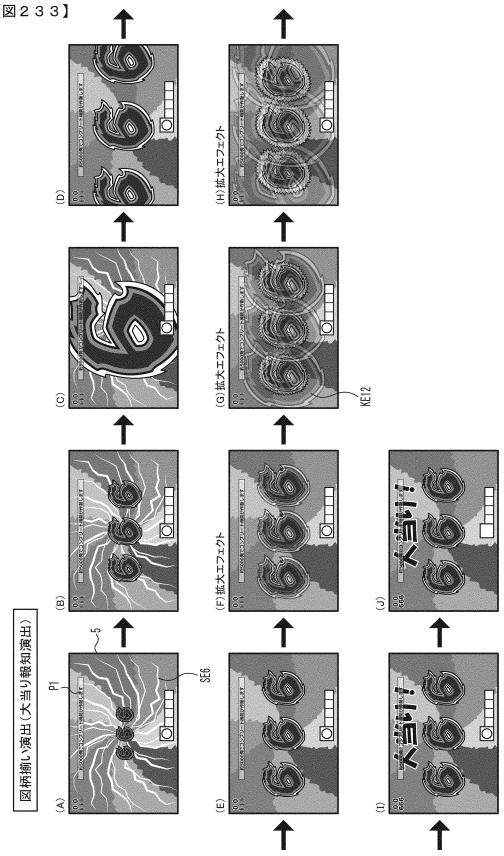
【図２３１】



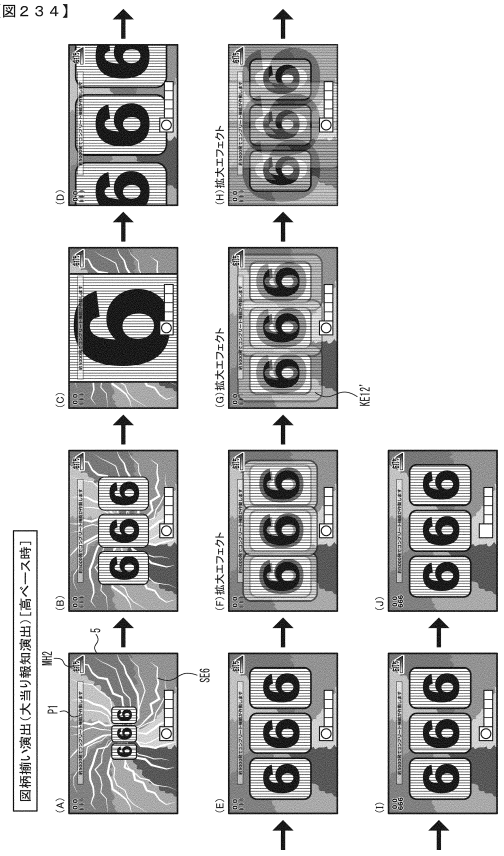
【図２３２】



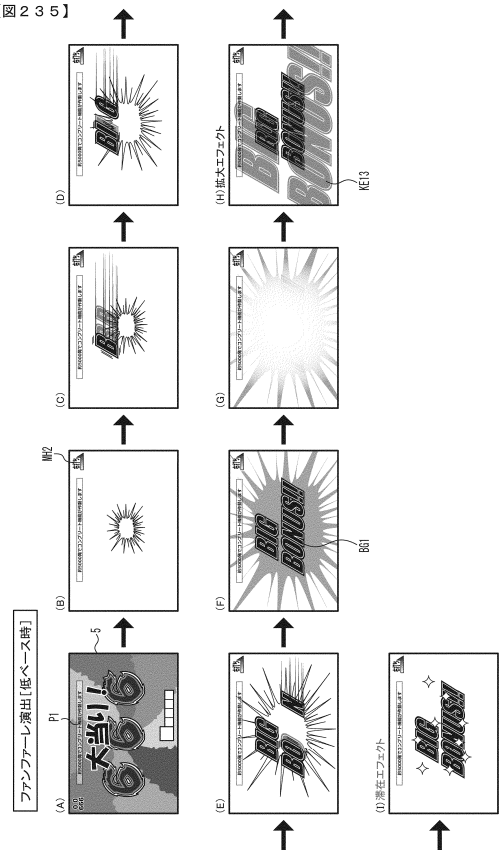
【図２３３】



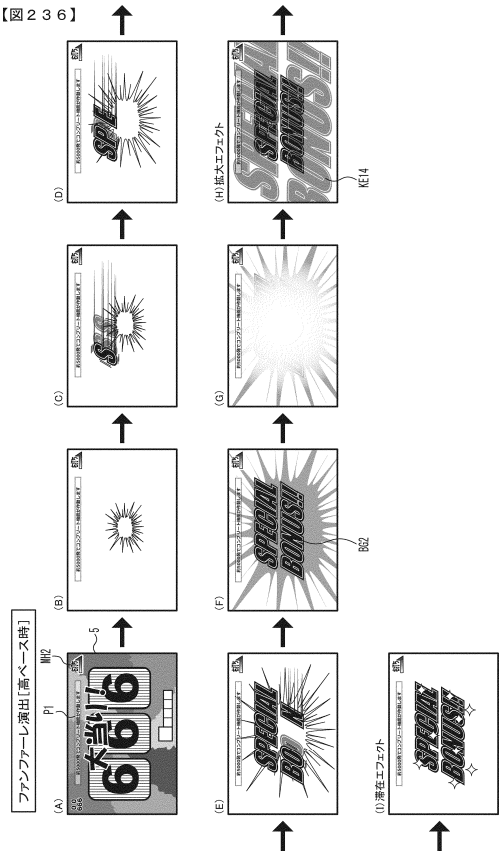
【図２３４】



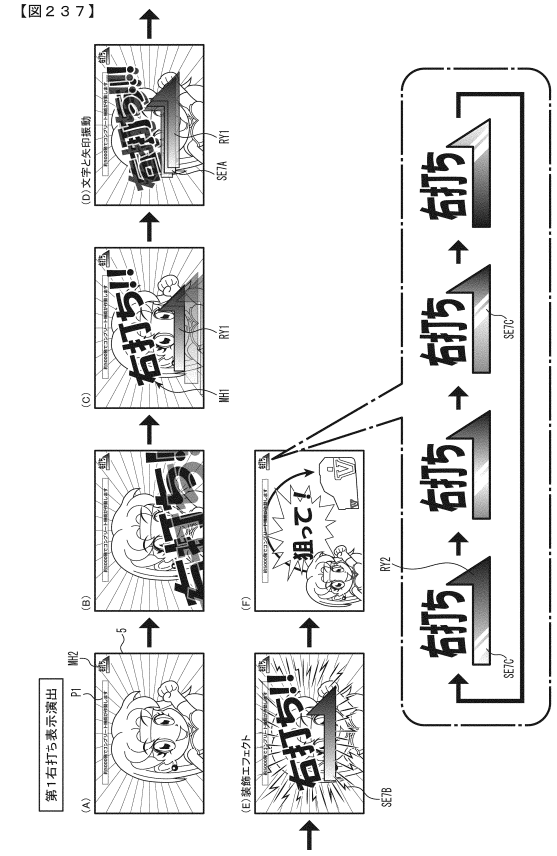
【図２３５】



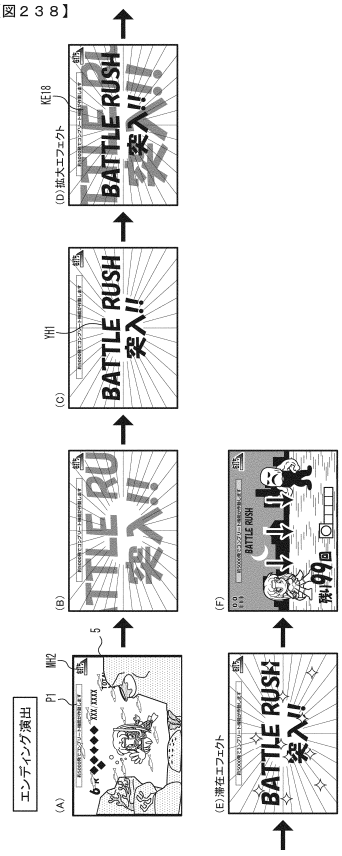
【図２３６】



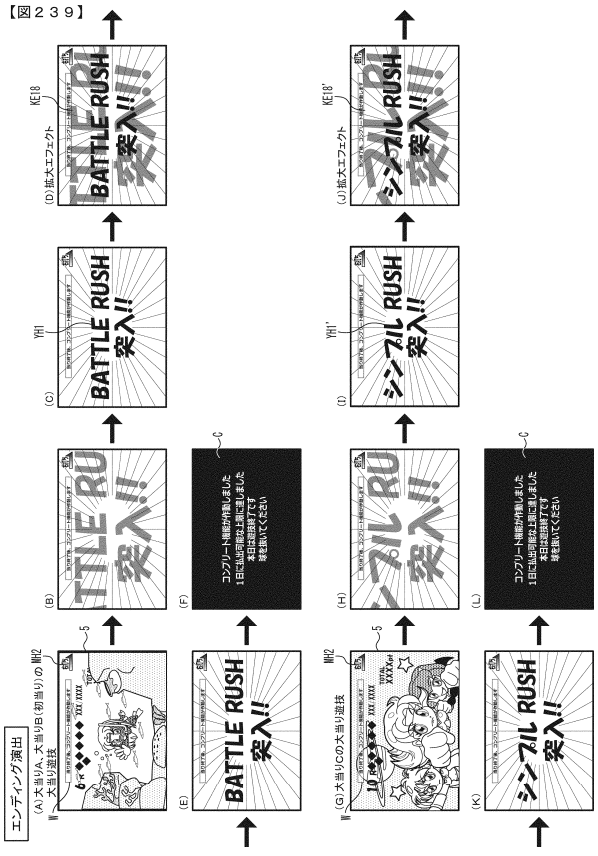
【図２３７】



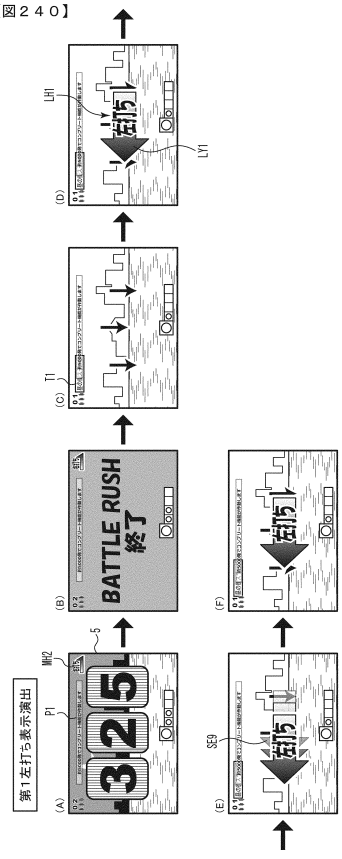
【図２３８】



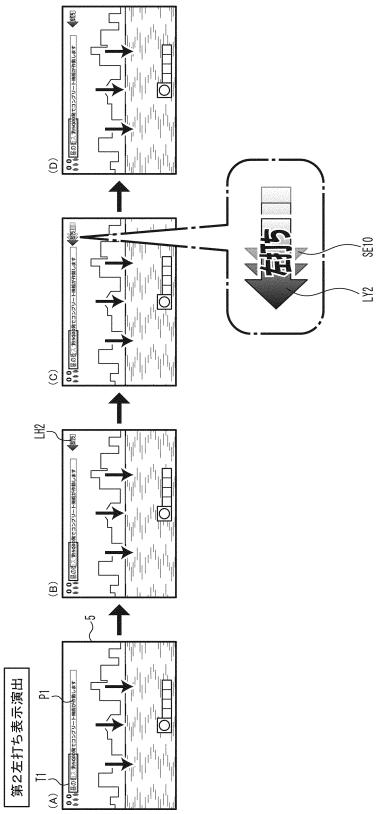
【図２３９】



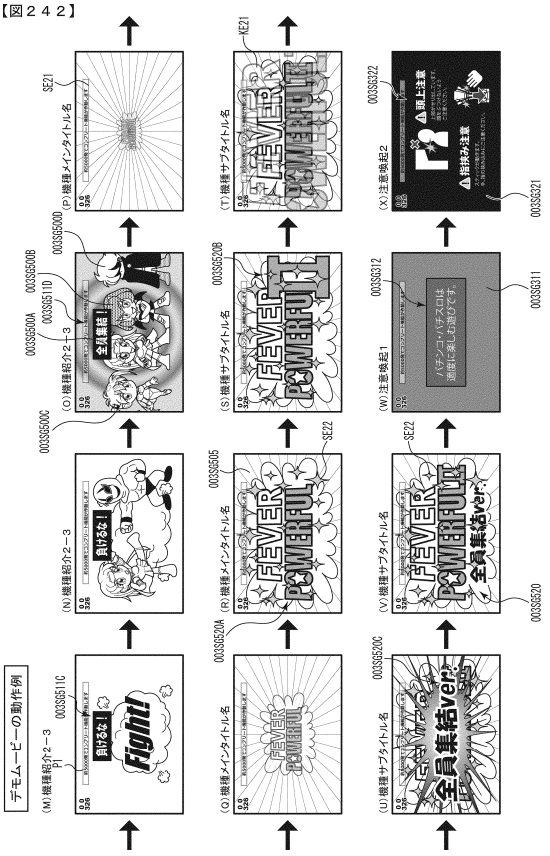
【図２４０】



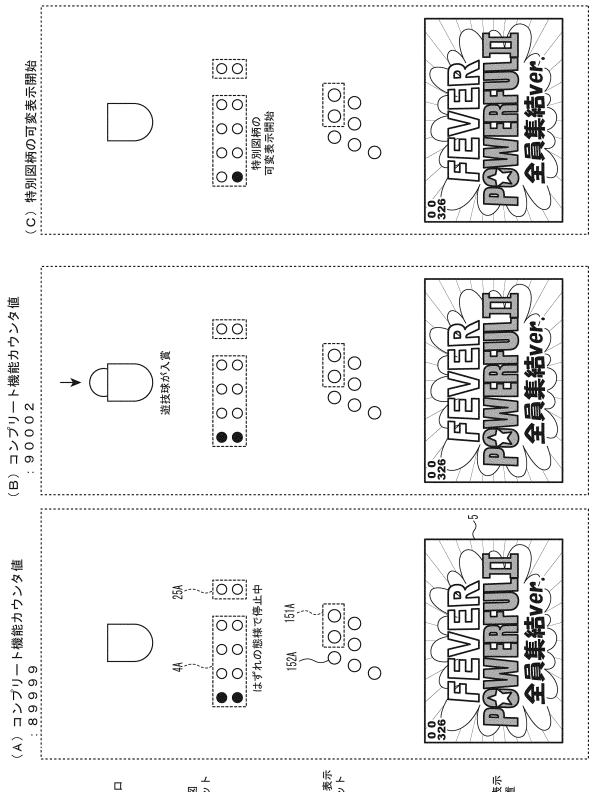
【図２４１】



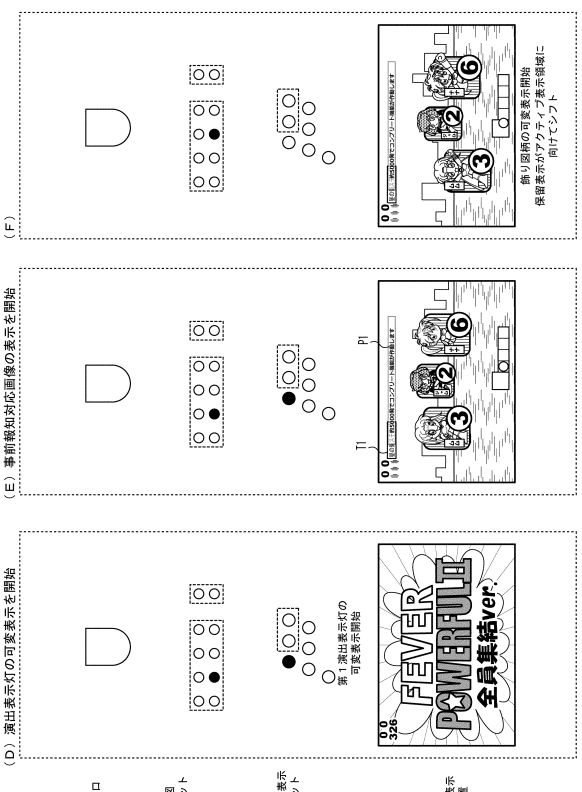
【図２４２】



【図２４３】

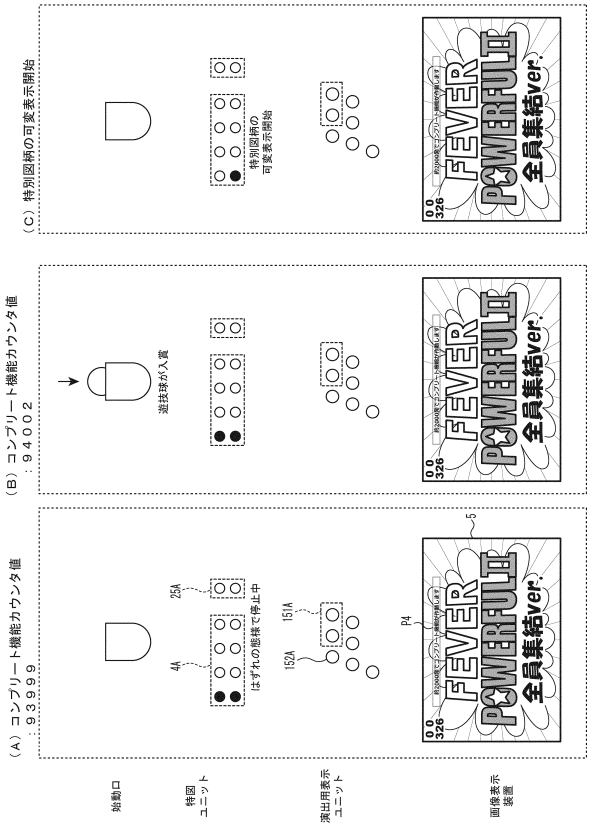


【図２４４】



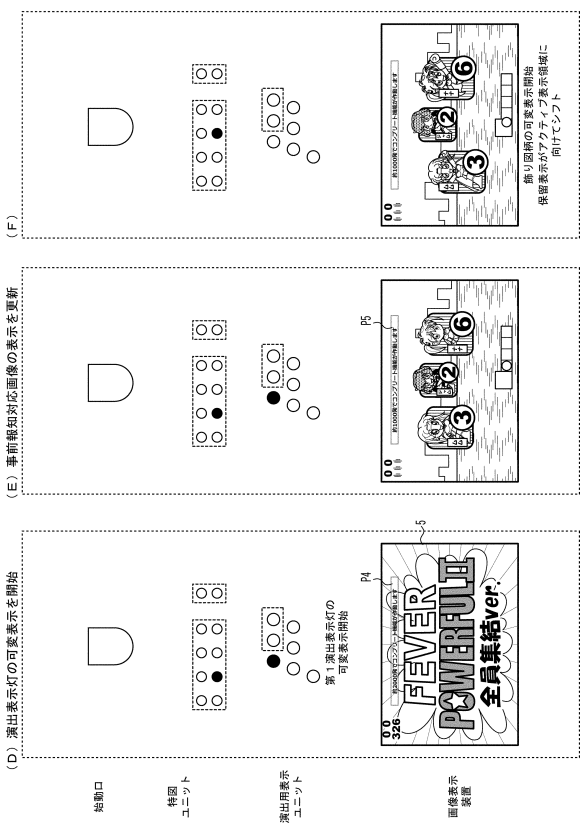
【図２４５】

【図２４５】



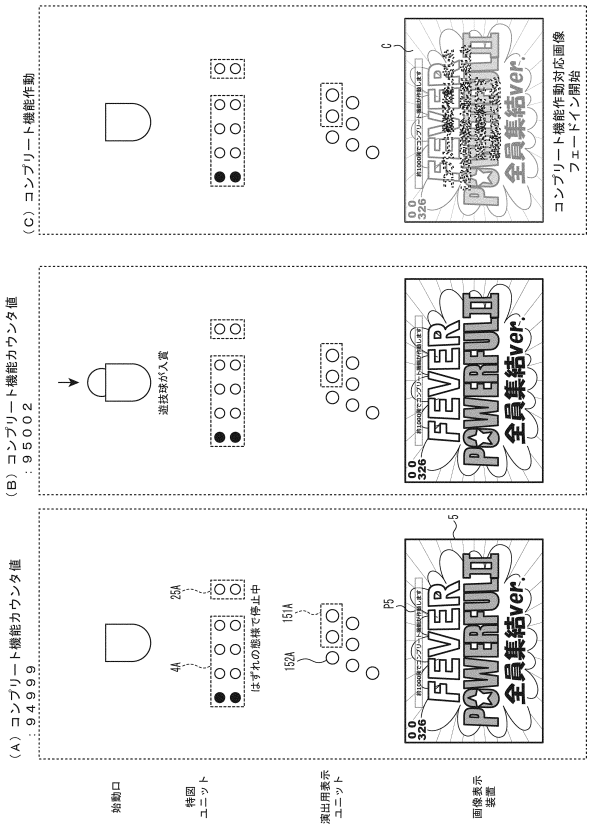
【図２４６】

【図２４６】



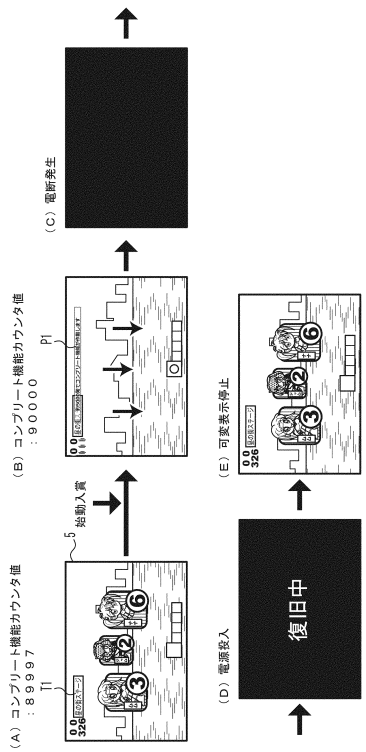
【図２４７】

【図２４７】

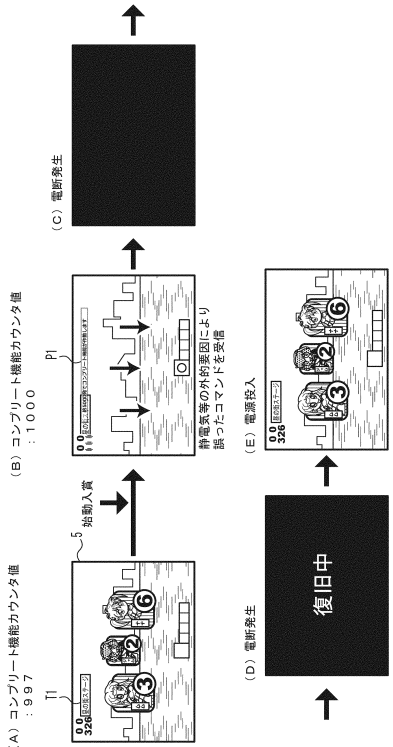


【図２４８】

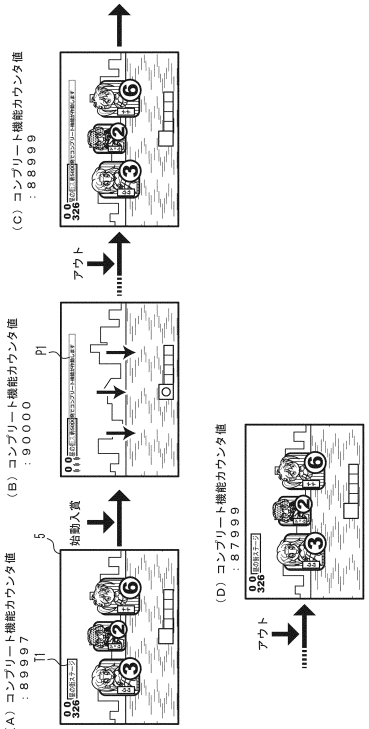
【図２４８】



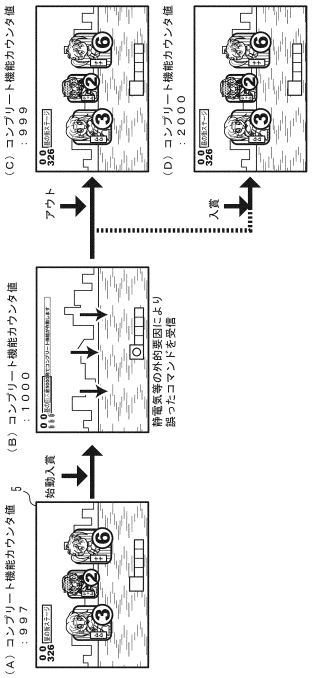
【図２４９】
【図２４９】



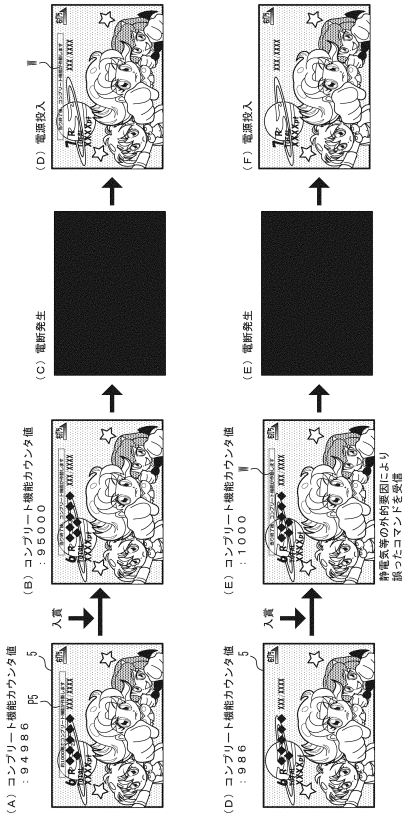
【図２５０】
【図２５０】



【図２５１】
【図２５１】

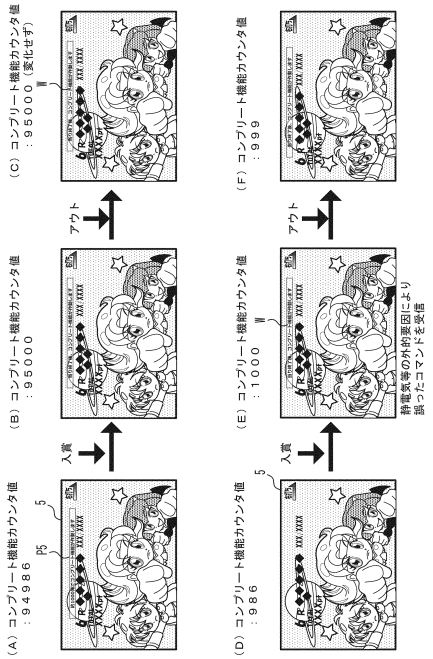


【図２５２】
【図２５２】



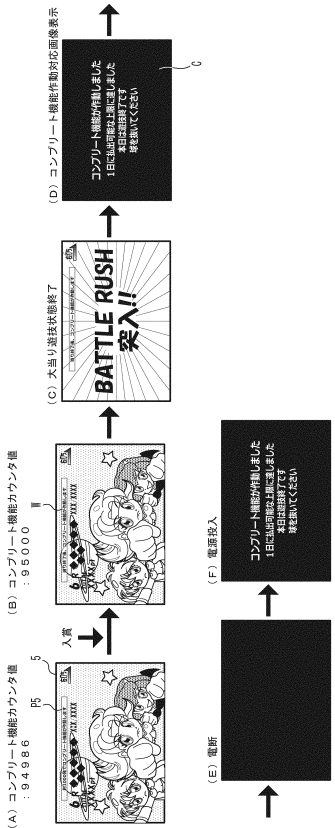
【図２５３】

【図２５３】



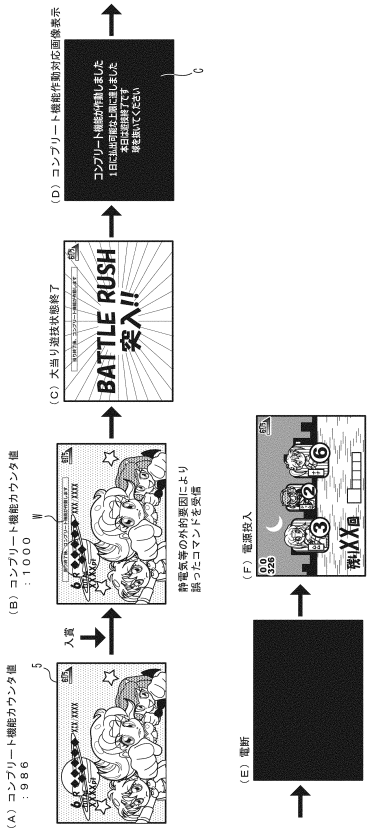
【図２５４】

【図２５４】



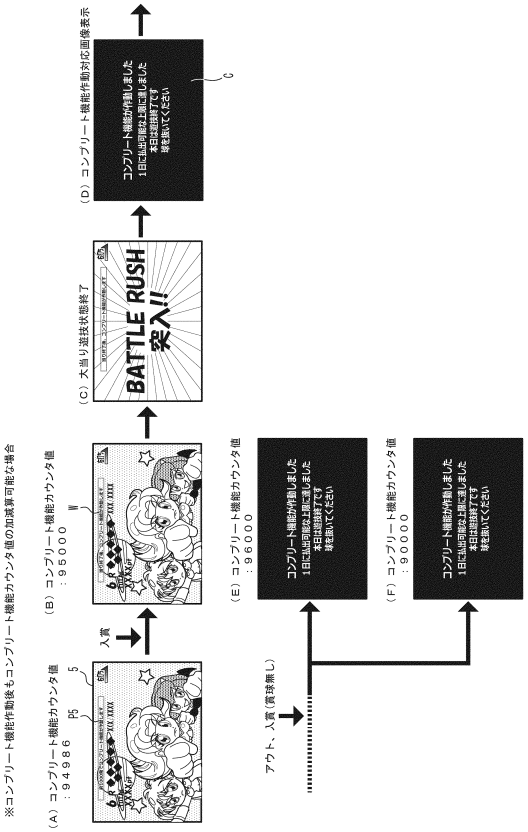
【図２５５】

【図２５５】



【図２５６】

【図２５６】変形例



【図２５７】

【図２５７】変形例



【図２５８】

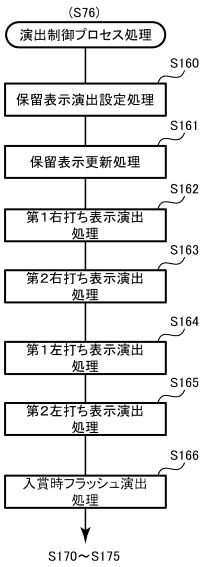
【図２５８】　変形例

		出力開始タイミング	フェードインの有無	出力終了タイミング	フェードアウトの有無
事前報知	事前報知対応音	コンプリート機能カウンタ値が９００００以上	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応光	事前報知対応音の出力開始から２割込	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応画像	事前報知対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	有（４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上（大当り遊技中）	有（４Ｆ）	無	無
コンプリート機能作動報知	コンプリート機能作動対応音	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ非大当り遊技中	無	出力開始から３０秒後	無
	コンプリート機能作動対応光	コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能作動対応画像	コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

【図２５９】

【図２５９】　変形例



【図２６０】

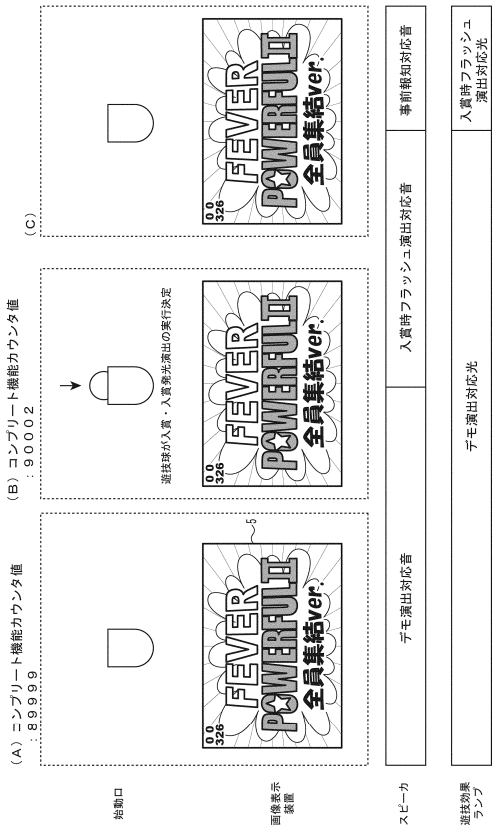
【図２６０】　変形例

入賞時フラッシュ演出の実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	実行	非実行
大当り	７０%	３０%
はずれ（非リーチ・その他）	０%	１００%
はずれ（Ｓリーチ）	１０%	９０%

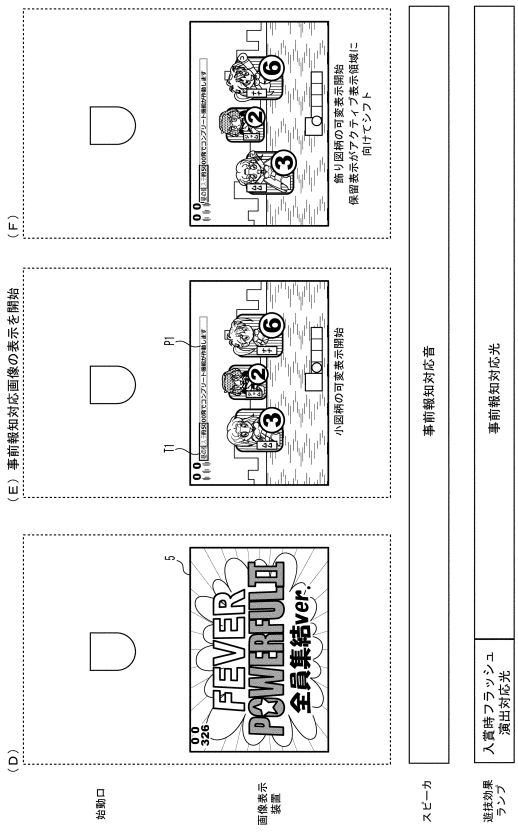
【図２６１】

【図２６１】変形例



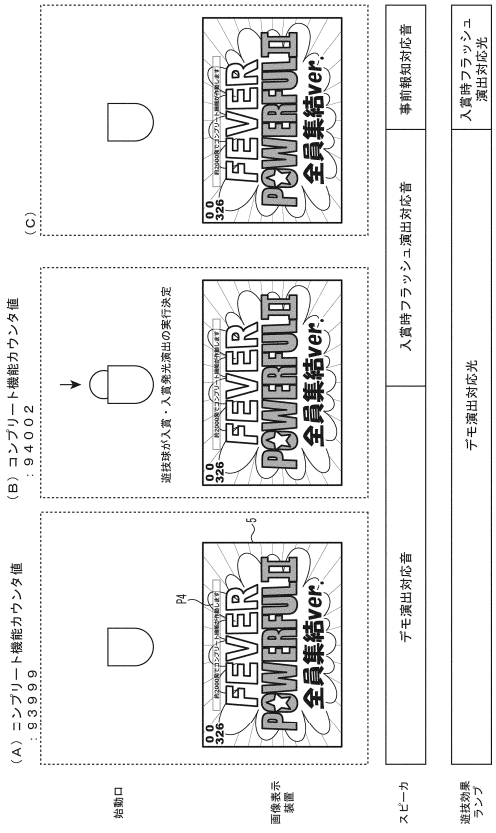
【図２６２】

【図２６２】変形例



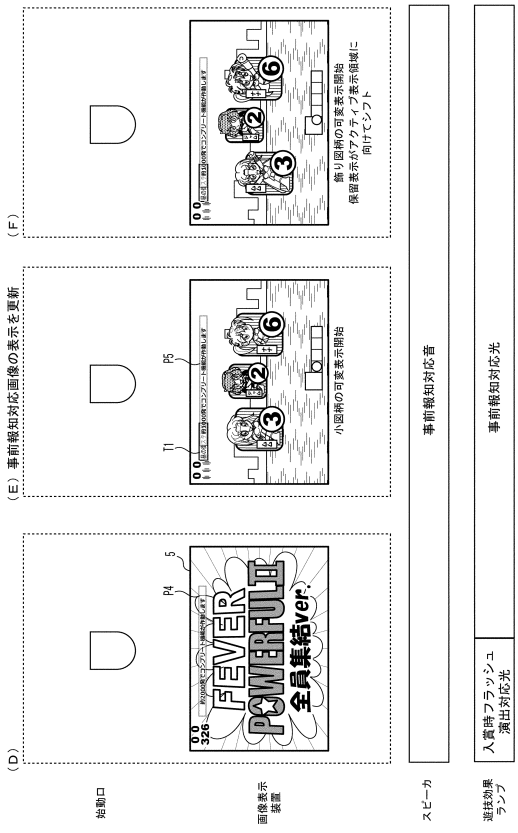
【図２６３】

【図２６３】変形例



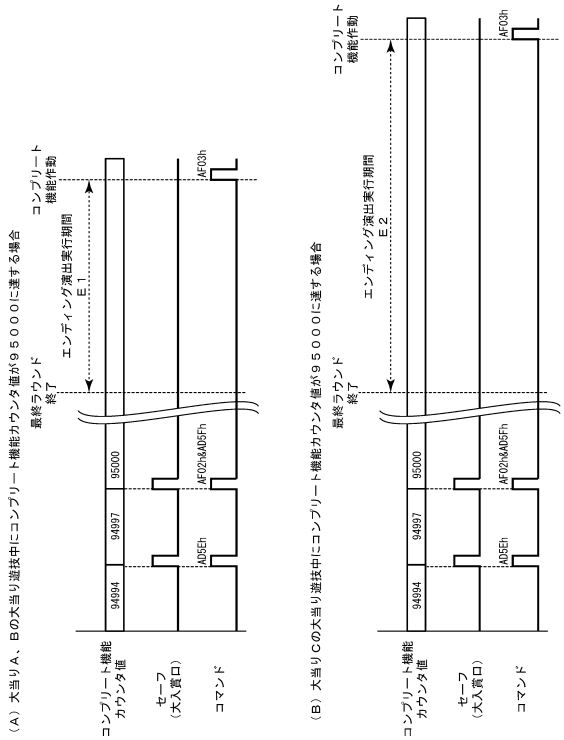
【図２６４】

【図２６４】変形例



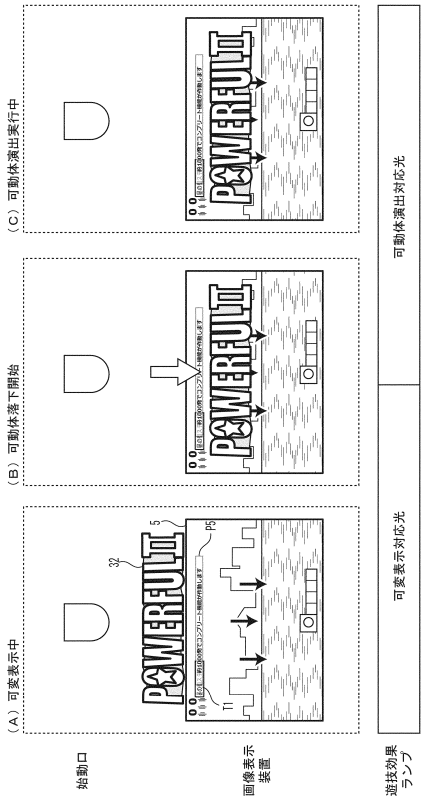
【図２６５】

【図２６５】変形例



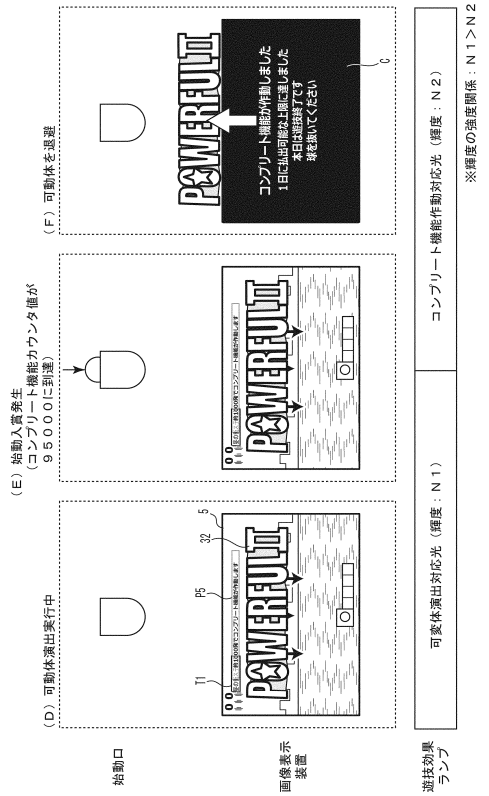
【図２６６】

【図２６６】変形例



【図２６７】

【図２６７】変形例



【図２６８】

【図２６８】ランプデータ

```
//=========================================================================
//枠パターン 枠の輝度データテーブル
//=========================================================================
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_重要度高エラー []={
//                                  S①②  ③④  ⑤⑥  ⑦⑧  ⑨⑩  ⑪⑫
//                                      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_コンプリート機能 []={
//                                  S①②  ③④  ⑤⑥  ⑦⑧  ⑨⑩  ⑪⑫
//                                      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_重要度低エラー []={
//                                  S①②  ③④  ⑤⑥  ⑦⑧  ⑨⑩  ⑪⑫
//                                      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000300, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP         XD___ERROR_OFF[] ={
//                                  S①---  ③---  ⑤⑥  ------  ⑨⑩  ------
//                                      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};

//=========================================================================
//盤パターン　盤の孫テーブル
//=========================================================================

struct S_LAMP_WORK      XD___重要度高エラー[] ={
//
//
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000 },
        {END_CODE}
};
struct S_LAMP_WORK      XD___コンプリート機能[] ={
//
//
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {END_CODE}
};
```

フロントページの続き

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
(72)発明者 佐野 隆一
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 BA15 BA43 CA15
2C333 AA11 CA79