(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-154777
(P2023-154777A)
(43)公開日　令和5年10月20日(2023.10.20)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全455頁）

(21)出願番号　特願2022-64329(P2022-64329)
(22)出願日　令和4年4月8日(2022.4.8)

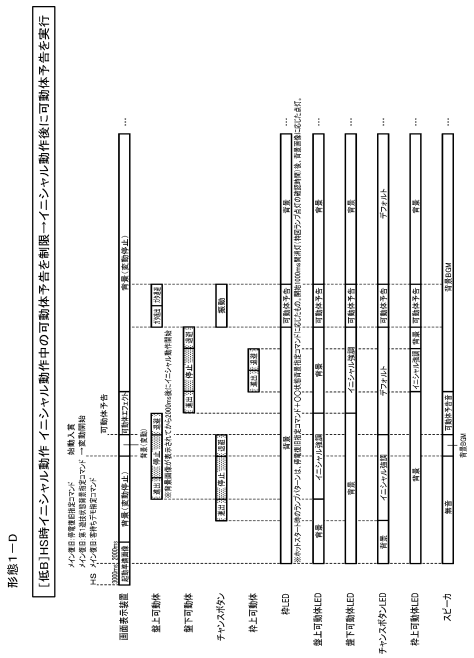
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC22 BC58 EB78
2C333　AA11 CA22 CA26 CA51
CA77

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】演出動作により可動体の動作確認が妨げられることを防ぎつつ、可動体演出の実行を遊技者に認識させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】初期化を伴わない電源投入時において確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合、所定期間中に可動体演出が実行されるとき、演出可動制御が制限される一方、エフェクト表示の表示と可動体演出音の出力とが行われ、所定期間後に可動体演出が実行されるとき、演出可動制御とエフェクト表示の表示と可動体演出音の出力とが行われる。
【選択図】図６６

【図６６】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を実行し、特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
遊技制御手段と、
表示手段と、
可動体制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
前記割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
前記第１パターンによる前記割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
前記第２パターンによる前記割れ画像は、前記通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
前記第１パターンにより前記割れ画像が表示されたときに前記有利状態に制御される期待度と、前記第２パターンにより前記割れ画像が表示されたときに前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ、
その後、前記確認可動制御が行われる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。
【０００３】
この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献１参照）。また、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】

【特許文献１】特開２０１５－１１３２１７号公報
【特許文献２】特開２０２０－１２７５９３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００６】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
請求項１に記載の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を実行し、特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
前記割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
前記第１パターンによる前記割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
前記第２パターンによる前記割れ画像は、前記通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
前記第１パターンにより前記割れ画像が表示されたときに前記有利状態に制御される期待度と、前記第２パターンにより前記割れ画像が表示されたときに前記有利状態に制御される期待度と、が異なり（図１４０、図１４２（Ｃ）、図１４３、図１４５参照）、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、各可

動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。また、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。

【０００８】

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】

【０００９】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図４】（Ａ）は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、（Ｂ）は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。
【図５】各乱数を示す説明図である。
【図６】変動パターンの説明図である。
【図７】（Ａ）は表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブル２を示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｄ）は大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｅ）は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８】大当り種別の説明図である。
【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】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１６】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１７】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１８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１９】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２０】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２１】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２２】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２４】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２５】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】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】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】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図３３】切替制御テーブルの説明図である。
【図３４】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。
【図３５】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３６】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３７】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図３８】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図３９】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４０】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４１】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４２】（Ａ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４３】（Ａ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４４】（Ａ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４５】演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。
【図４６】（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
【図４７】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
【図４８】開始時予告の動作例を示す図である。
【図４９】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
【図５０】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
【図５１】ＳＰリーチ予告の動作例を示す図である。
【図５２】大当り演出の動作例を示す図である。
【図５３】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。
【図５４】状態移行動作制御の動作例を示す図である。
【図５５】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図５６】（Ａ）は可動体の動作を説明する図、（Ｂ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。
【図５７】（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図５８】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図５９】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６０】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６１】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
【図６２】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６３】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６４】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６５】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
【図６６】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６７】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６８】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合

のタイミングチャートである。
【図６９】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変２表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７０】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７１】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７２】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７３】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。
【図７４】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで
【図７５】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。
【図７６】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７９】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。
【図８０】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８１】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８２】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８３】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。
【図８４】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図８５】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８６】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８７】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８８】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８９】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９０】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９１】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９２】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９３】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図９４】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合にお

ける動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９５】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９６】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９７】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９８】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図９９】大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１００】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図１０１】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１０２】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。
【図１０３】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０４】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０５】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０６】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０９】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１０】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１１】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図１１２】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１１３】（Ａ）、（Ｂ）は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。
【図１１４】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１１５】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１１６】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１７】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１８】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１１９】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１２０】各乱数を示す説明図である。
【図１２１】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２】（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１２３】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１２４】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２５】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１２６】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１２７】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１２８】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１２９】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１３０】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１３１】（Ａ）は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は変動カテゴリを示す図である。
【図１３２】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１３３】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１３４】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１３５】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３６】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１３７】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１３８】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１３９】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１４０】（Ａ）は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１４１】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図１４２】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図１４３】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１４４】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１４５】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１４６】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１４７】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１４８】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１４９】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１５０】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１５１】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１５２】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１５３】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１５４】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１５５】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１５６】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１５７】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１５８】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１５９】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１６０】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１６１】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１６２】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６３】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６４】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６５】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【図１６６】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１６７】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１６８】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６９】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７０】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７１】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７２】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１７３】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１７４】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１７５】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１７６】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１７７】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１７８】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１７９】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８０】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８１】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８２】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８３】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８４】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８５】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図１８６】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図１８７】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図１８８】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１８９】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９０】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９１】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９２】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９３】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９４】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１９５】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図１９６】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図１９７】本発明の変形例１を示す図である。
【図１９８】本発明の変形例２を示す図である。
【図１９９】本発明の変形例３を示す図である。
【図２００】本発明の変形例４を示す図である。
【図２０１】本発明の変形例５を示す図である。
【図２０２】本発明の変形例６を示す図である。

【図２０３】本発明の変形例７を示す図である。
【図２０４】本発明の変形例８を示す図である。
【図２０５】本発明の変形例９を示す図である。
【図２０６】本発明の変形例９を示す図である。
【図２０７】本発明の変形例１０を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１１】
（特徴部１３２ＳＧ形態）
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、盤上可動体３２Ａが上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図４９に示すように、盤上可動体３２Ａの動作に応じて画像表示装置５にエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、
前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図４９に示す可動体予告において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出効果音が出力される部分）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分）、
初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に

応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示され、図６１に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作と画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示されるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図６５に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作、画像表示装置５でのエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００１２】

形態１－２の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方がされないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図４５に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当り期待度が高く設定されている部分）、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されるがスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の

出力は実行されない部分）、
　初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００１３】
　形態１－３の遊技機は、
　前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、
　前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がず３１、図３２に示す動作確認制御処理を実行する部分）、
　前記確認可動制御は、前記第２可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作は、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、
　前記可動体演出は、前記第１可動体を用いた演出であり（例えば、図４９に示すように、可動体予告は盤上可動体３２Ａを動作させる演出である部分）、
　電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第２可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１が起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されず、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体３２Ａの演出動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御による第１可動体の可動が終了したときに第１可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００１４】
　形態１－４の遊技機は、
　前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技

機１がコールドスタートにより起動したとき、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音を出力させる部分）、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図６１及び図６２に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間と、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図６１及び図６２に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音出力期間は、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間よりも長い部分）、

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図６７に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体３２Ａの演出動作と画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示は実行されるが、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

【００１５】

形態１－５の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み可動体予告を実行可能な部分）、

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａを先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が１２秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は３０秒である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図

６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５でエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。

【００１６】

形態１－６の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、図６９に示す第１可動体予告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、図６９に示す第２可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一の可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、前記所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ、

制限された前記第１演出可動制御が行われる前に、前記第２可動体演出が実行される場合、前記第１演出可動制御が行われずに、前記第２演出可動制御が行われる（例えば、図６９に示すように、第１可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されるが、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作前に既に第２可動体予告としての盤上可動３２Ａの動作が実行されている場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されずに第２可動体予告としての盤上可動３２Ａの動作が継続して実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１可動体演出における可動体の可動により第２可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００１７】

形態１－７の遊技機は、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタンランプ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下

可動体３２Ｂ）とを含み、
前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第２可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体３２Ｂを上昇させる決め演出を実行可能な部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記特別演出可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５１（Ｅ５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂの上昇時に盤下可動体９ｅお所定の発光色（例えば、図５６（Ｂ９）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、
前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００１８】
形態１－８の遊技機は、
前記確認可動制御による前記第２可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第２可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、該第２可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５６（Ｂ）、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、
前記特別演出可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特別発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図５６（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂの進出動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体３２Ｂの対比動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをなめらかレインボーにて発光させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００１９】
形態１－９の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、盤上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅ

が設けられている部分）、
　前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、
　前記発光制御手段は、
　　前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
　　前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａの確認動作の実行中は、盤上可動体ＬＥＤ９ｄをイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体ＬＥＤ９ｅを初期化報知態様にて発光させる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００２０】
　形態１－１０の遊技機は、
　前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
　前記可動体制御手段は、
　　電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、
　　可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、
　電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。
【００２１】
　形態１－１１の遊技機は、
　前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
　前記可動体制御手段は、
　　電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、
　　可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、
　電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復

帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。
【００２２】
形態１－１２の遊技機は、
前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図７０に示すように、１の可変表示中において第１可変表示予告と第２可変表示予告とが実行される部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図７０に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第１可動体予告が実行される場合は該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が実行されない部分）、
一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図７１に示すように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が正常に終了しなくとも、第２可動体予告の実行期間となれば第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。
【００２３】
形態１－１３の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、第１可動体予告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、第２可動体予告）とを実行可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、
前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第１可動体予告の実行期間となる場合は、該第１可動体予告の実行期間中において第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、
制限された前記第１演出可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御を中断して前記第２演出可動制御を

行う（例えば、図７２に示すように、各可動体のイニシャル動作に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１可動体演出における可動体の可動により第２可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００２４】
形態１－１４の遊技機は、
前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第１検出手段（例えば、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）と、
前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第２検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と、をさらに備え、
前記確認可動制御は、前記可動体が前記第１検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第１期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第１期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、
前記演出可動制御は、前記可動体を第２期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第２期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図７４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われないため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００２５】
形態１－１５の遊技機は、
前記可動体制御手段は、
前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、
所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、
前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図７５に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体Ｌ

ＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。
【００２６】
［形態２］
形態２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図７６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が画像表示装置５において客待ちデモ演出を表示させる部分）、
前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図７６～図７８に示すように、電断後にパチンコ遊技機１が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００２７】
形態２－２の遊技機は、
前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は各可動体のイニシャル動作に３０秒を要する部分）、
前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了３０秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまってデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００２８】
形態２－３の遊技機は、
前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、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とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、
前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、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とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、
初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、
初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、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とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２９】

形態２－４の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタンランプ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図５６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が不可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

【００３０】

形態２－５の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタンランプ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、
前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図５５に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００３１】
形態２－６の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅが設けられている部分）、
前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、
前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない（例えば、図６１、図６２に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作実行時は、盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様にて発光させない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００３２】
形態２－７の遊技機は、
前記演出制御手段は、
前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり

（例えば、図５５に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、
　前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、
　前記可動体制御手段は、
　前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置に動作させる部分）、
　前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、
　所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作せる部分）、
　前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、図７９に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。
【００３３】
　［形態３］
　形態３－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、
　前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート（例えば、導入パート。図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート（例えば、右打ち報知パート。図５２（Ｆ７）～（Ｆ８）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００３４】
形態３－２の遊技機は、
前記有利状態は、複数種類あり（例えば、大当りＡ～Ｅ）、
前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当り種別表示１３２ＳＧ４２１）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２）の表示と、を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である（例えば、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。
【００３５】
形態３－３の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００３６】
形態３－４の遊技機は、

発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００３７】

形態３－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第１輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第２輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが第１輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、が第１輝度（高輝度）より低い第２輝度（低輝度）にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００３８】

形態３－６の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前

記第２可動体を可動させ、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第１可動体が動作している場合、第２可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光せず、第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００３９】
形態３－７の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特殊発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特殊発光パターンとは発光態様が異なる第２特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００４０】
形態３－８の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可

動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００４１】
形態３－９の遊技機は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５２（Ｆ７）参照）を実行可能であり、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００４２】
［形態４］
形態４－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、

チャンスボタン６３１Ｂ）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。
【００４３】
形態４－２の遊技機は、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前

記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００４４】
形態４－３の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００４５】
形態４－４の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００４６】
形態４－５の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入が

された場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００４７】
形態４－６の遊技機は、
前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００４８】
［形態５］
形態５－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体

ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。
【００４９】
形態５－２の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００５０】
形態５－３の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００５１】
形態５－４の遊技機は、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００５２】
形態５－５の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第２可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００５３】
形態５－６の遊技機は、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００５４】

形態５－７の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００５５】

［形態６］

形態６－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【００５６】
形態６－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００５７】
形態６－３の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００５８】

形態６－４の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【００５９】

形態６－５の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド

遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００６０】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ１０）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動

体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【００６１】

形態７－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００６２】

形態７－３の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００６３】

形態７－４の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図８６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【００６４】

形態７－５の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第

１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００６５】

［形態８］

形態８－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機

１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【００６６】
形態８－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００６７】
形態８－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００６８】
形態８－４の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、
前記発光制御手段は、
前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００６９】
形態８－５の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、
前記発光制御手段は、
前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００７０】
形態８－６の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であ

り、
前記インターバル演出は、
導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７１】
形態８－７の遊技機は、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００７２】

形態８－８の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、
前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５３（Ｆ２４）参照）を実行可能であり、
表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、
前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００７３】
形態８－９の遊技機は、
前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パター

ンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００７４】

［形態９］

形態９－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ）と該第１有利状態よりも有利な第２有利状態（例えば、大当りＢ）とを含み、

前記演出制御手段は、前記第１有利状態および前記第２有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、

で構成され、

前記第１有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第１有利状態に対応する演出が実行され、

前記第２有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第２有利状態に対応する演出が実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８９参

照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７５】
形態９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７６】
形態９－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７７】
形態９－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００７８】
形態９－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００７９】
形態９－６の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、２回目のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８０】
形態９－７の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２３）参照）、

前記動作促進演出は、前記導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）において実行され、
前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００８１】
形態９－８の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
　前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
　前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００８２】
形態９－９の遊技機は、
前記演出制御手段は、
　前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
　表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
　前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、
前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８３】

［形態１０］

形態１０－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）参照）、
前記エンディング演出は、
導入パート（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可

動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００８４】
形態１０－２の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００８５】
形態１０－３の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体ＬＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８６】
形態１０－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８７】
［形態１１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン

ＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。
【００８８】
形態１１－２の遊技機は、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。
【００８９】
形態１１－３の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であ

り、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００９０】
形態１１－４の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００９１】
形態１１－５の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００９２】
［形態１２］
形態１２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠

上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
　通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
　前記特定識別情報は、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含み、
　前記通常状態は前記第１識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
　前記特別状態は前記第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
　前記特別状態中に、前記表示手段の第１表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）を表示可能であり、
　前記特別状態中に、前記表示手段の第２表示領域に、第２識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第２保留記憶数や第２保留表示１３２ＳＧ００２）を表示可能であり、
　前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
　前記確認可動制御は、前記第２表示領域に対して、前記第１表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図９２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第２表示領域の視認性が第１表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９３】
　形態１２－２の遊技機は、
　前記第１表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第２表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は、時短状態中において変化しない一方、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９４】
　形態１２－３の遊技機は、
　前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第２表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第１表示領域に重畳する範囲の方が大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数の表示領域５ＳＬや第２保留表示１３２ＳＧ００２の第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第２表示領域の視認性が第１表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９５】

［形態１３］

形態１３－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第１パート（例えば、図５０（Ｄ１）～（Ｄ５）の期間）と、

前記第１パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第２パート（例えば、図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第２パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第２パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９６】

形態１３－２の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【００９７】
［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、
前記開始時演出は、
導入パート（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９８】
形態１４－２の遊技機は、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開始時演出を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【００９９】
［形態１５］
形態１５－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記再可変表示報知演出は、
識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図４９（Ｃ３）～（Ｃ５）参照））と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１００】

形態１５－２の遊技機は、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【０１０１】

［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記通常状態は、第１遊技領域（例えば、左遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記特別状態は、第２遊技領域（例えば、右遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域（表示画面右側上部）に前記第１遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第１遊技領域側発射促進表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図９７、図９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第１遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０２】
形態１６－２の遊技機は、
前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記復旧中表示が表示されている場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【０１０３】
形態１６－３の遊技機は、
前記第１遊技領域促進報知として、第１遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）の表示と、第１遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、
初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第１遊技領域促進報知音の出力が制限され、
初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第１遊技領域促進報知音の出力が行われる（例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第１遊技領域促進報知を行うこ

とが可能である。
【０１０４】
形態１６－４の遊技機は、
前記通常状態において前記第２遊技領域側に設けられた所定領域（例えば、通過ゲート４１など）に遊技媒体が進入した場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能であり、
前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第１遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能であり、
前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第１遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０５】
［形態１７］
形態１７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記表示手段は、
前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示することが可能であり、
前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウ

ンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１０６】

形態１７－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１０７】

［形態１８］

形態１８－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、

前記表示手段は、

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、

前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示することが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳

されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０８】
形態１８－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０９】
形態１８－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。
【０１１０】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠

上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記表示手段は、
前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示可能であり、
その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、
前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される特定領域（図１０１（Ａ）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図１０１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１１】
形態１９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１２】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出され

ることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体と、
可動体制御手段と、
表示手段と、を備え、
通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、
前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１３】
形態２０－２の遊技機は、
演出制御手段をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１４】
［形態２１］
形態２１－１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を実行し、特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示

す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１５】
形態２１－２の遊技機は、
電源投入された場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１６】
形態２１－３の遊技機は、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
形態２１－４の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図９に示す特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１１７】

［形態２２］
形態２２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１、図６２に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図６１に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図６１に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下顔伝い３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂのイニ

シャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１８】
形態２２－２の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１９】
形態２２－３の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１２０】
形態２２－４の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９

ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
　複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、
　　前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
　　その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
　　その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、
　　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１２１】
　形態２２－５の遊技機は、
　発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
　複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、
　　前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
　　その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
　　その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、
　　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１２２】
　［形態２３］

形態２３－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、
普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となった場合は、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実行される部分）、
前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、可変入賞球装置６Ｂを再度開放状態に制御する部分）、
前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【０１２３】
形態２３－２の遊技機は、
前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２４】

形態２３－３の遊技機は、

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合ｓ）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２５】

［形態２４］

形態２４－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御する部分）、

前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置７を再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、

電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示

１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
　前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
　前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
　その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、
　その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１２６】
　形態２４－２の遊技機は、
　前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図８に示すように、大当り遊技として３～１０のラウンド遊技を実行可能な部分）、
　ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置７を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、
　前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
　前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
　その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、
　その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示の１３２ＳＧ５００の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置７が塀s状態に制御されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１２７】
　［形態２５］
　形態２５－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出され

ることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記表示手段は、
初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００）を表示することが可能であり、
初期化を伴う電源投入がされた場合、
前記初期化表示の表示が行われ、
その後、前記確認可動制御が行われ、
その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図１０９、図１１０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１２８】

形態２５－２の遊技機は、
初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

【０１２９】

形態２５－３の遊技機は、
前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、
前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３０】

形態２５－４の遊技機は、
始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続し

て行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。
【０１３１】
形態２５－５の遊技機は、
始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１３２】
［形態２６］
形態２６－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記第１可動体が初期位置に位置するとともに前記第２可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第１可動体が進出位置に位置するとともに該第２可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第１可動体と該第２可動体との距離が近くなり（図１１１参照）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）部分。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第１可動体の進出位置から原点位置への動作と、第２可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１３３】

形態２６－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出実行手段は、前記第１可動体と前記第２可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第１可動体と前記第２可動体の動作を含まない態様で該第１可動体と該第２可動体とを可動させる制御である（例えば、第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３４】
形態２６－３の遊技機は、
前記第２可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１３４）をさらに備え、
前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３５】
形態２６－４の遊技機は、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３６】
［形態２７］
形態２７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）と、
第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段と、を備え、
前記第１可動体は遊技盤（例えば、遊技盤２）に設けられ、
前記第２可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠３ａ）に設けられ、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記第１可動体および前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御として、前記第１可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第１可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第１可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体が進出位置に配置されているときに第２可動体の動作を開始することにより該第２可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【０１３７】
形態２７－２の遊技機は、
前記第２可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４）をさらに備え、
前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３８】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「１３２ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【０１３９】
（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。遊技機用枠３には、ガラス窓を有する開閉扉枠３ａが左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【０１４０】
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、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。
【０１４１】
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。第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄は、複数のランプ（ＬＥＤ）によって構成されている。ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
画像表示装置５の画面上には、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が設けられていてもよい。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。
【０１４５】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【０１４６】
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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
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。

【０１４９】

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、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第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遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第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よく、上記役物に限定されない。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

可変入賞球装置６Ｂの下方には、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。

【０１５７】
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。
【０１５８】
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。
【０１５９】
開閉扉枠３ａ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。開閉扉枠３ａの上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが設けられている。更に、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ＬＥＤ９ｃが設けられている。
【０１６０】
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盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂが設けられている。また、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂには可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅが設けられ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆが設けられ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタンランプ９ｇが設けられている。可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅ、ボタンＬＥＤ９ｇ、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。
【０１６１】
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。
【０１６２】
遊技領域の下方における開閉扉枠３ａ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。
【０１６３】
また、開閉扉枠３ａの下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン６３１Ｂと、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回動可能に設けられたレバー体６３１Ａと、を備える操作ユニット６００が設けられている。尚、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠３ａの上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン１３２ＳＧ３５を構成する十字キーが設けられている。
【０１６４】
操作ユニット６００には、チャンスボタン６３１Ｂに対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ６３５Ｂ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ６３５Ｃ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６３５Ｄ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを振動させるための振動モータ６３５Ｅ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ６３５Ｆ（図２参照）と、レバー体６３１Ａの前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ６２５Ｙ（図２参照）と、レバー体６３１Ａが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６２５Ｃとが設けられている。また、選択ボタン１３２ＳＧ３５には、選択ボタン１３２ＳＧ３５の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ１３２ＳＧ３６（図２参照）が設けられている。

【０１６５】
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、レバー体６３１Ａやチャンスボタン６３１Ｂ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。
【０１６６】
開閉扉枠３ａは、上部中央位置に取付けられている第１演出ユニット１３２ＳＧ１００と、上部左側に取付けられている第２演出ユニット１３２ＳＧ２００と、上部右側に取付けられている第３演出ユニット１３２ＳＧ３００と、の３つの演出ユニットを有している。第１演出ユニット１３２ＳＧ１００には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体１３２ＳＧ１２１が設けられている。
【０１６７】
パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている（図２参照）。後述するように、本特徴部１３２ＳＧでは大当り確率が１／２００に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ５２を操作することでパチンコ遊技機１を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー５１を操作することによって大当り確率を変更可能としてもよい。
【０１６８】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９（図２参照）が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図２参照）が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【０１６９】
表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、開閉扉枠３ａにより遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。
【０１７０】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。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。
【０１７１】
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）。
【０１７２】
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。
【０１７３】
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。
【０１７４】
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。
【０１７５】
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。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。
【０１７６】
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。
【０１７７】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や３回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
時短状態は、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）とも

いう。
【０１８３】
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。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。
【０１８４】
（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。
【０１８５】
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。
【０１８６】
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。
【０１８７】
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。
【０１８８】
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。
【０１８９】
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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

尚、大当り中演出は、通常状態での大当り（初当り）の第１ラウンドでは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、図５２（Ｆ８）に示す演出が行われ、時短状態での大当りの第１ラウンドでは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図４０（Ｃ２）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当り第２ラウンドは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、第１ラウンドと第２ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

【０１９４】

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）。

【０１９５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】
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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ（第１カウントスイッチ１３２ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４）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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０２０５】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、開閉扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０２０６】
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。
【０２０７】
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。
【０２０８】
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。
【０２０９】
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。
【０２１０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、押引センサ６２５Ｙ、突出位置センサ６２５Ｃ、ボタンセンサ６３５Ｂ、原点位置センサ６３５Ｃ、突出位置センサ６３５Ｄ、上下左右センサ１３２ＳＧ３６、原点位置センサ１３２ＳＧ１０３、１３２ＳＧ１１３、１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４、１３２ＳＧ１１４、１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４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。
【０２１１】
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。
【０２１２】
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。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、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ６３５Ｅ、進退モータ６３５Ｆ、駆動モータ１３２ＳＧ１０２、１３２ＳＧ１１２、１３２ＳＧ１２２、１３２ＳＧ１３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０２１３】
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。

【０２１４】
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。
【０２１５】
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）、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂの制御（各可動体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。
【０２１６】
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。
【０２１７】
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。
【０２１８】
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。
【０２１９】
図１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０２２０】
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、ステップＳ２７のコマンド制御処理（図１２参照）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。
【０２２１】
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～Ｓ１２０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～Ｓ１２０）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。
【０２２２】
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、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してもよい（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）。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラ

グの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２２９】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２３０】
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、大当り解放後処理は終了する。
【０２３１】
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。
【０２３２】
図３は、本特徴部１３２ＳＧ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「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図３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。
【０２３３】
図３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などの変動パターン（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。
【０２３４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、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。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」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。
【０２３５】
可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）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「小当り」で小当り種別が「小当り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４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【０２３６】
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で飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。
【０２３７】
コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立していないことによりステップＳ６が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。
【０２３８】
コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立したことによりステップＳ４が実行されたこと）を指定する停電復旧指定コマンドである。
【０２３９】
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背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置５に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、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。
【０２４０】
図４（Ｂ）に示すように、具体的な一例として、コマンド９５００Ｈは、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０１Ｈは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ）に対応した第２遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０２Ｈは、大当りＢの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ１）に対応した第３遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、大当りＣの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第４遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０４Ｈは、大当りＤの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第５遊技状態背景指定コマンドである。大当りＥの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ２）に対応した第６遊技状態背景指定コマンドである。
【０２４１】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態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、大当り遊技状態または小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、大当り遊技状態または小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、大当り遊技状態または小当り遊技状態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。

【０２４２】

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通知コマンドと同様の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、可変表示結果通知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、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２４３】

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。

【０２４４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、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、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、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基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１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。

【０２４５】

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。すなわち、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。

【０２４６】

コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドＣ６ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【０２４７】

コマンドＤ１００Ｈは、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第２カウントスイッチ１３

２ＳＧ０２４を通過したことで該第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。コマンドＤ２ＸＸＨは、時短状態における第２特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第２特図時短回数通知コマンドである。コマンドＤ３ＸＸは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０２４８】

図５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５に示すように、本特徴部１３２ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５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。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。

【０２４９】

図６は、本特徴部１３２ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０２５０】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律１５秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【０２５１】

ここで、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り変動パターンとはずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【０２５２】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための１５秒間の特図可変表示時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、１５秒間に限らず遊技状態に応じて異なっていてもよい。

【０２５３】

尚、図６（Ａ）及び図６（Ｂ）に示すように、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【０２５４】
図６（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【０２５５】
尚、第１特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチα変動パターン、スーパーリーチβ変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を１～３回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部１３２ＳＧでは、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が１回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が２回実行される場合はその後にスーパーリーチαのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が３回実行される場合はその後にスーパーリーチβのリーチ演出が実行されるようになっている。

【０２５６】
尚、第２特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチβのリーチ演出が最も大当り期待度が高く設定されており、スーパーリーチαのリーチ演出はスーパーリーチβのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当り期待度：スーパーリーチβ＞スーパーリーチα＞ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当り期待度が高まるようになっている。

【０２５７】
一方で、図６（Ｂ）に示すように本特徴部１３２ＳＧにおける第２特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第１特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチγのリーチ演出が実行されるスーパーリーチγ動パターン）が設けられている。これら第２特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチγの変動パターンが最も大当り期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当り期待度が低く設定されている（第２特別図柄における大当り期待度：スーパーリーチγ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。

【０２５８】
尚、本特徴部１３２ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【０２５９】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出

したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０２６０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図７などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブル（図１４～図１９参照）などが記憶されている。

【０２６１】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１、図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２、図７（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図７（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、図７（Ｅ）に示す小当り種別判定テーブルの他、各種第１特図用変動パターン判定テーブル（図１４、図１９参照）、各種第２特図用変動パターン判定テーブル（図２０～図１９参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０２６２】

図７（Ａ）及び図７（Ｂ）は、表示結果判定テーブル１と表示結果判定テーブル２を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル１は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が１（第１）である、つまり、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル２は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が２（第２）である、つまり、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

【０２６３】

図７（Ａ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第１である場合の大当りの当選確率は約１／２００である。

【０２６４】

また、図７（Ｂ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第２である場合の大当りの当選確率は約１／２００であり、小当りの当選確率は約１／７である。

【０２６５】

つまり、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第１である場合（可変表示を行う特別図柄が第１特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図７（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りＡまたは大当りＢ）とすることを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第２である場合（可変表示を行う特別図柄が第２特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図７（Ｂ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大

当りＢ）とすることを決定し、ＭＲ１の値が図７（Ｂ）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

【０２６６】

尚、図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０２６７】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第１特別図柄の可変表示である場合と第２特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０２６８】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【０２６９】

図７（Ｃ）及び図７（Ｄ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図７（Ｃ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図７（Ｄ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０２７０】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡまたは大当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図７（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）には、大当りＢの１種類の大当りのみが設けられている。つまり、第１特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第２特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＢのみとなる。

【０２７１】

図７（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＣの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り

Ｄまたは大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りＣ～大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことによって決定される大当り種別である。

【０２７２】

ここで、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り種別について、図８を用いて説明すると、本特徴部１３２ＳＧ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時短制御が実行される大当りＡ～大当りＥが設定されている。

【０２７３】

これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＡは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡにおける各ラウンドのインターバル期間は全て０．５秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として１回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で５回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａとして時短制御が実行される。

【０２７４】

大当りＢは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢにおける各ラウンドのインターバル期間は全て０．５秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ１として時短制御が実行される。

【０２７５】

大当りＣは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目及び２ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｂとして時短制御が実行される。

【０２７６】

大当りＤは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目、２ラウンド目及び４ラウンド目～９ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｂとして時短制御が実行される。

【０２７７】

大当りＥは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＥにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目、２ラウンド目及び４ラウンド目～９ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当りＥの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第

１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ２として時短制御が実行される。

【０２７８】

このように、大当りＣ～大当りＥの３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されており、本特徴部１３２ＳＧでは、該３０秒間に亘って大当り遊技が９ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【０２７９】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第２始動入賞が発生することにより第２特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大４回の第２特別図柄の可変表示では、第２特別図柄の可変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にＶ入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【０２８０】

尚、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態Ａでは、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が１回に設定されているため、当該１回の第２特別図柄の可変表示と、当該１回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約５４％に設定されている。

【０２８１】

また、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が７回に設定されているため、当該７回の第２特別図柄の可変表示と、当該７回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計１１回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は、約８３％に設定されている。

【０２８２】

また、大当りＢまたは大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態Ｃ２では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が６８５回に設定されているため、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示と、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計６８５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ１００％に設定されている。

【０２８３】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは大当り種別として大当りＡ～大当りＥの４種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は５種類以上設けられていても良く、また、３種類以下が設けられていても良い。

【０２８４】

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。

【０２８５】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９に示すような遊技制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１５０が設けられている。図９に示す遊技制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１５０は、特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１と、普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５とを備えている。

【０２８６】

特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１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）の保留データと、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）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【０２８７】

一例として、特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１は、第１始動入賞口や第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、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「８」）に達するまで記憶する。尚、第１始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第２始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で４個である。

【０２８８】

こうして特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１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または第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。

【０２８９】

尚、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ようにしてもよい。更に、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１保留情報に基づく可変表示と第２保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の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してもよい。

【０２９０】

普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃ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１３２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２９１】
遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２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１３２ＳＧ１５２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】
遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３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１３２ＳＧ１５３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】
遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４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１３２ＳＧ１５４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１３２ＳＧ１５４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。
【０２９４】
遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０２９５】
遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５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１３２ＳＧ１５５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。
【０２９６】
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。
【０２９７】
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。
【０２９８】
特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおけ

る演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種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。

【０２９９】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【０３００】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１９０が設けられている。図１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４とを備えている。

【０３０１】

演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１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１３２ＳＧ１９１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。

【０３０２】

演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２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１３２ＳＧ１９２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。

【０３０３】

演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３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１３２ＳＧ１９３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。

【０３０４】

演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４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１３２ＳＧ１９４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。

【０３０５】

本特徴部１３２ＳＧでは、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「８」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「８」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「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）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という３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１３２ＳＧ１９４Ａの格納領域には、これらの始動口

入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０３０６】

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」）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「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飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【０３０７】

更に、本特徴部１３２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａには、後述する先読予告設定処理（図３５）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Ａにて画像表示装置５に表示する可変表示中対応パネルや第２特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

【０３０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、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１３２ＳＧ１９４Ａの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０３０９】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａ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「０」）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」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０（Ｂ）に示す格納状態において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「１」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「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」、「５」・・・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」、「４」・・・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。

【０３１０】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０がコマンド解析処理（Ｓ７５）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭に格納すればよい。

【０３１１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０３１２】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０３１３】

図１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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。

【０３１７】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０３１８】

復旧処理または初期化処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、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。

【０３１９】

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付けると、図１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介して

ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０３２０】

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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

図１３は、本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理において、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」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、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、小当り図柄、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１３２ＳＧでは、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いる（入賞順消化ともいう）。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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」、「小当り」、「はずれ」のいずれかとする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。

【０３２６】

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

【０３２７】

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可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０３２８】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短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。

【０３２９】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０３３０】

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第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３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。

【０３３１】

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、大当り解放後処理は終了する。

【０３３２】

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。

【０３３３】

ステップ１３２ＳＧＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態におい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。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０３３４】

ステップ１３２ＳＧＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小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第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３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、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０３３５】

ステップ１３２ＳＧＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“４”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０３３６】

図１４は、図１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０１；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（１３２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４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。１３２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないとき

には（１３２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３２ＳＧＳ１０３）。

【０３３７】

１３２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３２ＳＧＳ１０２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（１３２ＳＧＳ１０２；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（１３２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０４；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（１３２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４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。１３２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３２ＳＧＳ１０６）。

【０３３８】

１３２ＳＧＳ１０３，１３２ＳＧＳ１０６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（１３２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」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（１３２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４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。

【０３３９】

１３２ＳＧＳ１０８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１３２ＳＧ１５４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や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（１３２ＳＧＳ１０９）。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（１３２ＳＧＳ１１０）。

【０３４０】

特図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」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小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、１３２ＳＧＳ１０９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。

【０３４１】

１３２ＳＧＳ１１０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（１３２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に

格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３４２】

ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３２ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３２ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３４３】

１３２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３２ＳＧＳ１１４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（１３２ＳＧＳ１１５）、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（１３２ＳＧＳ１１４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（１３２ＳＧＳ１１６）、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。

【０３４４】

図１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４の１３２ＳＧＳ１１２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１３２ＳＧ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、特別図柄通常処理（図１３のＳ１１０）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や「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図１３のＳ１１１）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Ｓ１１２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や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。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、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、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、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【０３４５】

図１５に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２１）。そして、セットされている始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、図７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１を選択してステップ１３２ＳＧＳ１２３ａに進み（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２を選択してステップ１３２ＳＧＳ１２３ａに進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ｃ）。

【０３４６】
ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３２ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂ）。
【０３４７】
ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｂ）。始動口バッファ値が１である場合は、遊技状態が通常状態であれば図１８（Ａ）に示す第１特図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のいずれかであれば図１９（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｃ）。
【０３４８】
また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤ、遊技状態が時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図１８（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｄ）。
【０３４９】
また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２７）。そして、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図１８（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２８）。
【０３５０】
また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２９）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ａ）。始動口バッファ値が１である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図１８（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図１９（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（１３２ＳＧＳ１３０ｂ）。
【０３５１】
また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が通常状態である場合は
遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図２２（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ｃ）。
【０３５２】
ステップ１３２ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非

リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１５（Ｂ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ１３２）。

【０３５３】

尚、ステップ１３２ＳＧＳ１２４、ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ、ステップ１３２ＳＧＳ１２７、ステップ１３２ＳＧＳ１２９、ステップ１３２ＳＧＳ１３２において送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２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。

【０３５４】

図１６は、図１３に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４１）。特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５７２）。尚、客待ちデモ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図１２参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０３５５】

また、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１の保留番号「１」から始動口バッファ値、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出して特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４２）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を－１するとともに、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１の記憶内容をシフトする（ステップ１３２ＳＧＳ５４３）。

【０３５６】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５４２において特定した始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５４ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、可変表示特図指定バッファ値を１にセットし（ステップ１３２ＳＧＳ５４４ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、始動口バッファ値が２である場合は、可変表示特図指定バッファ値を２にセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５４４ｃ）。

【０３５７】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５５５）。そして、ステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ１とステップ１３２ＳＧＳ５５５にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５６）。乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５７）。乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５５８）。そして、小当り種別判定テーブル（図７（Ｅ）参照）を選択し（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ａ）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ２とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ｂ）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ｃ）。尚、乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む。

【０３５８】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５５６において乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５６６）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図７（Ｃ）または図７（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１３２ＳＧＳ５６７）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ１とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ５６

８）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５６９）。

【０３５９】

ステップ１３２ＳＧＳ５７０においてＣＰＵ１０３は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５７１）。

【０３６０】

図１７は、図１３に示す変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３１）。実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否かにより判定すればよい。第１特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図１８及び図１９に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ１３２ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３２）。

【０３６１】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が２個以下である場合は図１８（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が３個以上である場合は図１８（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図１８（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣを選択する。

【０３６２】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図１９（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図１９（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択する。

【０３６３】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１３１において実行する可変表示が第２特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図２０～図２３から選択してステップ１３２ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３４）。

【０３６４】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣを選択する。

【０３６５】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦを選択する。

【０３６６】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧ、

可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＨ、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択する。

【０３６７】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪ、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＫ、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＬを選択する。

【０３６８】

ステップ１３２ＳＧＳ１３２またはステップ１３２ＳＧＳ１３４ａの実行後、ＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較して変動パターンを決定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ１３２ＳＧＳ１３５の処理においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ３を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【０３６９】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ１３２ＳＧＳ１３６）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ１３２ＳＧＳ１３７）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１３８）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ１３９）。尚、ステップ１３２ＳＧＳ１３７において送信設定された各種コマンドは、図１２に示すコマンド制御処理において演出制御基板１２に対して送信される。

【０３７０】

尚、第１特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図１８及び図１９に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第１特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図２２及び図２３に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第１特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示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）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。

【０３７１】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当り期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチβの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチβの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。同様

に、スーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチαの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチαの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。

【０３７２】

図２４は、図１３に示す特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）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、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０１）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０２）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ２０３）。尚、図柄確定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２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。

【０３７３】

そして、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０４）。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０５）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ１３２ＳＧＳ２０６）。更に、大当り種別に応じて当り開始１指定コマンドまたは当り開始２指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２０７、ステップ１３２ＳＧＳ２０８）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２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。

【０３７４】

また、ステップ１３２ＳＧＳ２０１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ２０９）、該図柄確定期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１３２ＳＧＳ２１０）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１１）。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ２１２）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１３）。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄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して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ２１４）、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ２１５）。

【０３７５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ２０４において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１６）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態おいて、第１特別図柄の最大時短制御回数と第２特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「５」、「１１」、「６８９」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【０３７６】
合計時短回数カウンタの値が１以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を－１する（ステップ１３２ＳＧＳ２１７）。更に、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否か、つまり、終了した可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１８）。可変表示特図指定バッファ値が１である場合はステップ１３２ＳＧＳ２２４に進み、可変表示特図指定バッファ値が２である場合（終了した可変表示が第２特図の可変表示である場合）は、第２特図時短回数カウンタの値を－１してステップ１３２ＳＧＳ２２４に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２１９）。尚、第２特図時短回数カウンタは、時短状態において、第２特別図柄の最大時短制御回数（「１」、「７」、「６８５」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【０３７７】
ステップ１３２ＳＧＳ２２４においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ１３２ＳＧＳ２４０に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が０となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２２５）。合計時短回数カウンタの値が０でない場合はステップ１３２ＳＧＳ２４０に進み、合計時短回数カウンタの値が０である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２２６）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ１３２ＳＧＳ２４０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２２７）。

【０３７８】
ステップ１３２ＳＧＳ２４０においてＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始３指定コマンドまたは当り４開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む。尚、当り開始３指定コマンド及び当り４開始指定コマンドは、ＣＰ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む。

【０３７９】
そして、ステップ１３２ＳＧＳ２４２においてＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部１３２ＳＧであれば０．５秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ２４３）。

【０３８０】
尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に送信される。

【０３８１】
図２５は、小当り開放中処理として、図１３のＳ１１９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。小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する（１３２ＳＧＳ２８１）。そして、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８２）。

【０３８２】
開放時間タイマがタイマアウトした場合は、１３２ＳＧＳ２９３に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８３）。大入賞口の開放タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８４）。そして、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い（１３２ＳＧＳ２８５）、１３２ＳＧＳ２８６に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８５にお

いて送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８４及び１３２ＳＧＳ２８５を経由せずに１３２ＳＧＳ２８６に移行する。

【０３８３】

１３２ＳＧＳ２８６において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８６）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８７）。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い（１３２ＳＧＳ２８８）、１３２ＳＧＳ２８９に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８８において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８７及び１３２ＳＧＳ２８８を経由せずに１３２ＳＧＳ２８９に移行する。

【０３８４】

１３２ＳＧＳ２８９において、ＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８９）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっている場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２９０）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ２９１）。

【０３８５】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ２９２）。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。

【０３８６】

そして、１３２ＳＧＳ２９３において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値である“１０”に更新し（１３２ＳＧＳ２９３）、当該小当り開放中処理を終了する。

【０３８７】

図２６は、小当り終了処理として、図１３の１３２ＳＧＳ１２０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、小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０１）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（１３２ＳＧＳ３０１；Ｎ）、小当りフラグをクリアし（１３２ＳＧＳ３０２）、演出制御基板１２に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ３０３）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（１３２ＳＧＳ３０４）、小当り終了処理を終了する。

【０３８８】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を－１する（１３２ＳＧＳ３０５）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０６）。小当り終了表示時間が経過していない場合は、ＣＰＵ１０３は第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０７）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていり場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２

ＳＧＳ３０８）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ３０９）。

【０３８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ３１０）、小当り終了処理を終了する。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。

【０３９０】

また、１３２ＳＧＳ３０６において小当り終了表示時間が経過した場合は、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３１１）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３はＶ入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする（１３２ＳＧＳ３１２、１３２ＳＧＳ３１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りＣ」～「大当りＥ」から決定する（１３２ＳＧＳ３１４）。尚、大当り種別は、図７（Ｅ）に示すように、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＡ」である場合は、大当り種別を「大当りＣ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＢ」である場合は、大当り種別を「大当りＤ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＣ」である場合は、大当り種別を「大当りＥ」に決定する。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１３２ＳＧ１５５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（１３２ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶する。

【０３９１】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３１６、ステップ１３２ＳＧＳ３１７）し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新し（１３２ＳＧＳ３１８）、小当り終了処理を終了する。

【０３９２】

つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【０３９３】

尚、１３２ＳＧＳ３１１においてＶ入賞フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値である“０”に更新し（１３２ＳＧＳ３１９）、小当り終了処理を終了する。

【０３９４】

図２７は、図１３に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１０３ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ａ）、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１３２ＳＧＳ３２２ｂ）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、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が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｃ）。

【０３９５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ３２１において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ３２３）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２４）。大当

り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２５）。当該大当りの大当り種別が大当りＡである場合は、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２６、ステップ１３２ＳＧＳ３２７）。そして、時短状態Ａに制御されていることを示す時短Ａフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３２ＳＧＳ３２７ａ）。

【０３９６】

また、当該大当りの大当り種別が大当りＡではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥである場合は、第２特図時短回数カウンタに「６８５」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「６８９」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２９、ステップ１３２ＳＧＳ３３０）。そして、大当り種別が大当りＢか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。大当り種別が大当りＢである場合は、時短状態Ｃ１に制御されていることを示す時短Ｃ１フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進み（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ａ）、大当り種別が大当りＥである場合は、時短状態Ｃ２に制御されていることを示す時短Ｃ２フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進む（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ｂ）。

【０３９７】

また、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥではない場合は、大当り種別が大当りＤであるとして、第２特図時短回数カウンタに「７」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「１１」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３３５、ステップ１３２ＳＧＳ３３６）。そして、時短状態Ｂに制御されていることを示す時短Ｂフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進む（ステップ１３２ＳＧＳ３３６ａ）。

【０３９８】

ステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂにおいてＣＰＵ１０３は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂ）。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し（ステップ１３２ＳＧＳ３４０）、大当り終了処理を終了する。

【０３９９】

（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、画像表示装置５において起動準備表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ７０）、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。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０４００】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

【０４０１】

また、ステップＳ７１の初期化処理によって、ステップ１３２ＳＧＳ７０の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起

動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機１に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置５は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【０４０２】

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の処理を繰返し実行して待機する。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、ＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ７５ｂ）と、パチンコ遊技機１の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ７５ｃ）とが実行される。

【０４０６】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部１３２ＳＧにおける停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

【０４０７】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域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。

【０４０８】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する音の音量及び各ＬＥＤの光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ１３２ＳＧＳ７９）と、ＣＰＵ１０３から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置５にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ１３２ＳＧＳ８０）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０４０９】

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。

【０４１０】

初期動作制御処理は、図２９に示すように、大別して、パチンコ遊技機１に設けられている可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ１００）と、これら可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ２００）との２つの処理を含んでいる。

【０４１１】

図３０は、図２９における原点配置制御処理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３０に示す原点配置制御処理にて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０１）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０２）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０３）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれよい。

【０４１２】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ４０４）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

【０４１３】

そして、ステップ１３２ＳＧＳ４０２において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０３においてデモ演出の開始タイミングではな

い場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０４において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定し（ステップ１３２ＳＧＳ４１０）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４１１）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ１３２ＳＧ４１２）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ１３２ＳＧＳ４１３）、ステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。尚、ステップ１３２ＳＧＳ４１１において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４１２及びステップ１３２ＳＧＳ４１３を実行せずにステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。

【０４１４】

ステップ１３２ＳＧＳ４１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスデータをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４１５）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御及びスピーカ８Ｌ、８Ｒｋらの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御とを開始する（ステップ１３２ＳＧＳ４１６）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４１７）。

【０４１５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ４０１において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を－１（減算）する（ステップ１３２ＳＧＳ４２０）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２１）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２２）。

【０４１６】

また、ステップ１３２ＳＧＳ４２１において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４２３）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２４）。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２５）。

【０４１７】

原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ１３２ＳＧ４２６）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなかれば該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２７）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【０４１８】

図３１及び図３２は、図２９における動作確認制御処理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。尚、前述したように、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップＳ６）が実行されたことを指し、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処

理（ステップＳ４）が実行されたことを指す。
【０４１９】
動作確認制御処理にて演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０１）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０２）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０３）。
【０４２０】
動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０４）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ１３２ＳＧＳ５０５）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０６）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ１３２ＳＧＳ５０８に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ１３２ＳＧＳ５０８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５０７）。
【０４２１】
ステップ１３２ＳＧＳ５０８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ１３２ＳＧＳ５０８では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。
【０４２２】
そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５０９）。
【０４２３】
ステップ１３２ＳＧＳ５０２において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を－１（減算）し（ステップ１３２ＳＧＳ５１０）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１２）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ１３２ＳＧＳ５１５に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ１３２ＳＧＳ５１５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５１４）。
【０４２４】
ステップ１３２ＳＧＳ５１５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１６）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではな

い場合、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置５における表示画像、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、各ＬＥＤの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５１７）。

【０４２５】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該特定した起動種別に応じて図３３に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１８）。

【０４２６】

例えば、図３３に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とＬＥＤの発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【０４２７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３２ＳＧＳ５１８において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し（ステップ１３２ＳＧＳ２１９）、プロセス切替フラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５２０）。また、ステップ１３２ＳＧＳ２１８にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５２１）。

【０４２８】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５１２において、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出位置を記憶するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３０）、演出位置センサ（演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ１３２ＳＧＳ５３１）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ５３２）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５３３）。

【０４２９】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３４）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ５３５）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３６）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ５３６ａ）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作用プロセスデータ（上位）をセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３７）、確認後動作用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及びＬＥＤ発光制御を開始する（ステップ１３２ＳＧＳ５３８）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５３９）。

【０４３０】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５０１において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確認後動作用プロセスタイマ（上位）の値を－１（減算）し（ステップ１３２ＳＧＳ５４０）、該減算後の確認後動作用プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４２）

。
【０４３１】
特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの演出位置センサ（突出位置センサ６３５Ｄと演出位置センサ１３２ＳＧ１２４）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５４４）。
【０４３２】
また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの原点位置センサ（原点位置センサ６３５Ｃと原点位置センサ１３２ＳＧ１２３）の検出結果を記憶し（ステップ１３２ＳＧＳ５４５）、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４６）。チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５４８に進み、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン６３１Ｂを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５４８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４７）。
【０４３３】
ステップ１３２ＳＧＳ５４８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５５０に進み、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体３２Ａを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５５０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４９）。
【０４３４】
ステップ１３２ＳＧＳ５５０において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体制御及びＬＥＤ発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５５１）。
【０４３５】
以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図３４（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、ＬＥＤ発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３６】
また、図３４（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とＬＥＤ発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３７】
また、図３４（Ｃ）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）とＬＥＤ発光制御とが確認後動作用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３８】
図３５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３５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、本特徴部１３２ＳＧにおける先読予告設定処理では、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告として保留表

示の表示態様により可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Ａにおける第２特別図柄の１回の可変表示とその直後の第２特別図柄の４回の可変表示とを対象として画像表示装置５にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当りとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図１０（Ｂ）参照）。

【０４３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６２）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当り時が発生したときから発生した大当り遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Ａは時短状態終了直後の４回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当り遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置５に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、時短状態Ｃ２に制御されている場合は、例外的に第２特図の７回目の可変表示の図柄確定期間から１１回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

【０４４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６３）。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の１回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【０４４１】

ステップ１３２ＳＧＳ１６３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、ステップ１３２ＳＧＳ１７６、ステップ１３２ＳＧＳ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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、可変表示中演出処理において受信した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（第１図柄確定コマンド、第２図柄確定コマンド、第３図柄確定コマンド、第４図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

【０４４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定期間の終了時に、主基板１１から大当り遊技状態または小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、大当り遊技状態または小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、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。また、大当り遊技状態または小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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

ステップ１３２ＳＧＳ１７６の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小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小当り終了演出に対応した値である“７”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０４５０】

ステップ１３２ＳＧＳ１７７の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小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小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。

【０４５１】

図３６は、図３５に示す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。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０１）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａにおける特図保留記憶のバッファ番号「１」～「８」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１３２ＳＧＳ６０２）。尚、バッファ番号「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。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ１３２ＳＧＳ６０２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し（ステップ１３２ＳＧＳ６０５）、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に応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０６）。

【０４５２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置５に表示するための時短残回数表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ６０８）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置５において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ６０９）、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ１３２ＳＧＳ６１０）を実行する。

【０４５３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ１３２ＳＧＳ６１１）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３２ＳＧＳ６１２）。

【０４５４】

尚、各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、レバー体６３１Ａ及びチャンスボタン６３１Ｂ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。

【０４５５】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、後述するように、時短状態において画像表示装置５に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止された場合に

ついては、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【０４５６】

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（チャンスボタン６３１Ｂ等））の制御を実行する（１３２ＳＧＳ６１３）。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。

【０４５７】

尚、本特徴部１３２ＳＧ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。

【０４５８】

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（１３２ＳＧＳ６１４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１３２ＳＧＳ６１５）。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（Ｓ１７２）に対応した値にする（１３２ＳＧＳ６１６）。

【０４５９】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすればよい。

【０４６０】

（演出の流れ）

次に、本特徴部１３２ＳＧにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図３７に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第１特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置５においてチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される（Ｘ１～Ｘ５）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（Ｘ６～Ｘ１０）。その後は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打

ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（Ｘ１１～Ｘ１３）。
【０４６１】
大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図３８及び図３９に示すように、大当り遊技が終了すると、大当りのエンディング演出を経て時短状態Ａに制御されたこと示す突入演出Ａが実行される。該突入演出Ａの実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。尚、突入演出Ａとしては、時短状態Ａに制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態Ａが遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第２始動入賞口へ遊技球を入賞させて第２特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（Ａ１～Ａ４）。
【０４６２】
遊技者が突入演出Ａに従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第２始動入賞口に入賞することによって第２特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５には、パネル演出として該第２特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置５において第２特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第２特図の可変表示と第２特図の最大保留記憶数（「４」）にもとづいて、最大で５枚表示される（Ａ５～Ａ７）。
【０４６３】
時短状態Ａにおける第２特図の１回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Ａから通常状態に制御されるとともに、第２特図の１個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される（Ａ８～Ａ１０）。
【０４６４】
このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、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に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される（Ｂ１～Ｂ３）。
【０４６５】
遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（Ｂ４～Ｂ５）。
【０４６６】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第２特図の２個目～４個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置５において残りの第２特図の可変表示回数が通知された後、第２特図の１個目の保留記憶と同様の画像が表示される（Ｂ６～Ｂ８）。
【０４６７】
そして、第２特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第２特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置５において第２特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ　ＥＮＤ…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置５において専用ステージ画像

が表示されている状態において第１特図の可変表示が１０回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、５秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（Ｂ９～Ｂ１２）。

【０４６８】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第２始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第２特図の可変表示が実行される。これら第２特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２に制御されることとなる。

尚、後述するが、図３８（Ａ１）～（Ａ４）の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５により図３８（Ａ５）まで復旧中表示が表示され、可動体による２６秒間のイニシャル動作が行われる。また、図３８（Ａ４）の終了直前（終了まで５秒以内）に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図３８（Ａ５）の期間とが重複する場合、画像表示装置５により図３８（Ａ６）以降は復旧中表示が表示され（復旧中表示が非表示となるタイミングは、図３９（Ｂ３）、（Ｂ７））、可動体による２６秒間のイニシャル動作が行われる。また、図３８（Ａ５）で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５によりパネル２枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による２６秒間のイニシャル動作（時短１回目の変動時間は２６秒よりも長い）が行われる。また、図３８（Ａ１０）（変動終了まで５秒以上）で電断、且つ復旧された場合（はずれパターン）、画像表示装置５により図３８（Ｂ７）まで復旧中表示が表示され、可動体により、図３９（Ｂ６）まで通常態様のイニシャル動作、図３９（Ｂ７）から短縮態様のイニシャル動作（ボタン演出を考慮）が行われる。また、図３８（Ａ１０）で電断、且つ復旧された場合（当りパターン）、画像表示装置５により図３９（Ｂ３）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図３９（Ｂ２）まで通常態様のイニシャル動作、図３９（Ｂ３）から短縮態様のイニシャル動作（「Ｖを狙え）を考慮）が行われる。尚、盤下可動体３２Ｂの動作時の盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様は、イニシャル動作と図３９（Ｂ１）とで異なる。

【０４６９】

また、図３９（Ｂ２）（可変表示終了まで５秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図３９（Ｂ５）の期間とが重複する場合、画像表示装置５により起動準備表示の表示期間経過後に「Ｖを狙え」を視認でき、可動体により、図３９（Ｂ３）で受信するメインコマンド（小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド）にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図３９（Ｂ３）（開始時（次ラウンドまで残り２秒））で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５によりＶ入賞（ラウンド１）後の開放中指定コマンド（第２ラウンド）受信まで、特殊態様（小当りしている旨を報知）の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作（次ラウンド開始までに終了）が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【０４７０】

大当り遊技終了後に時短状態Ｂに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りＡまたは小当りＢである場合は、図４０に示すように、先ず、第２特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、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に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画

像）が表示される（Ｃ１～Ｃ４）。
【０４７１】
次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置５において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂが実行された後、時短状態Ｂにおける第２特図１回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Ｂにおいては画像表示装置５に夜の都市の背景画像（第２背景表示）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（Ｃ５～Ｃ８）。
【０４７２】
尚、該時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもなること無く７回の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了した場合は、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第２特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第２特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大４回の第２特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される（Ｃ９～Ｃ１１）。
【０４７３】
残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当りとならなかった場合は、画像表示装置５においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、５秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、１０回の可変表示が終了するまで画像表示装置５においてステージ背景画像が表示される（Ｃ１２～Ｃ１４）。
【０４７４】
また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合、つまり、大当りＥの大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、先ず、時短状態Ｂに制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置５における「Ｖを狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるＶ入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂ、第２背景表示が表示されている状態での７回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図４０のＣ１～Ｃ９）
【０４７５】
ここで、図４１に示すように、可変表示結果が大当り、小当りのいずれともならずに７回目の飾り図柄の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了すると、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、３回の飾り図柄の可変表示（第２特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。該３回の飾り図柄の可変表示（８～１０回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（１１回目の可変表示）が実行される（Ｄ１～Ｄ３）。
【０４７６】
そして、該１１回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならない場合は、盤上可動体３２Ａの動作とともに画像表示装置５において該盤上可動体３２Ａの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体３２Ａの落下後は、該盤上可動体３２Ａが落下前の待機位置（画像表示装置５の上方位置）に戻ると、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（Ｄ４

～Ｄ６）。
【０４７７】
更に、画像表示装置５において、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、チャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において該時短状態における時短制御回数が６８５回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景表示が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図４１（Ｄ２）～図４１（Ｄ８）に示すように、時短状態Ｃ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ｂに応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。
【０４７８】
［画像表示装置５の表示画面］
図３７～図４１に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置５の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その左側には、第１保留記憶に対応する第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１が設けられる。例えば、第１特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第１保留記憶数の値が４であることに対応して、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１が４つ横並びに表示される。
【０４７９】
また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置５の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その上方には、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２が設けられる（図９２参照）。例えば、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。
【０４８０】
尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第２保留記憶が記憶された場合には第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第２保留表示１３２ＳＧ００２は表示されず、また、時短状態において第２保留記憶が記憶された場合には第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第１保留表示１３２ＳＧ００１は表示されないようになっているが、例えば、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１と第２保留表示１３２ＳＧ００２とを表示可能としてもよい。
【０４８１】
また、画像表示装置５の表示画面左上に、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（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。
【０４８２】
尚、上記第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、時短残表示１３２ＳＧ２０１、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、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（下位レイヤー）に表示することで、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。

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

［各種可動体］

次に、各可動体について、図４２～図４４に基づいて説明する。図４２は、（Ａ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図４３は、（Ａ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図４４は、（Ａ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。

【０４８６】

図４２及び図４３に示すように、遊技盤２の前面側には、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが設けられている。これら盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂは、遊技盤２に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図４４に示すように、開閉扉枠３ａには、枠上可動体１３２ＳＧ１０１とチャンスボタン６３１Ｂとが設けられている。これら枠上可動体１３２ＳＧ１０１とチャンスボタン６３１Ｂは、開閉扉枠３ａに設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠３ａが閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠３ａが閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

【０４８７】

図４２に示すように、盤上可動体３２Ａは、正面視略台形状に形成され、前面に「ＸＸＸ」なる文字が表示された演出部３２ａと、演出部３２ａを左右側方から支持する支持部３２ｂと、を有し、駆動モータ１３２ＳＧ１２２及び駆動モータ１３２ＳＧ１２２の動力を盤上可動体３２Ａに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体３２Ａは、図４２（Ａ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の前方上部の原点位置と、図４２（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【０４８８】

また、盤上可動体３２Ａは、原点位置において原点位置センサ１３２ＳＧ１２３により検出され、演出位置において演出位置センサ１３２ＳＧ１２４により検出される。また、内部には盤上可動体ＬＥＤ９ｄが複数設けられており、これら盤上可動体ＬＥＤ９ｄにより前面が発光可能とされている。

【０４８９】

図４３に示すように、盤下可動体３２Ｂは、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部３２ｃと、演出部３２ｃを下方から支持する支持部３２ｄと、を有し、駆動モータ１３２ＳＧ１３２及び駆動モータ１３２ＳＧ１３２の動力を盤下可動体３２Ｂに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体３２Ｂは、図４３（Ａ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の前方下部の原点位置と、図４３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（上部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【０４９０】

また、盤下可動体３２Ｂは、原点位置において原点位置センサ１３２ＳＧ１３３により検出され、演出位置において演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出される。また、内部には盤下可動体ＬＥＤ９ｅが複数設けられており、これら盤下可動体ＬＥＤ９ｅにより前面が発光可能とされている。

【０４９１】

図４４に示すように、第１演出ユニット１３２ＳＧ１００は、開閉扉枠３ａの上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材１３２ＳＧ１０５と、ベース部材１３２ＳＧ１０５の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体１３２ＳＧ１０１と、を有する。枠上可動体１３２ＳＧ１０１は、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが動作可能に設けられている。

【０４９２】

第１演出ユニット１３２ＳＧ１００は、駆動モータ１３２ＳＧ１０２及び駆動モータ１３２ＳＧ１０２の動力を枠上可動体１３２ＳＧ１０１に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ１３２ＳＧ１０３と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ１３２ＳＧ１０４と、駆動モータ１３２ＳＧ１１２及び駆動モータ１３２ＳＧ１１２の動力を枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ１３２ＳＧ１１３と、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ１３２ＳＧ１３４と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１及び枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ、１３２ＳＧ１１１Ｒの前面を発光させるための枠上可動体ＬＥＤ９ｆと、を有している。

【０４９３】

このように枠上可動体１３２ＳＧ１０１は、開閉扉枠３ａの前面上部（ガラス窓の上方）において、図４４（Ａ）に示す原点位置と、図４４（Ｂ）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒは、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化するようになっている。

【０４９４】

また、図４４に示すように、チャンスボタン６３１Ｂは、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット６００の上部に形成されたベース部６００Ａに対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン６３１Ｂは、操作面がベース部６００Ａからやや上方に突出する原点位置（図４４（Ａ）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ６３５Ｂにより検出されるようになっ

ている。
【０４９５】
　また、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆ及び進退モータ６３５Ｆの動力をチャンスボタン６３１Ｂに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図４４（Ａ）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆにより、原点位置に位置する第１操作可能状態と演出位置に位置する第２操作可能状態とに変化可能とされ、第１操作可能状態と第２操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。
【０４９６】
　また、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置において原点位置センサ６３５Ｃにより検出され、操作検出位置においてボタンセンサ６３５Ｂにより検出され、演出位置において突出位置センサ６３５Ｄにより検出される。また、内部にはチャンスボタンＬＥＤ９ｇが複数設けられており、これらチャンスボタンＬＥＤ９ｇにより操作面が発光可能とされている。
【０４９７】
　尚、本実施の形態では、遊技盤２に設けられる盤側可動体として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂを例示し、開閉扉枠３ａに設けられる枠側可動体として、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。
【０４９８】
　［各種演出］
　次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図４５～図４６に基づいて説明する。図４５は、演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。図４６は、（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
【０４９９】
　図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。
【０５００】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。
【０５０１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＡ～Ｅなど）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。
【０５０２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。
【０５０３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。
【０５０４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な

待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。
【０５０５】
図４６（Ａ）に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がＮリーチ態様となってＮリーチ演出が実行される前、またはＳＰリーチ態様となってＳＰリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、ＳＰリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。
【０５０６】
一方、図４６（Ｂ）に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、ＣＰＵ１０３が管理する期間とされている。尚、大当りＣ、Ｄ、Ｅの第１ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放される。
【０５０７】
また、「昇格演出」は、大当りＣ、Ｄ、Ｅにおける大入賞口の３ラウンド目の開放期間が終了してから４ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。
【０５０８】
（先読可動体予告）
図４５に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体３２Ａが動作する演出である。
【０５０９】
具体的には、例えば、図４７（Ａ１）に示すように、第１特別図柄の保留記憶数が「２」の状態で可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が１２秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図４７（Ａ２）参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体３２Ａを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示と効果音の出力とが行われ（図４７（Ａ３）参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図４７（Ａ４）参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図４７（Ａ５）～（Ａ７）参照）。
【０５１０】
尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体３２Ａが中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。
【０５１１】
（開始時予告）

図４５に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色が変化するか否かが示唆される演出である。アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当り期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当り期待度が高い演出パターンとされている。

【０５１２】

具体的には、例えば、図４８（Ｂ１）に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「！！」の文字表示１３２ＳＧ４０２が表示される（図４８（Ｂ２）参照）。次いで、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる（図４８（Ｂ３）参照）。

【０５１３】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が変化したり拡大表示されたりすることなく、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の上方に「？」の文字表示１３２ＳＧ４０３が表示され、最終表示色が白色であることが報知される（図４８（Ｂ３ａ）参照）。

【０５１４】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され（図４８（Ｂ４）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３が割れて「！？」の文字表示１３２ＳＧ４０４が表示され、最終表示色が青色であることが報知される（図４８（Ｂ４ａ）参照）。

【０５１５】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図４８（Ｂ４）（Ｂ５）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３が割れて「熱」の文字表示１３２ＳＧ４０５が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される（図４８（Ｂ５ａ）参照）。

【０５１６】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図４８（Ｂ４）～（Ｂ６）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の上方に「激熱」の文字表示１３２ＳＧ４０６が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される（図４８（Ｂ６ａ）参照）。

【０５１７】

このように「開始時予告」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）、（Ｂ４ａ）、（Ｂ５ａ）、（Ｂ６ａ）参照）と、を含む。

【０５１８】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆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、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示１３２ＳＧ００３だけ

でなく、第１保留表示１３２ＳＧ００１や第２保留表示１３２ＳＧ００２の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【０５１９】

（可動体予告）

図４５に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン６３１Ｂが振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きく大当り期待度が高い「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【０５２０】

具体的には、例えば、図４９（Ｃ１）に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン６３１Ｂが振動する（図４９（Ｃ２）参照）。また、画像表示装置５の表示画面には、盤上可動体３２Ａを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出効果音が出力される。

【０５２１】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【０５２２】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン６３１Ｂの動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＡ）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＢ）させる場合と、大当り時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ６３５Ｅを可動（パターンＣ）させることが可能である。これらパターンＡ，パターンＢ，パターンＣのそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターンＡ：イニシャル強調、パターンＢ：高速白点滅，高速赤点滅、パターンＣ：虹色，可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターンＡ：初期化報知ｏｒ無音、パターンＢ：変動中ＢＧＭ、パターンＣ：大当り時祝福音，可動体演出音）が異なるようになっている。

【０５２３】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図５６（Ｂ）参照）。

【０５２４】

（擬似連予告）

図４５に示すように、「擬似連予告」は、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が再開するか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が２回行われる２連パターンと、可変表示の再開が３回行われ、２連パターンよりも大当り期待度が高い３連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、２連パターン、３連パターンのいずれかが決定される。

【０５２５】

具体的には、例えば、図４９（Ｃ１）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図４９（Ｃ２）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄

が仮停止表示され（図４９（Ｃ３）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された後（図４９（Ｃ４）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置の手前で減速表示される（図４９（Ｃ５）参照）。

【０５２６】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後（図４９（Ｃ６）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、中飾り図柄表示エリア５Ｃ、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図４９（Ｃ７）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図４９（Ｃ１０）参照）。

【０５２７】

また、図４９（Ｃ７）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、２連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４９（Ｃ８）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ態様となり（図４９（Ｃ９）参照）、ＳＰリーチ演出に発展する。また、図４９（Ｃ７）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連予告の場合は、図４９（Ｃ３）～（Ｃ７）の流れが繰り返し行われた後、図４９（Ｃ８）、（Ｃ９）においてリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５２８】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図４９（Ｃ３）～（Ｂ５）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、を含む。

【０５２９】

（リーチ予告）

図４５に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【０５３０】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ１）に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図５０（Ｄ２）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図５０（Ｄ３）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ７）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ６）参照）。

【０５３１】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄

と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０５３２】

（ボタン予告）

図４５に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

【０５３３】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ４）～（Ｄ５）に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０５３４】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン６３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

【０５３５】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５０（Ｄ５）参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）参照）と、を含む。

【０５３６】

（当否ボタン演出）

図４５に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示におけるＳＰリーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当りになるか否かを決めるボタン操作を促進するとともに、大当りになるか否かの結果を報知する演出である。

【０５３７】

具体的には、例えば、図５１（Ｅ１）に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、ＳＰリーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、ＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図５１（Ｅ２）、（Ｅ３）参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示１３２ＳＧ４１１と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン表示１３２ＳＧ４１２とが表示されることで開始される（図５１（Ｅ４）参照）。

【０５３８】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示１３２ＳＧ４１１とボタン表示１３２ＳＧ４１２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りとなる場合は、可動体ＬＥＤ９ｅが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４１３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図５１（Ｅ５）参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当り確定図柄の組合せが停止表

示されて大当りとなったことが報知される（図５１（Ｅ６）～（Ｅ９）参照）。
【０５３９】
一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示１３２ＳＧ４１４が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図５１（Ｅ１０）～（Ｅ１２）参照）。
【０５４０】
尚、演出パターンは、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当り期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定されていてもよいし、１種類のみ設定されていてもよい。
【０５４１】
このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５１（Ｅ４）参照）、盤下可動体３２Ｂにより可変表示結果が大当りとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５１（Ｅ５）、（Ｅ１０）参照）と、を含む。
【０５４２】
（ファンファーレ演出）
図４５に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当りに関する情報を報知する演出である。尚、大当りに関する情報とは、例えば、大当り種別、ラウンド数、出球数、大当り終了後の遊技状態（時短状態Ａ、Ｂ、Ｃ１、Ｃ２）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。
【０５４３】
具体的には、例えば、図５２（Ｆ１）に示すように、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当りとなった後、大当り遊技状態が開始されると、大当りが開始されたことを示す表示１３２ＳＧ４２０が表示される（図５２（Ｆ２）参照）。また、遊技状態が大当り遊技状態に制御されると、図５４（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上昇し、大当り遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。
【０５４４】
次いで、大当り種別（大当りＡ～Ｅ）を示す情報が表示される。具体的には、１０ラウンド大当りの場合は「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図５２（Ｆ３）～（Ｆ６）参照）。また、３ラウンド大当りの場合は「ＳＭＡＬＬ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する文字画像が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。
【０５４５】
次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１を表示した後（図５２（Ｆ７）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３２を表示する（図５２（Ｆ８）参照）。
【０５４６】
このように「ファンファーレ演出」は、大当りに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）と、を含む。
【０５４７】

（ラウンド演出）
図４５に示すように、「ラウンド演出」は、大当り遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。
【０５４８】
具体的には、例えば、図５２（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示１３２ＳＧ４５３と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。
【０５４９】
尚、時短状態で大当りした場合は、図５２（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図４０（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え！！」の演出が実行される。また、図５２（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え！！」の演出が継続して行われる。
【０５５０】
また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。
【０５５１】
また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドではデフォルトの選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に出球表示「１５０」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「０」となる）。
【０５５２】
（昇格演出）
図４５に示すように、「昇格演出」は、第２特別図柄の可変表示結果が大当り表示結果となった大当り、つまり、大当りＣ～Ｅにおける３回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当りが大当りＣ（３ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当りＤ、Ｅ（１０ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。
【０５５３】

具体的には、例えば、図５３（Ｆ２１）に示すように、背景画像が第４背景表示１３２ＳＧ３５０に切り替え表示され、キャラクタ表示１３２ＳＧ３５２と、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１と、が表示されて昇格演出が開始される。

【０５５４】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示１３２ＳＧ３５３（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１に表示されるカウンタ値に加算されていく（図５３（Ｆ２２）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン表示１３２ＳＧ３５４と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示１３２ＳＧ３５５と、残り操作有効期間を示すゲージ表示１３２ＳＧ３５６とが表示され、チャンスボタン６３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図５３（Ｆ２３）参照）。

【０５５５】

次いで、当該大当り種別が大当りＤまたは大当りＥである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン６３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇し（図５３（Ｆ２４）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１のカウンタ値が可変表示され（図５３（Ｆ２４）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図５９（Ｆ２５）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「１０Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「１５００」など）が停止表示され、１０ラウンド大当りに昇格したことが報知される（図５３（Ｆ２６）参照）。

【０５５６】

また、当該大当り種別が大当りＣである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン６３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、１０ラウンド大当りではなかったこと、つまり、１０ラウンド大当りへの昇格に失敗したことが報知される（図５３（Ｆ２７）参照）。

【０５５７】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２７）参照）と、を含む。

【０５５８】

（エンディング演出）

図４５に示すように、「エンディング演出」は、大当りが終了することと、大当り終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

【０５５９】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）に示すように、大当り種別が大当りＡまたは大当りＣである場合は、３回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」が開始される（時短状態Ａに制御される）ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置６Ｂを狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される。

【０５６０】

また、大当り種別が大当りＢである場合は、３回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｃ１に制御される）ことが報知される（図５２（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大

当りＣである場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂに制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大当りＤまたは大当りＥである場合は、９回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ１に制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。

【０５６１】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ１４）参照）と、を含む。

【０５６２】

（時短中演出）

図４５に示すように、「時短中演出」は、「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」や「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である（図３８、図４０参照）。

【０５６３】

（リザルト演出）

図４５に示すように、「リザルト演出」は、「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」や「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である（図３９、図４０参照）。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図５４（Ｂ１）、（Ｂ２）に示すように、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【０５６４】

（客待ちデモ演出）

図４５に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板１１から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したときに開始される演出である。

【０５６５】

具体的には、例えば、図５５（Ｇ１）に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき（図５５（Ｇ２）参照）、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される（図５５（Ｇ３）参照）。そして、図５５（Ｇ１）にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図５５（Ｇ４）参照）。

【０５６６】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタＡ～Ｄ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図５５（Ｇ４）～（Ｇ７）参照）、味方キャラクタＡ～Ｄが集合した画像が表示されたまま（図５５（Ｇ８）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図５５（Ｇ９）～（Ｇ１０）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第１背景表示１３２ＳＧ３１０が表示されて終了する（図５５（Ｇ１１）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される（図５５（Ｇ１２）参照）。

【０５６７】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態

が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【０５６８】

また、本実施の形態では、図４５に示される各種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、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【０５６９】

［初期動作制御］

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図５６に基づいて説明する。図５６は、（Ａ）は可動体の動作を説明する図、（Ｂ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【０５７０】

図５６（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

【０５７１】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

【０５７２】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【０５７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

【０５７４】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置

まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【０５７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂの動作確認制御処理については、後述する演出動作制御３、４と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

【０５７６】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、１．「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。２．「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン６３１Ｂを振動モータ６３５Ｅにより振動させる動作制御である。３．「大当り報知、ラウンド昇格、Ｖ昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、Ｖ昇格などにおいて盤下可動体３２Ｂを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。４．「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。５．「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。６．「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。７．「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン６３１Ｂを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

【０５７７】

このように本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

【０５７８】

具体的には、第１可動体と他の第２可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【０５７９】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図４５に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認する

か否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【０５８０】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図５７に基づいて説明する。図５７は、（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０５８１】

図５７（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３によりステップＳ６の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０により、まず、画像表示装置５の表示画面に所定の起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される。

【０５８２】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過して主基板１１から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過したときから、可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の初期動作制御が開始される（図５７（Ｂ）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図６１参照）。

【０５８３】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【０５８４】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｂ）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図５７（Ｃ）参照）。次いで、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｄ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図５７（Ｅ）参照）。次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

【０５８５】

このように動作確認制御では、チャンスボタン６３１Ｂ、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン６３１Ｂのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体３２Ａのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

【０５８６】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に停止して

いる間に他の可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、２以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【０５８７】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図５７に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

【０５８８】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像Ａ、Ｂがあり、背景画像Ａが表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像Ａが表示され、必ず背景画像Ａに対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

【０５８９】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体３２Ｂの動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第１発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第２発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

【０５９０】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体ＬＥＤは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第１発光態様と第２発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第１発光態様と第２発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機１を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

【０５９１】

尚、図５６（Ｂ）では、演出動作制御における可動体ＬＥＤの第１発光態様と第２発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【０５９２】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体ＬＥＤの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止することができる。

【０５９３】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初期化報知中）は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり

、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時（復旧中または可変表示停止中）においては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音は出力されない（無音）。

【０５９４】

また、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０（図５５（Ｇ３）参照）は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受付けられる操作有効期間に表示され、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されているときに選択ボタン１３２ＳＧ３５を操作することで、所定のメニュー画面（図示略）を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量や各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能となる。

【０５９５】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン１３２ＳＧ３５により光量調整操作が行われても各種ランプ９ａ～９ｇの光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」（イニシャル強調態様）で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

【０５９６】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【０５９７】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン１３２ＳＧ３５が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

【０５９８】

また、本実施の形態では、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている期間中に、大当り開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示１３２ＳＧ５１０よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

【０５９９】

尚、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示期間中に大当り開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するようにしてもよい。

【０６００】

また、パチンコ遊技機１は、図５８～図６０に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当り遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体ＬＥＤの発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

【０６０１】

［コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御］

次に、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とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【０６０２】
形態１（コールドスタート時のイニシャル動作制御）
図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。
【０６０３】
尚、本特徴部１３２ＳＧにおける枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、初期化報知での発光として、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから１秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。
【０６０４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから２秒（２０００ｍｓ）後、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が開始される。
【０６０５】
先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図６３（Ａ）～（Ｃ）参照）。
【０６０６】
また、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体３２Ａの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。
【０６０７】
また、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は

、盤下可動体３２Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体３２Ｂの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【０６０８】

更に、盤下可動体３２Ｂの演出位置での停止期間中は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【０６０９】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタート時の盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）は、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の開始から２０秒（２００００ｍｓ）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）の完了タイミングから４秒（４０００ｍｓ）経過した時点で、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、３０秒（３００００ｍｓ）に亘って実行される制御である。

【０６１０】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御後は、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンＬＥＤ９ｇはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態となっている。

【０６１１】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６１２】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン６３１Ｂの継続的な振動が実行される。加えて、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【０６１３】

尚、図６１に示す例では、可動体予告として、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光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、可動

体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光から１または複数を実行してもよい。

【０６１４】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６２に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体３２Ａが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６１５】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御後には盤下可動体３２Ｂ及び枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が実行される。

【０６１６】

そして、これら盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置５において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が継続して実行される（図６３（Ｄ）～（Ｅ）参照）。

【０６１７】

また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【０６１８】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン６３１Ｂの振動とが実行される（図６３（Ｆ）～（Ｊ）及び図６４（Ｋ）～（Ｌ））。尚、該盤上可動体３２Ａの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光が実行されるが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【０６１９】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図６５及び図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボ

タンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されない（無音）。

【０６２０】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから１秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機１が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光を実行すればよい。

【０６２１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから２秒（２０００ｍｓ）後、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が開始される。

【０６２２】

先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンＬＥＤ９ｇのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【０６２３】

また、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体３２Ａの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２４】

また、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体３２Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体３２Ｂの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２５】

更に、盤下可動体３２Ｂの演出位置での停止期間中は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２６】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタート時の盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）は、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作開始から２０秒（２００００ｍｓ）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合とは異なり枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図６５及び図６６に示すように、２６秒間に亘って盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

【０６２７】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６５に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御後は、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンＬＥＤ９ｇはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態（無音）となっている。

【０６２８】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６２９】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン６３１Ｂの継続的な振動が実行される。加えて、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【０６３０】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６６に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体３２Ａが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６３１】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御後には盤下可動体３２Ｂ及び枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が実行される。

【０６３２】
そして、これら盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置５において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が継続して実行される。
【０６３３】
また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。
【０６３４】
そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン６３１Ｂの振動とが実行される。尚、該盤上可動体３２Ａの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光が実行されるが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。
【０６３５】
以上のように、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときとにおいて、盤上可動体３２Ａ（及び盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂ）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作のみを規制するようになっている。
【０６３６】
このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置５における可動体エフェクトの表示や、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。
【０６３７】
尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６６に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体３２Ｂの動

作及び盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様によって盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【０６３８】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図３０に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【０６３９】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図３０に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【０６４０】

（イニシャル動作制御変形例１）

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６２に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置５において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部１３２ＳＧであれば盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光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、変形例として図６７に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）を動作させてもよい。

【０６４１】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各ＬＥＤの初期化報知態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図６７に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

【０６４２】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知態様に応じた発光、スピーカ８Ｌ、８

Ｒからの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂの動作が実行される一方で、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇでの可動体予告態様に応じた発光やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

【０６４３】

（イニシャル動作制御変形例２）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当りとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体３２Ａ、チャンスボタン６３１Ｂ）の動作、画像表示装置５での可動体エフェクトの表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力を説明したが、変形例として図６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体３２Ａ及びチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒから先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置５での可動体エフェクト画像の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

【０６４４】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂの動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂを動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【０６４５】

（イニシャル動作制御変形例３）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては、可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として、可動体予告（第１可動体予告）の後に、再度可動体予告（第２可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当りとなる割合が異なる（例えば、第１可動体予告のみが実行された場合よりも第１可動体予告に加えて第２可動体予告が実行される場合の方が、可変表結果が大当りとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【０６４６】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図６９に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作

制御の終了後に実行（第１可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第１可動体予告の再実行期間中に既に第２可動体予告が開始されている場合は、図６９に示すように、実行中の第２可動体予告を優先して実行し、第１可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【０６４７】

このように、第１可動予告の再実行期間において既に第２可動体予告が実行中である場合は、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作を優先して第１可動体予告としても盤上可動体３２Ａの動作を実行しないことによって、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作が第１可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【０６４８】

尚、図６９に示す例では、１の可変表示中において第１可動体予告と第２可動体予告と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、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様は同一（例えば、第１可動体予告と第２可動体予告とを、どちらも盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様が異なる（例えば、第１可動体予告を、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第２可動体を盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【０６４９】

（イニシャル動作制御変形例４）

また、前記図６９に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図７０に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第２可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図７１に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第１可動体予告と第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を実行するとき、第１可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体３２Ａの動作が途上で停止してしまった場合には、第２可動体予告の実行期間において該第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を開始するように制御してもよい。

【０６５０】

このように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されることにより、盤上可動体３２Ａの動作をリトライすることができる。

【０６５１】

（イニシャル動作制御変形例５）

また、前記図６９では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第１可動体予告の再実行期間が第２可動体予告の実行期間内である場合には第２可動体予告の実行を優先して第１可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図７２に示すように、第１可動体予告の再実行期間中に第２可動体予告の実行期間となる場合については、第２可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第１可動体予告の再実行を中断し、以降は第２可動体予告として盤上可動体３２Ａを動作させるようにしてもよい。

【０６５２】
このように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合には、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始することによって、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作により第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。
【０６５３】
（イニシャル動作制御変形例６）
また、特徴部１３２ＳＧでは、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。
【０６５４】
また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体３２Ａの動作を停止させるようにしてもよい。
【０６５５】
具体的には、変形例として図７３（Ａ）及び図７３（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置センサによって盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを第１期間（１０００ｍｓ）にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが演出位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって、盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体３２Ａが原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが原点位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止させる。
【０６５６】
一方で、図７３（Ｂ）に示すように、例えば、盤上可動体３２Ａの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４が盤上可動体３２Ａを検出しないことによって駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動が前記した第１期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第１期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体３２Ａが検出されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって６０００ｍｓをかけて盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出されたことに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の駆動を停止させる。
また、図７４（Ａ）及び図７４（Ｂ）に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２

Ａを第１期間よりも長期間である第２期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって盤上可動体３２Ａが検出される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出される。

【０６５７】

一方で、図７４（Ｂ）に示すように、例えば、盤上可動体３２Ａの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって盤上可動体３２Ａが検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止する。

【０６５８】

そして、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第２期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体３２Ａが検出されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって６０００ｍｓをかけて盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出されたことに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の駆動を停止させる。

【０６５９】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体３２Ａの動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【０６６０】

（イニシャル動作制御変形例７）

また、前記変形例６では、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって検出されなかった場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａの動作エラーと判定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、演出制御用ＣＰＵ１２０がイニシャル動作制御で盤上可動体３２Ａの動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体３２Ａを動作させずに、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【０６６１】

具体的には、変形例７として図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａを１０００ｍｓに亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体３２Ａを２０００ｍｓに亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

【０６６２】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａが演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘

り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【０６６３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、４回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該４回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体３２Ａを動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａを３０００ｍｓに亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体３２Ａを６０００ｍｓに亘って原点位置に向けて動作させる。

【０６６４】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体３２Ａを動作させずに、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

【０６６５】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体３２Ａを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体３２Ａを動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

【０６６６】

尚、上記変形例１～７で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機１の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機１の構成の一部が、各変形例１～７のうち少なくともいずれか１つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例１～７は、複数のうちいずれか１つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機１の構成に追加または変更可能である。

【０６６７】

形態２（イニシャル動作制御変形例８）

また、前記特徴部１３２ＳＧでは、図１６に示すように、可変表示が実行されない場合は、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力することで、画像表示装置５において客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例８として図７６、図７７、図７８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が低確低ベース状態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機１の起動から３０００ｍｓ後にＣＰＵ１０３からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

【０６６８】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体３２Ａ）によって画像表示装置５にて表示される客待ちデモ演出の画像（図７６、図７７、図７８に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。

【０６６９】

尚、図７６，図７７、図７８では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル

動作に要する期間である３０秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【０６７０】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、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とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、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とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【０６７１】

（イニシャル動作制御変形例９）

また、上記した変形例では、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体３２Ａを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力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、変形例９として図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体３２Ａを動作させない一方で、画像表示装置５における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

【０６７２】

このようにすることで、盤上可動体３２Ａが正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体３２Ａを無理の動作せることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【０６７３】

形態３（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８０に基づいて説明する。図８０は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０６７４】

図８０に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【０６７５】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【０６７６】
詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約１０００ｍｓ）が経過するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光と背景音（ＢＧＭ）の出力が制限される。つまり、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。
【０６７７】
その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、１５００ｍｓ）が経過するまでは黒画面表示とされている。
【０６７８】
次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。
【０６７９】
ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１、１３２ＳＧ４３２が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。
【０６８０】
また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）に示すように、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１が表示されるときに、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。
【０６８１】
そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。
【０６８２】
より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図５２（Ｆ１）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０６８３】
また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当りＡ～Ｅのうちいず

れの大当りであるかを報知するときに、制御される大当り種別に対応した大当り種別表示１３２ＳＧ４２１と、該大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が表示される前に大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、いずれの種別の大当りに制御されるかを把握することが可能となる。

【０６８４】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、３Ｒ大当りは青系統色、１０Ｒ大当りは赤系統色など）で発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【０６８５】

また、イニシャル動作により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

【０６８６】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが第１輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、が第１輝度（高輝度）より低い第２輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０６８７】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体ＬＥＤのデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

【０６８８】

また、イニシャル動作により第１可動体が動作している場合、第２可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光せず、第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【０６８９】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体ＬＥＤが第１態様（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃ、可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅなどを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体ＬＥＤが第２態様（例えば、速い周期（３０ｍｓなど）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【０６９０】
　また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体３２Ａがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。
【０６９１】
　尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とが共通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、可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。
【０６９２】
　また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。
【０６９３】
　形態４（ファンファーレ演出開始直後の電断）
　次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８１に基づいて説明する。図８１は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【０６９４】
　図８１に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０６９５】
　ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始した直後であり、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後はＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準

備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【０６９６】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０６９７】

その後、１回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１回目が開始されたことを特定できるため、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇについては、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

【０６９８】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０６９９】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当り中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当りにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【０７００】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入

された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０７０２】

尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７０３】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５には共通の復旧中表示１３２ＳＧ５１０に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

【０７０４】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は復旧中表示１３２ＳＧ５１０と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【０７０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図５６（Ｂ）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【０７０７】
　また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。
【０７０８】
　また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。
【０７０９】
　形態５（ファンファーレ演出終了直前の電断）
　次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８２～図８４に基づいて説明する。図８２は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図８３は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。図８４は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【０７１０】
　図８２に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７１１】
　ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約５０００ｍｓ前のタイミングなど）を含む。
【０７１２】
　この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカＬＥＤ９ｃが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音（ＢＧＭ）が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。
【０７１３】
　尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約１０００ｍｓ）がある場合、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である１０００ｍｓが経過してから１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。尚、可動体ＬＥＤについては復旧中に対応した態様で発光しても

よい。
【０７１４】
　また、１回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０７１５】
　その後、１回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第２ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。
【０７１６】
　このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０７１７】
　また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。
【０７１８】
　より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ８）～（Ｆ９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０７１９】
　また、図８３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置５の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示される。
【０７２０】
　また、図８３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及

び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０７２１】
詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は演出部３２ａ及び支持部３２ｂの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３は演出部３２ａが重複しうる位置に表示されている。
【０７２２】
次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図８４（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。
【０７２３】
図８４（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ａ）参照）。
【０７２４】
次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる。また、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図８３（Ｂ）参照）。
【０７２５】
次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の一部が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図８３（Ｃ）参照）。
【０７２６】
尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図８４（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。
【０７２７】
図８４（Ａ）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体３２Ａが大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。
【０７２８】
つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち

促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０７２９】

一方、図８４（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ａ）参照）。

【０７３０】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０７３１】

このように、図８４（Ａ）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体３２Ａが大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０７３２】

また、盤下可動体３２Ｂについては、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

【０７３３】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

【０７３４】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７３５】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第１可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第２可動体の可動体ＬＥＤは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第２可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７３６】
　また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通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、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。
【０７３７】
　形態６（一のラウンド遊技開始直後の電断）
　次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８５に基づいて説明する。図８５は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【０７３８】
　図８５に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７３９】
　ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約１０００ｍｓ後）のタイミングなど）を含む。
【０７４０】
　この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中
　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。
【０７４１】
　また、停電復旧中であることが報知されている１回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該１回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するよ

うになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７４２】

その後、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指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１回目のラウンド遊技が終了して２回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７４３】

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０７４４】

また、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【０７４５】

より詳しくは、本実施の形態では、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０７４７】

尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７４８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０７４９】
　また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。
【０７５０】
　尚、上記形態６において、２回目以降のラウンド遊技（２Ｒ～１０Ｒ）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した１回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。
【０７５１】
　形態７（一のラウンド遊技終了直前の電断）
　次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８６に基づいて説明する。図８６は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【０７５２】
　図８６に示すように、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７５３】
　ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、１回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。
【０７５４】
　この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと１回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は１回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである２回

目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７５５】

その後、２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７５６】

また、１回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、２回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該２回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は１回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７５７】

このように、１回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の２回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０７５８】

より詳しくは、本実施の形態では、１回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ１０）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７５９】

尚、上記形態７において、２回目以降のラウンド遊技（２Ｒ～１０Ｒ）の終了直前に電断が発生した場合、上記した１回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【０７６０】

形態８（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８７に基づいて説明する。図８７は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７６１】

本実施の形態では、大当り種別が大当りＡ、大当りＢの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は０．５秒であるのに対し、大当り種別が大当りＣ、大当りＤ、大当りＥの場合、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は３０秒とされ（図８参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われる。

【０７６２】
図８７に示すように、大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７６３】
大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、３回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングなど）を含む。
【０７６４】
この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと３回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は３回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。
【０７６５】
その後、４回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。
【０７６６】
また、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０７６７】
このように、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０７６８】

より詳しくは、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７６９】

尚、上記形態８において、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定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、３回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【０７７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０７７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７７２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃを大当り中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、３回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該３回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動

作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）はインターバル演出に対応した態様（大当り中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【０７７４】

また、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと３回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されるとともに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が４回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【０７７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音が出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【０７７６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【０７７７】

また、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【０７７８】
尚、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当りが３ラウンド大当りよりも遊技者にとって有利な１０ラウンド大当りであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。
【０７７９】
例えば、大当り中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことが検出されたことに基づいて、大当り終了後の遊技状態が確率変動状態（大当り確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図８８に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当りが非確変大当り（大当り終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当り）よりも遊技者にとって有利な確変大当りであることを報知するＶ昇格演出が行われるようにしてもよい。
【０７８０】
また、図８８に示すように、このＶ昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、Ｖ昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。
【０７８１】
形態９（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞
次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図８９に基づいて説明する。図８９は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【０７８２】
本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（３０秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のような昇格演出は、図８９に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、３回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。
【０７８３】
この場合、昇格演出は、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＡであることが昇格失敗態様で報知され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）よりも遊技者にとって有利な大当りＢ（１０Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＢであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなったとき（初当り）に実行可能とすることが好ましい。
【０７８４】
そして、図８９に示すように、昇格演出が実行される大当りＡ、Ｂの３回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７８５】
昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、２回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基

づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、２回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

【０７８６】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと２回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は２回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、２回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７８７】

その後、３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７８８】

また、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、２回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または３回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７８９】

このように、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０７９０】

より詳しくは、本実施の形態では、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインタ

ーバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０７９１】
尚、上記形態９において、３回目のラウンド遊技において昇格演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、３回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。
【０７９２】
また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０７９３】
また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。
【０７９４】
また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。
【０７９５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤下可動体３２Ｂは、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。
【０７９６】
また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。
【０７９７】
形態１０（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９０に基づいて説明する。図９０は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７９８】

図９０に示すように、大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける１０回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７９９】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、１０回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が１０回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、１０回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【０８００】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと１０回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は１０回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、１０回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０８０１】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇとアタッカＬＥＤ９ｃは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

【０８０２】

また、１０回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は１０回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０８０３】

このように、１０回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するとき

より低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０８０４】

より詳しくは、本実施の形態では、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８０５】

尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記３ラウンドや１０ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

【０８０６】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０８０７】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体ＬＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【０８０８】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０８０９】

また、可動体ＬＥＤだけでなく、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂについても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０８１０】

形態１１（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９１に基づいて説明する。図９１は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８１１】

図９１に示すように、大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける１０回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０８１２】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約１０００ｍｓ後）のタイミングなど）を含む。

【０８１３】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次のコマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンドなど）を受信するまで遊技状態がどのような状態か（エンディング期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【０８１４】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが高ベース楽曲（時短中演出）に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲（時短中演出）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、デフォルトに対応した態様にて発光し（例えば、白点灯または消灯など）、アタッカＬＥＤ９ｃは消灯する。

【０８１５】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０８１６】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０８１７】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参

照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８１８】

尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

【０８１９】

また、上記では大当りＢ、Ｄ、Ｅ（１０ラウンド大当り）のエンディング期間を一例として説明したが、大当りＡ、Ｃ（３ラウンド大当り）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【０８２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０８２１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０８２２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０８２３】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【０８２４】

形態１２、２０（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）
次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図９２及び図９３に基づいて説明する。図９２は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９３は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【０８２５】
図９２（Ａ）に示すように、時短状態Ｂ、Ｃ１、Ｃ２である場合、時短中演出として「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が実行される。ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出では、画像表示装置５の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第２背景表示１３２ＳＧ３２０と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示１３２ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示１３２ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～６８５）が表示され、画像表示装置５の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０とが表示され、画像表示装置５の画面下部には、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示されている。
【０８２６】
また、画面左上の表示領域５ＳＬには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３と、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。
【０８２７】
図９２（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０８２８】
詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び第２保留表示１３２ＳＧ００２が表示される第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２は、盤上可動体３２Ａの支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、第２保留記憶数表示が表示される表示領域５ＳＬは演出部３２ａ及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示され、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａが重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４及び時短残表示１３２ＳＧ２０１は、盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃ及び支持部３２ｄの一部が重複しうる位置に表示されている。
【０８２９】
次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９３（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９３（Ａ）、（Ｂ）においては、演出モード表示１３２ＳＧ２２１と時短残表示１３２ＳＧ２０１については記載を省略する。
【０８３０】
図９３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９３（Ａ）参照）。

【０８３１】
次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、第２保留記憶数表示（表示領域５ＳＬ）の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが中間位置まで移動して第２保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｃ）参照）。
【０８３２】
次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は第２保留表示１３２ＳＧ００２の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図９２（Ｄ）参照）。
【０８３３】
尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図９３（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。
【０８３４】
一方、図９３（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９２（Ｄ）参照）。
【０８３５】
次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と時短残表示１３２ＳＧ２０１の一部の前面側に演出部３２ｃ及び支持部３２ｄが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。
【０８３６】
このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の視認性が妨げられにくくなる。
【０８３７】
つまり、右打ち操作により第２特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとっ

て有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａによって第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）が覆われてしまうと、第２始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第２始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０８３８】

また、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は、時短状態中において変化しない一方、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂにより、変化する可能性がある第２保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４よりも妨げられることを防止できる。

【０８３９】

また、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４に重複する範囲の方が大きくなることが好まく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂにより、変化する可能性がある第２保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４よりも妨げられることを防止できる。

【０８４０】

また、図９３（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０８４１】

つまり、右打ち操作により第２特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、第２始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第２始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０８４２】

尚、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂを、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

【０８４３】

例えば、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂを、イニシャル動作において原点位置か

ら第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８４４】

また、図９３（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第２保留記憶数や第２保留表示１３２ＳＧ００２よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０８４５】

また、形態１２、２０においては、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂと、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【０８４６】

形態１３（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９４に基づいて説明する。図９４は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８４７】

図９４に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８４８】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８４９】
その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップＳ１３２ＳＧ６１０）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促すボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８５０】
次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８５１】
ボタン予告（結果報知パート）では、図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）に示すように、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８５２】
本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８５３】
より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図５０（Ｄ１）～（Ｄ５）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８５４】
尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８５５】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８５６】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８５７】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【０８５８】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【０８５９】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【０８６０】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのＬＥＤを発光（赤⇔消灯１５０ｍｓ周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【０８６１】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（振動モータ６３５Ｅの確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。

【０８６２】

形態１４（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９５に基づいて説明する。図９５は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８６３】

図９５に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８６４】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８６５】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップＳ１３２ＳＧ６１０）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８６６】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８６７】

開始時予告（結果報知パート）では、図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８６８】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８６９】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図４８

（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８７０】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８７１】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８７２】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８７３】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【０８７４】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【０８７５】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させることが可能であり、また、図４８（Ｂ６）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタ

ン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【０８７６】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させることが可能であり、また、図４８（Ｂ１）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【０８７７】

形態１５（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９６に基づいて説明する。図９６は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８７８】

図９６に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８７９】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８８０】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８８１】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可

動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８８２】

擬似連予告（結果報知パート）では、図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８８３】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８８４】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８８５】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態１で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂの演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図６６参照）。また、実施形態１では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂの演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

【０８８６】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８８７】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８８８】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定

コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８８９】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【０８９０】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【０８９１】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図４９（Ｃ４）でショートイニシャル動作、図４９（Ｃ５）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。

【０８９２】

形態１６（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図９７及び図９８に基づいて説明する。図９７は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９８は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０８９３】

図９７（Ａ）に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【０８９４】

そして、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ２１など画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の左側の遊技領域（第１経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【０８９５】

図９７（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０８９６】

詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。

【０８９７】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９８（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９８（Ａ）（Ｂ）においては、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂと左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０（図８４、図９３参照）との関係について比較できるようにしている。

【０８９８】

図９８（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９７（Ａ）参照）。

【０８９９】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の前面側に演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図９７（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図９７（Ｃ）参照）。

【０９００】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図９８（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０９０１】

一方、図９８（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９７（Ａ）参照）。

【０９０２】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０を視認可能となる（図９７（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０９０３】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２Ｓ

Ｇ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複するのは、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０９０４】

また、図９８（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複する期間は、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する期間よりも長いが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０９０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【０９０６】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ２１などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【０９０７】

形態１７、１８（大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図９９及び図１００に基づいて説明する。図９９は、大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図１００は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０９０８】

図９９（Ａ）に示すように、大当り遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【０９０９】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当り遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示１３２ＳＧ

４３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【０９１０】

図９７（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０９１１】

詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。

【０９１２】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図１００（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。

【０９１３】

図１００（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９９（Ａ）参照）。

【０９１４】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図９９（Ｂ）参照）。

【０９１５】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図１００（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０９１６】

一方、図１００（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び復旧中表示１３２ＳＧ５１０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９９（Ａ）参照）。

【０９１７】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を視認可能となる（図９９（Ｃ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０９１８】

このように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３

２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９１９】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２０】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２１】

また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９２２】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２３】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２４】

また、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ１及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ２は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ３よりも長くなることが好ましい（Ｔ１＝Ｔ２＞Ｔ３）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障

をきたすことのない遊技機を提供することができる。
【０９２５】
形態１９（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）
次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図１０１に基づいて説明する。図１０１は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【０９２６】
図１０１（Ａ）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。
【０９２７】
図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０９２８】
詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置（図１０１（Ｃ）参照）に表示される。
【０９２９】
図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。
【０９３０】
次いで、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了し、第２背景表示１３２ＳＧ３２０が表示された場合、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図１０１（Ｂ）参照）。
【０９３１】
尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。
【０９３２】
一方、図１０１（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び復旧中表示１３２ＳＧ５１０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。
【０９３３】
次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇

する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を視認可能となる（図１０１（Ｃ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０９３４】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される特定領域（図１０１（Ａ）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９３５】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９３６】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９３７】

また、形態１７～１９においては、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂと、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、復旧中表示１３２ＳＧ５１０、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【０９３８】

形態２１～２４（イニシャル動作制御実行時の起動順）

前記特徴部１３２ＳＧでは、図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入（パチンコ遊技機１がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動）されると、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプと、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）とを同時に点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯タイミングは異なっていてもよい。

【０９３９】
例えば、図１０２（Ａ）～（Ｇ）に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。該起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から所定時間（例えば、図６１や図６２と同様の３秒）が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始される（図１０２（Ａ）、（Ｂ）参照）。
【０９４０】
また、該タイミングでは、ソレノイド８１、８２への通電が再開されることによって、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置６Ｂが開放状態となる。また、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置７（大入賞口）の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。
【０９４１】
これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となった後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。
【０９４２】
以降は、初期化報知として、画像表示装置５において初期化報知画像の表示と、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）における初期化報知態様での点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される（図１０２（Ｄ）～（Ｇ））。
【０９４３】
特に、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図１０３（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態（閉状態）となる。
【０９４４】
尚、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。
【０９４５】
また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態となった後には、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。
【０９４６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が開始される。該初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示開始後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９４７】

このようにすることで、パチンコ遊技機１への電源投入が、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示により遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られること無く遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【０９４８】

また、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図１０３（Ｂ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始される。その後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９４９】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図１０３（Ｂ）に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了される。

【０９５０】

つまり、保留記憶数が０の状態で画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示１３２ＳＧ５００が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わる。更に、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

【０９５１】

図１０３（Ｂ）に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始される。

【０９５２】

尚、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示

装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図１０４（Ａ）に示すように、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了）することとなる。

【０９５３】

また、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了することとなる。

【０９５４】

以上のように、図１０３（Ａ）、（Ｂ）及び図１０４（Ａ）、（Ｂ）に示す例については、画像表示装置５において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置５における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【０９５５】

また、図１０４（Ａ）に示す例では、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作と、を同時に開始させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【０９５６】

例えば、図１０５（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示期間中（より正確には、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンドを受信してからの２秒間）から各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始させればよい。

【０９５７】

尚、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【０９５８】
　また、図１０５（Ａ）に示す例において、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了タイミングから画像表示装置５において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。
【０９５９】
　また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機１において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。
【０９６０】
　パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図１０６（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。
【０９６１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。
【０９６２】
　その後の復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。
【０９６３】
　イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置５においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。
【０９６４】
　尚、図１０６（Ａ）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図１０６（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットス

タートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置７が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が終了するまで、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。

【０９６５】

図１０６（Ａ）、（Ｂ）に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動することにより、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行されることがないので、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技中に応じた態様にて点灯することによって盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が正常に実行されているかの確認作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【０９６６】

また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図１０７（Ａ）に示すように、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に第２始動入賞が発生した場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に、該第２始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置５において復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、該復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始すればよい。

【０９６７】

また、図１０７（Ａ）に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に普図当りが発生した場合については、図１０７（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御すればよい。

【０９６８】

以上、図１０７（Ａ）及び図１０７（Ｂ）に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９６９】

尚、図１０７（Ａ）の例では、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わ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、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わるようにしてもよい。

【０９７０】

また、図１０６（Ａ）、（Ｂ）では、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動したことにより画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０８に示す例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されればよい。

【０９７１】

以上、図１０８に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９７２】

尚、形態３においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態２１～２４においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当りするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあってはならないため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当り遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

【０９７３】

形態２５（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係について、図１１０、図１１１に基づいて説明する。図１１０は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図１１１は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【０９７４】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、３秒）が経過してＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて初期化報知音の出力を開始する（図６１、図６２参照）。

【０９７５】

また、画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第１背景表示１３２ＳＧ３１０が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図１０２にて説明したような初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されるようにする。

【０９７６】

そしてこの場合、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機１が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【０９７７】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

【０９７８】

また、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は、所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９７９】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８０】

尚、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示１３２ＳＧ６００を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【０９８１】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８２】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するものにおいて、図１０９に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図１１０に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態１で説明したように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにす

ればよい。
【０９８３】
形態２６（動作確認制御）＜変形例＞
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図１１１～１４に基づいて説明する。図１１１は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図１１２は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【０９８４】
前記実施の形態では、図５７（Ａ）～（Ｊ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｂ）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図５７（Ｃ）参照）。次いで、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｄ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図５７（Ｅ）参照）。次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。
【０９８５】
具体的には、図１１１（Ａ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ１よりも、図１１１（Ｂ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが演出位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ２の方が短くなるようになっている。
【０９８６】
本変形例では、上記の関係となる盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）ようにしてもよい。
【０９８７】
このようにすることで、第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）が演出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）の演出位置から原点位置への動作と、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。
【０９８８】
尚、本変形例では、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものでは

なく、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとの進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【０９８９】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図１１２（Ａ）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複しないように、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに（図１１２（Ｂ）参照）、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体３２Ａを持ち上げる演出を実行可能であり（図１１２（Ｃ）参照）、その後、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複するように、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図１１２（Ｄ）参照）。

【０９９０】

そして、このように第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９１】

また、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１３４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９２】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９３】

形態２７（動作確認制御）

また、図５７に示すように、遊技盤２に設けられる盤下可動体３２Ｂと、開閉扉枠３ａに設けられる枠上可動体１３２ＳＧ１０１とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている（図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）。

【０９９４】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されているときに第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を開始することにより該第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【０９９５】
具体的には、枠上可動体１３２ＳＧ１０１やチャンスボタン６３１Ｂなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう（図１１３（Ａ）参照）。
【０９９６】
よって、例えば、図１１３（Ｂ）に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置５の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像（例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する）を背景画像上に表示し、最大５回（盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする）のエラー判定時のイニシャル動作（枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ）を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。
【０９９７】
また、第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１０４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。
【０９９８】
以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０９９９】
また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。
【１０００】
また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。
【１００１】
また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。
【１００２】
本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。
【１００３】

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

【１００４】

［形態１－１］

形態１－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

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

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

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

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１４６～図１４９、図１５８、図１５９、図１６５、図１７６、図１８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１００５】

［形態１－２］

形態１－２の遊技機は、

一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４６～図１４９参照）、

ことを特徴としている。

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

【１００６】

［形態１－３］

形態１－３の遊技機は、

背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、

第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【１００７】

［形態１－４－１］
形態１－４－１の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４６～図１４９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【１００８】

［形態１－４－２］
形態１－４－２の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、
第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図１５８、図１５９、図１６５、図１７６、図１８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。

【１００９】

［形態１－４－３］
形態１－４－３の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１７２、図１７３、図１８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【１０１０】

［形態１－４－４］
形態１－４－４の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０１１】
［形態１－４－５］
形態１－４－５の遊技機は、
複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０１２】
［形態１－５］
形態１－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１９７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０１３】
［形態１－６］
形態１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１０１４】
［形態１－７－１］
形態１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図１８８、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１０１５】
［形態１－７－２］
形態１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１８８、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０１６】
［形態１－７－３］

形態１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１９７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１０１７】
［形態１－８］
形態１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１０１８】
［形態２－１］
形態２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１５８、図１５９、図１６５、図１７６、図１８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演

出を実行することができる。
【１０１９】
［形態２－２］
形態２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１７６、図１８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１０２０】
［形態２－３］
形態２－３の遊技機は、
第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、
エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図１７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。
【１０２１】
［形態２－４］
形態２－４の遊技機は、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１５８、図１５９、図１６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１０２２】
［形態３－１］
形態３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１６１、図１６８、図１７８、図１８３、図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０２３】
［形態３－２］
形態３－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、
所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４６～図１４９参照）、
ことを特徴する遊技機。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【１０２４】
［形態３－３］
形態３－３の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６１（Ｃ）、図１６８（Ｃ）参照）、
ことを特徴する遊技機。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０２５】
［形態３－４－１］
形態３－４－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０２６】
［形態３－４－２］
形態３－４－２の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１８３、図１８５、図１９４参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０２７】
［形態３－５］
形態３－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０２８】
［形態４－１］
形態４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１６１、図１６８、図１７２、図１７３、図１７８、図１８３、図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０２９】
［形態４－２］
形態４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、

特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【１０３０】
［形態４－３－１］
形態４－３－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１０３１】
［形態４－３－２］
形態４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１０３２】
［形態５－１］
形態５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくと

も所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
　特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１６１、図１６８、図１７８、図１８３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０３３】
　［形態５－２］
　形態５－２の遊技機は、
　特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１９０、図１９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０３４】
　［形態５－３］
　形態５－３の遊技機は、
　特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１９７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【１０３５】
　［形態５－４］
　形態５－４の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１９６（Ａ）参照）、
　特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
　特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図１９６（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０３６】
　［形態６－１］
　形態６－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、
　　有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１６２～図１６４、図１７２、図１７３、図１７９、図１８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０３７】

［形態６－２］
形態６－２の遊技機は、
第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図１７２、図１７３、図１７８、図１８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１０３８】

［形態６－３］
形態６－３の遊技機は、
第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図１７９参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。
【１０３９】
［形態６－４－１］
形態６－４－１の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、
第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０４０】
［形態６－４－２］
形態６－４－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、
特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４６～図１４９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０４１】
［形態６－５］
形態６－５の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６２（Ｇ）、図１６４（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０４２】
［形態６－６］
形態６－６の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、
第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図１６３（Ｉ）～図１６３（Ｋ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【１０４３】
［形態６－７－１］
形態６－７－１の遊技機は、
第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、
ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図１

６２（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【１０４４】
［形態６－７－２］
形態６－７－２の遊技機は、
動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、
小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図１６２（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。
【１０４５】
［形態６－７－３］
形態６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図１６２（Ｈ）、図１７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【１０４６】
［形態６－７－４］
形態６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図１７９）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０４７】
［形態６－８］
形態６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図１７２、図１７３、図１８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０４８】
［形態６－９］
形態６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１０４９】

［形態６－１０］
形態６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図１７９、図１８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【１０５０】
［形態７－１］
形態７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、
動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、
特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、
特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図１５８、図１５９、図１６８、図１７６、図１８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１０５１】
［形態８－１］
形態８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１５８、図１５９、図１６１、図１７６、図１７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０５２】
［形態８－２］
形態８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１５８、図１５９、図１６１、図１７６、図１７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０５３】
［形態９－１］
形態９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１５８、図１５９、図１６１、図１７６、図１７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。
【１０５４】
［形態９－２］
形態９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１５８、図１５９、図１６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０５５】
［形態１０－１］
形態１０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１５８、図１５９、図１６６、図１６７、図１７６、図１８２、図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０５６】
［形態１０－２］
形態１０－２の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１５８（Ｇ）、図１６６（Ｈ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０５７】
［形態１０－３－１］
形態１０－３－１の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０５８】
［形態１０－３－２］
形態１０－３－２の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、
第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１６６、図１８５参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０５９】
［形態１０－４］
形態１０－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図１９６（Ａ）参照）、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図１９６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０６０】
［形態１０－５］
形態１０－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１７２、図１７３、図１８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６１】
［形態１０－６－１］
形態１０－６－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１８８、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６２】
［形態１０－６－２］
形態１０－６－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図１８８、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６３】
［形態１０－７－１］
形態１０－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図２０２参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６４】
［形態１０－７－２］
形態１０－７－２の遊技機は、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６５】
［形態１０－７－３］
形態１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１９６、図２０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０６６】
［形態１０－８］
形態１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１４６～図１４９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０６７】
［形態１０－９］
形態１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１７６、図１８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０６８】
［形態１１－１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１６１、図１５８、図１５９、図１７８、図１７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０６９】

［形態１２－１］

形態１２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１５８、図１５９、図１６６、図１６７、図１７６、図１８２参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０７０】
［形態１３－１］
形態１３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１５８、図１５９、図１６２、図１６３、図１７９、図１７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０７１】
［形態１３－２］

形態１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図１６２、図１５８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０７２】
［形態１４－１］
形態１４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図１５５、図１５６、図１７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。
【１０７３】
［形態１４－２］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図１５５、図１５６、図１９７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０７４】
［形態１４－３］

形態１４－３の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、
第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、
第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図１５５（Ｆ）、図１５６（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０７５】
［形態１４－４］
形態１４－４の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図１７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０７６】
［形態１４－５］
形態１４－５の遊技機は、
第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、
第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図１４０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【１０７７】
［形態１４－６］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【１０７８】
［形態１４－７－１］
形態１４－７－１の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１５５（Ｃ）、図１５６（Ｃ）、図１７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１０７９】
［形態１４－７－２］

形態１４－７－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１０８０】
［形態１５－１］
形態１５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１５８、図１５９、図１７１、図１７６、図１８４（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１０８１】
［形態１５－２］
形態１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図１７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。
【１０８２】
［形態１５－３］
形態１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図１５９

（Ｊ）、図１７１（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８３】
［形態１５－４］
形態１５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８４】
［形態１５－５］
形態１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図１８８、図１９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８５】
［形態１５－６］
形態１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１５８（Ｇ）、図１７１（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８６】
［形態１６－１］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、
第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、
第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図１５８、図１５９、図１７１、図１７６、図１８４（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【１０８７】

［形態１７－１］

形態１７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１５８（Ａ）～図１５８（Ｆ）、図１５９（Ｉ）～図１５９（Ｋ）参照）、
報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１７１（Ａ）、図１７１（Ｂ）、図１７１（Ｄ）、図１７６、図１８４（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【１０８８】

［形態１８－１］

形態１８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図１５８、図１５９、図１６１、図１７６、図１７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１０８９】
［形態１８－２］
形態１８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１７６、図１７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０９０】
［形態１８－３－１］
形態１８－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１５８（Ｇ）、図１６１（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。

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

【１０９１】

［形態１８－３－２］

形態１８－３－２の遊技機は、

第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１６１（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１０９２】

［形態１８－３－３］

形態１８－３－３の遊技機は、

可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１７８参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１０９３】

［形態１８－４］

形態１８－４の遊技機は、

第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１７８参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１０９４】

［形態１９－１］

形態１９－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像

の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図１５８、図１５９、図１６９、図１７０、図１７６、図１８４（Ａ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１０９５】
　［形態１９－２］
　形態１９－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１７６、図１８４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０９６】
　［形態１９－３－１］
　形態１９－３－１の遊技機は、
　第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１５８（Ｇ）、図１６９（Ｅ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０９７】
　［形態１９－３－２］
　形態１９－３－２の遊技機は、
　第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、
　第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１６９（Ｆ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０９８】
　［形態１９－３－３］
　形態１９－３－３の遊技機は、

可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図１８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０９９】
［形態１９－４］
形態１９－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１１００】
［形態２０－１］
形態２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図１５８、図１５９、図１６５、図１７６、図１８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に

驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【１１０１】

［形態２０－２－１］

形態２０－２－１の遊技機は、

第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１６５（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。

【１１０２】

［形態２０－２－２］

形態２０－２－２の遊技機は、

エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、

可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【１１０３】

［形態２０－３］

形態２０－３の遊技機は、

特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１１０４】

［形態２１－１］

形態２１－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像と

もに背景画像を視認可能であり、
　第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
　第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図１５８（Ｅ）、（Ｆ）、図１６０（Ｃ）、図１７６、図１７７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１１０５】
　［形態２１－２］
　形態２１－２の遊技機は、
　所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１６０（Ｃ）拡大図参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１１０６】
　［形態２１－３］
　形態２１－３の遊技機は、
　所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
　第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図１６０（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【１１０７】
　［形態２１－４］
　形態２１－４の遊技機は、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図１７７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１１０８】
　［形態２２－１］
　形態２２－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１５９、図１７５、図１７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１１０９】
［形態２２－２］
形態２２－２の遊技機は、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１５８、図１５７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１１１０】
［形態２２－３］
形態２２－３の遊技機は、
第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１５８、図１５７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１１１１】
［形態２３－１］
形態２３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、
第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、
第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、
第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図１５８～図１６０、図１７６、図１７７、図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１１１２】

［形態２３－２－１］
形態２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【１１１３】

［形態２３－２－２］
形態２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【１１１４】

［形態２４－１］
形態２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、
第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図１５８、図１７６、図１８１、図２０５、図２０６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１１１５】
［形態２４－２］
形態２４－２の遊技機は、
特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、
第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図２０５、図２０６、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１１１６】
［形態２４－３－１］
形態２４－３－１の遊技機は、
第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、
透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１１１７】
［形態２４－３－２］
形態２４－３－２の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動

作量が多い（図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１１１８】
［形態２４－４］
形態２４－４の遊技機は、
第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、
第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、
第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図２０６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１１１９】
［形態２５］
形態２５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１６５（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１９３（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１９３（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図１８１、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。
【１１２０】
［形態２６］
形態２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１６５（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１９３（Ｂ１））、該割れ画像を

該第１態様から第２態様に変化させる（図１９３（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図１８１、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。
【１１２１】
［形態２７］
形態２７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１７４～図１８４、図１８８～図１９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。
【１１２２】
［形態２８］
形態２８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１７４～図１８４、図１８８～図１９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【１１２３】

［形態２９］
形態２９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１９２（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１９２（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なる（図１８０、図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【１１２４】
［形態３０］
形態３０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１８８（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１８８（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１９２（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図１９２（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１７６、図１８０、図１８８、図１９２、図１９６（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１１２５】
［形態３１］
形態３１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１８８（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１８８（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１９２（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図１９２（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１４３～図１４５、図１７６、図１８０、図１８８、図１９２、図１９６（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【１１２６】

［形態３２］
形態３２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
発光制御手段は、
割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図１７４～図１７６、図１７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【１１２７】

［形態３３］
形態３３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図１７４～図１８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【１１２８】
［形態３４］
形態３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１７４参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１２９】
［形態３５］
形態３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１７４参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図１８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１３０】
［形態３６］
形態３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であ

り、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
　割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
　音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１７４参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１８１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１３１】
　［形態３７］
　形態３７の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　音出力手段は、
　　割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
　　割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
　音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図２０１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１１３２】
　［形態３８］
　形態３８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　　オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
　音出力手段は、
　　割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
　　割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図２０１

参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１１３３】
［形態３９］
形態３９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、
第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図１８６、図１８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【１１３４】
［形態４０］
形態４０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図１８６、図１８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【１１３５】
［形態４１］
形態４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

報を表示可能であり、
　破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
　第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１８６、図１８７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【１１３６】
　［形態４２］
　形態４２の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
　第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
　第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
　第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
　第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図１８６、図１８７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【１１３７】
　［形態４３］
　形態４３の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
　第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
　第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
　第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
　第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
　第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図１８６、図１８７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターン

を構築することができる。
【１１３８】
［形態４４］
形態４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１４３、図１４５、図１５８～図１６０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。
【１１３９】
［形態４５］
形態４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１４３、図１４５、図１５８、図１５９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【１１４０】
［形態４６］
形態４６の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図１４３、図１４５、図１５８～図１６０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【１１４１】
［形態４７］
形態４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図１４０、図１４２（Ｃ）、図１４３、図１４５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【１１４２】
［形態４８］
形態４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、
第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１９３、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【１１４３】
［形態４９］
形態４９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図１９３、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【１１４４】
［形態５０］
形態５０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図１９３、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。
【１１４５】
［形態５１］
形態５１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、

表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、
複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図１９３、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。
【１１４６】
［形態５２］
形態５２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図１９３、図２０７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【１１４７】
［形態５３］
形態５３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示

となるまでに要する期間が短い（図１６２、図１６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【１１４８】
［形態５４］
形態５４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１５８、図１５９、図１６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。
【１１４９】
［形態５５］
形態５５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、

第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１５８、図１５９、図１６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【１１５０】
［形態５６］
形態５６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１５８、図１５９、図１６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。
【１１５１】
［形態５７］
形態５７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図１５８、図１５９、図１６２、図１６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表

示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。
【１１５２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１１４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。
【１１５３】
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。
【１１５４】
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。
【１１５５】
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。
【１１５６】
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。
【１１５７】
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。
【１１５８】
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。
【１１５９】

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。

【１１６０】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１１６１】

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。

【１１６２】

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。

【１１６３】

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。

【１１６４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１５参照）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。

【１１６５】
遊技盤２の所定位置（図１１４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。
【１１６６】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１５参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【１１６７】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【１１６８】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１１６９】
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。
【１１７０】
遊技盤２の所定位置（図１１４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。
【１１７１】
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。
【１１７２】
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。
【１１７３】
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。
【１１７４】
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。
【１１７５】

遊技盤２の所定位置（図１１４では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１４９参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１１７６】

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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

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１１５参照）により検出される。

【１１７９】

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１１５参照）により検出される。

【１１８０】

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。

【１１８１】

（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。

【１１８２】

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）。

【１１８３】

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。

【１１８４】
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。
【１１８５】
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。
【１１８６】
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。
【１１８７】
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。
【１１８８】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１１８９】
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。
【１１９０】
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。
【１１９１】
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。
【１１９２】
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。
【１１９３】
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。
【１１９４】
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。
【１１９５】
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。
【１１９６】
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。
【１１９７】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【１１９８】
（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。
【１１９９】
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。
【１２００】
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。
【１２０１】
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。
【１２０２】
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。
【１２０３】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【１２０４】
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。
【１２０５】
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。
【１２０６】
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。
【１２０７】
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。
【１２０８】
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）。
【１２０９】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１１５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。

【１２１０】

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。

【１２１１】

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。

【１２１２】

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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【１２１７】

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。

【１２１８】

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

【１２１９】

払出制御基板００６ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【１２２０】

また、払出制御基板００６ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００６ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００６ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００６ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１２２１】

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。

【１２２２】

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。

【１２２３】

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。

【１２２４】

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。

【１２２５】

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３５

Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【１２２６】

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。

【１２２７】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【１２２８】

また、図１１６に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１２２９】

図１１７に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【１２３０】

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

【１２３１】

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

【１２３２】

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

【１２３３】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１１７及び図１１８に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【１２３４】

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

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

【１２３５】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【１２３６】

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。

【１２３７】

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。

【１２３８】

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。

【１２３９】
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。
【１２４０】
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。
【１２４１】
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。
【１２４２】
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。
【１２４３】
図１１６（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１６（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。
【１２４４】
図１１９（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。
【１２４５】
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１１９（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。
【１２４６】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１９（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示

結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【１２４７】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【１２４８】

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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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。

【１２５３】

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。

【１２５４】

尚、図１１９（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。

【１２５５】

図１２０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１２０に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１２５６】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウン

タ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１２５７】

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

【１２５８】

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

【１２５９】

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

【１２６０】

図１２１は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１２６１】

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。

【１２６２】

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。

【１２６３】

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２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊ｒｒは時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１２６４】

図１２２（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」と

して大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１２６５】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１２２（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【１２６６】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【１２６７】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【１２６８】

図１２２（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始

するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１２６９】

尚、図１２２（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【１２７０】

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

【１２７１】

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

【１２７２】

図１２３（Ａ）及び図１２３（Ｂ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１２７３】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【１２７４】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ

演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１２７５】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１２７６】

図１２３に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【１２７７】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【１２７８】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【１２７９】

図１２４は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【１２８０】

具体的には、図１２４（Ａ）～図１２４（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図１２４（Ｅ）及び図１２４（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるとき

は大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１２８１】

例えば、図１２４（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２８２】

また、図１２４（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２８３】

また、図１２４（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２８４】

また、図１２４（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値

が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。

【１２８５】

また、図１２４（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）に決定する。

【１２８６】

また、図１２４（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。

【１２８７】

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

【１２８８】

図１１５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。

【１２８９】

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１２５に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図１２５に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。

【１２９０】

第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口

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

【１２９１】

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

【１２９２】

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

【１２９３】

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

【１２９４】

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

【１２９５】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１２９６】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１２９７】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１２９８】
遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【１２９９】
遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【１３００】
遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１３０１】
図１１５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。
【１３０２】
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。
【１３０３】
図１１５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１２６（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図１２６（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。
【１３０４】
演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【１３０５】

演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１３０６】

演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【１３０７】

演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１３０８】

本実施の形態では、図１２６（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【１３０９】

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。

【１３１０】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【１３１１】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（

例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図１３９参照）においてセットされるようになっている。

【１３１２】

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

【１３１３】

図１２６（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１２６（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。

【１３１４】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１３１５】

（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１２７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。

【１３１６】

図１２７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。

【１３１７】
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。

【１３１８】
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。

【１３１９】
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。

【１３２０】
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。

【１３２１】
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１２８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１２８に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１３２２】
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。

【１３２３】
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。

【１３２４】

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。

【１３２５】

（特別図柄プロセス処理）

図１２９は、特別図柄プロセス処理として、図１２８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）。

【１３２６】

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１２８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。

【１３２７】

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。

【１３２８】

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

【１３２９】

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。

【１３３０】

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。

【１３３１】

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。

【１３３２】

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。

【１３３３】

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。

【１３３４】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【１３３５】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１３３６】
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。
【１３３７】
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。
【１３３８】
（始動入賞判定処理）
図１３０は、図１２９に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。
【１３３９】
００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。
【１３４０】
００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始

動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１３４１】

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

【１３４２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１３４３】

００６ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２８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。

【１３４４】

ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００６ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２８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。

【１３４５】

００６ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動

口バッファ値が「２」であるときには（００６ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【１３４６】

（入賞時乱数値判定処理）

図１３１（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１３０のステップ００６ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部００６ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００６ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【１３４７】

図１３１（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【１３４８】

ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１２１に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１２２）。その後、図１３０のステップ００６ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１３４９】

ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図

柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１３１）。

【１３５０】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１２４に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち１～６６０までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうちそれぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【１３５１】

このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【１３５２】

また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１３１（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１３５３】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【１３５４】

ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図１３１（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。

【１３５５】

その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１３５６】

（特別図柄通常処理）

図１３２は、特別図柄通常処理として、図１２９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１３２に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１３５７】

ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１３５８】

ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。

【１３５９】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【１３６０】

一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【１３６１】

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。

【１３６２】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１３６３】

ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【１３６４】

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

【１３６５】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１２１に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１３６６】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１３６７】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１２２（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当り

Ｂ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【１３６８】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６に進む。

【１３６９】

また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【１３７０】

ステップ００６ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１３７１】

ステップ００６ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１３７２】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１３７３】

（変動パターン設定処理）

図１３３は、変動パターン設定処理として、図１２９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１３３に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【１３７４】

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

【１３７５】

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

【１３７６】

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

【１３７７】

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

【１３７８】
ステップ００６ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１２８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。

【１３７９】
（特別図柄停止処理）
図１３４は、特別図柄停止処理として、図１２９のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【１３８０】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【１３８１】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【１３８２】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【１３８３】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【１３８４】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。
【１３８５】
ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。
【１３８６】
（大当り終了処理）
図１３５は、大当り終了処理として、図１２９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。
【１３８７】
大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。
【１３８８】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。
【１３８９】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。
【１３９０】
記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。
【１３９１】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。
【１３９２】
ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オ

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

【１３９３】

（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１３６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１３６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。

【１３９４】

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。

【１３９５】

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。

【１３９６】

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。

【１３９７】

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。
【１３９８】
　ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【１３９９】
　尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【１４００】
　メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。
【１４０１】
　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。
【１４０２】
　（演出制御プロセス処理）
　図１３７は、演出制御プロセス処理として、図１３６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１３７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【１４０３】
　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。
【１４０４】
　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。

【１４０５】

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。

【１４０６】

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。

【１４０７】

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

【１４０８】

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

【１４０９】

（保留表示演出決定処理）

図１３８は、図１３７に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、

図１２６（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【１４１０】

例えば、図１３８に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【１４１１】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【１４１２】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【１４１３】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【１４１４】

（可変表示開始設定処理）

図１３９は、図１３７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグ

がオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１４１５】

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。

【１４１６】

また、ステップ００６ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１４１７】

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。

【１４１８】

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

【１４１９】

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

【１４２０】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示

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

【１４２１】

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。

【１４２２】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【１４２３】

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

【１４２４】

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。

【１４２５】

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

【１４２６】

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

ら、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【１４２７】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８５）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。
【１４２８】
（連続割れ演出設定処理）
図１４０（Ａ）は、図１３９に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。
【１４２９】
連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図１４３参照）。
【１４３０】
遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。
【１４３１】
また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非

実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１４３２】

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

【１４３３】

次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。

【１４３４】

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

【１４３５】

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

【１４３６】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決

定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【１４３７】

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

【１４３８】

（セリフ予告演出設定処理）

図１４１（Ａ）は、図１３９に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。

【１４３９】

例えば、図１４１（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。

【１４４０】

図１４１（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【１４４１】

尚、本実施の形態については、図１４１（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて実行される場合が最も大当り遊技

状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンＡにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞非実行）。

【１４４２】

（背景変化演出設定処理）

次に、図１３９に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。

【１４４３】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１４２（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。

【１４４４】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図１４２（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パター

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

【１４４５】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図１３６に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。

【１４４６】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図１３９に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【１４４７】

例えば、図１４２（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【１４４８】

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

【１４４９】

（カットイン演出設定処理）

次に、図１３９に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイ

ン演出の演出パターンを決定する。
【１４５０】
例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図１４２（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。
【１４５１】
つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。
【１４５２】
尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。
【１４５３】
尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。
【１４５４】
尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図１４４、図１６８参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。
【１４５５】
（演出説明）

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

【１４５６】

具体的には、図１４３及び図１４４に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図１４５に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図１４０（Ｂ）、図１４２（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【１４５７】

図１４３～図１４５に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。

【１４５８】

第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

【１４５９】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らず

ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【１４６０】

背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【１４６１】

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

【１４６２】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図１２３及び図１２４に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【１４６３】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され

るとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【１４６４】

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

【１４６５】

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

【１４６６】

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

【１４６７】

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

する）演出である。
【１４６８】
結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行される場合がある（図１４９参照）。
【１４６９】
（各変動パターンにおける演出タイミング）
次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図１４６（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１４７０】
図１４６（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。
【１４７１】
図１４６（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１４７２】
図１４６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。
【１４７３】
図１４７（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複すること

なく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１４７４】

特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【１４７５】

図１４７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１４７６】

尚、本実施の形態では、図１４６～図１４８に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

【１４７７】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図１４８（Ａ）及び図１４８（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【１４７８】

尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【１４７９】

図１４８（Ｃ）及び図１４８（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能

となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【１４８０】

また、図１４９（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

【１４８１】

図１４９（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【１４８２】

図１４９（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【１４８３】

図１４９（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１４８４】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図１５０～図１５２に基づいて説明する。図１５０は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１５１は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１５２は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【１４８５】

図１５０（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５０（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジ

ェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１５０（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４８６】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１５０（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【１４８７】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５０（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１５０（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４８８】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図１５０（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１５０（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５０（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５０（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図１５０（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４８９】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１５０（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図１５０（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図１５０（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図１５０（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５０（Ａ１６）参照）。

【１４９０】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（

エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【１４９１】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１５０（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１５１（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５１（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１５１（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【１４９２】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１５１（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５１（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１５１（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【１４９３】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１５１（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１５１（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【１４９４】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図１５２（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図１５２（Ａ３１）参照）。

【１４９５】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１５２（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に

向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図１５２（Ａ３３）参照）。

【１４９６】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５２（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図１５２（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１５２（Ａ３６）参照）。

【１４９７】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１５２（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図１５２（Ａ３８）参照）。

【１４９８】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図１５２（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図１５２（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１５２（Ａ４１）参照）。

【１４９９】

（スーパーリーチβにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図１５３及び図１５４に基づいて説明する。図１５３は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図１５４は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【１５００】

図１５３（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５３（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図１５３（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５３（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図１５３（Ｂ５）参照）。

【１５０１】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１５３（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図１５３（Ｂ７）参照）。

【１５０２】

背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１５３（Ｂ８）参照）。

【１５０３】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１５３（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５３（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５３（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１５３（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。

【１５０４】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図１５３（Ｂ９Ａ）参照）。

【１５０５】

飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１５３（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１５３（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５３（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５３（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１５４（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

【１５０６】

２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図１５４（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図１５４（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【１５０７】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１５４（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され

（図１５４（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５４（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１５４（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【１５０８】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１５４（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１５４（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１５４（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１５４（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【１５０９】

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

【１５１０】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図１５５～図１７１に基づいて説明する。

【１５１１】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【１５１２】

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

【１５１３】

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

【１５１４】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して

当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【１５１５】

図１５５～図１７１に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１１４など参照）。

【１５１６】

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

【１５１７】

画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【１５１８】

画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図２０４参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。

【１５１９】

＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞

第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図１５５及び図１５６に基づいて説明する。図１５５は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図１５６は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５２０】

図１５５（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて

表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１５５（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１５２１】

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

【１５２２】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１５５（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１５５（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１５５（Ｅ）参照）。

【１５２３】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図１５５（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図１５５（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【１５２４】

次に、図１５６に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。

【１５２５】
例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図１５５（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図１５６（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。
【１５２６】
また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。
【１５２７】
さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。
【１５２８】
＜セリフ予告演出＞
セリフ予告演出の動作例の詳細について、図１５７に基づいて説明する。図１５７は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【１５２９】
図１５７（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１５７（Ｂ）参照）。
【１５３０】
次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１５７（Ｃ）参照）。
【１５３１】
また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５３２】
次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１５７（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図１５７（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１５７（Ｆ）参照）。
【１５３３】
その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図１５７（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図１５７（Ｈ）参照）。
【１５３４】
尚、図１５７（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。
【１５３５】
＜背景変化演出Ａ＞
背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図１５８及び図１５９に基づいて説明する。図１５８は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図１５９は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【１５３６】
図１５８（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エ

リア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図１５８（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１５８（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【１５３７】

尚、図１５８（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図１５８（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図１５８（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図１５８（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【１５３８】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１５８（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図１５８（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１５３９】

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

【１５４０】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数

の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１５８（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１５８（Ｈ）、図１５９（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１５９（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１５９（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【１５４１】

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

【１５４２】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図１６０に基づいて説明する。図１６０は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１５４３】

図１６０（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１６０（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態

様が段階的に変化する（図１６０（Ｃ）参照）。
【１５４４】
このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。
【１５４５】
また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【１５４６】
また、図１６０（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。
【１５４７】
次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６０（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１６０（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１６０（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１６０（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。
【１５４８】
また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図１６０（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図１６０（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図１７７（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図１７７（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０

００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。
【１５４９】
　また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。
【１５５０】
　＜擬似連演出＞
　擬似連演出の動作例の詳細について、図１６１に基づいて説明する。図１６１は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【１５５１】
　図１６１（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１６１（Ｂ）参照）。
【１５５２】
　また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【１５５３】
　ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１６１（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６１（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。
【１５５４】
　尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１６１（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エ

フェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１６１（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【１５５５】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図１６１（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図１６１（Ｈ）参照）。

【１５５６】

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

【１５５７】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【１５５８】

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

【１５５９】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図１６２及び図１６３に基づいて説明する。図１６２は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図１６３は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５６０】

図１６２（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１６２（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１６２（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１６２（Ｄ）参照）。

【１５６１】

次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されると

ともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１６２（Ｅ）参照）。

【１５６２】

さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じて（図１６２（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１６２（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６２（Ｈ）参照）。

【１５６３】

また、図１６２（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５６４】

また、図１６２（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１６３（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図１６３（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１６３（Ｋ）参照）。

【１５６５】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図１６３（Ｊ）～図１６３（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【１５６６】

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

【１５６７】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１６２（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示とな

り、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【１５６８】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図１６４に基づいて説明する。図１６４は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５６９】

図１６４（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図１６４（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図１６４（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【１５７０】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６４（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図１６４（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１６４（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６４（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図１６４（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図１７３、図１８６では、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過

としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図１９２（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、図１９２（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図１９２（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図１９２（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【１５７１】

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

【１５７２】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図１６５に基づいて説明する。図１６５は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【１５７３】

図１６５（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図１６５（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【１５７４】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６５（Ｃ）参照）。

【１５７５】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１６５（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１６５（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１６５（Ｅ）参照）。

【１５７６】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図１６５（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図１６５（Ｇ）参照）。

【１５７７】

＜強発展演出Ｂ＞

強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図１６６及び図１６７に基づいて説明する。図１６６は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図１６７は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１５７８】

図１６６（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１６６（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１５７９】

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

【１５８０】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１６６（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６６（Ｄ）参照）。

【１５８１】

また、図１６６（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１６６（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図１６６（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１６６（Ｇ）参照）。

【１５８２】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１６６（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図１６７（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図１６７（Ｊ）、（Ｋ）参照）。

【１５８３】

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

【１５８４】

＜カットイン演出＞

カットイン演出の動作例の詳細について、図１６８に基づいて説明する。図１６８は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５８５】

図１６８（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１６８（Ｂ）参照）。

【１５８６】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図１６８（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【１５８７】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１６８（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。

【１５８８】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１６８（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図１６８（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１６８（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図１６８（Ｇ）参照）。

【１５８９】

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

【１５９０】

＜結果報知演出（大当り）＞

結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図１６９及び図１７０に基づいて説

明する。図１６９は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図１７０は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５９１】

図１６９（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１６９（Ｂ）参照）。

【１５９２】

次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図１６９（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１６９（Ｄ）参照）。

【１５９３】

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

【１５９４】

次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図１６９（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６９（Ｆ）参照）。

【１５９５】

また、図１６９（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１６９（Ｇ）参照）。

【１５９６】

次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が

終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後（図１６９（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図１７０（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１７０（Ｊ）参照）。

【１５９７】

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

【１５９８】

＜結果報知演出（はずれ）＞

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図１７１に基づいて説明する。図１７１は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５９９】

図１７１（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１７１（Ｂ）参照）。

【１６００】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７１（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【１６０１】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１７１（Ｄ）参照）。

【１６０２】

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

【１６０３】

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

【１６０４】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、

レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図１７１（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図１７１（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１７１（Ｇ）参照）。

【１６０５】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図１７２、図１７４、図１５５、図１５６に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６０６】

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

【１６０７】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１５５（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１５６（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【１６０８】

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

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

【１６０９】

図１７２、図１７５、図１５７に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６１０】

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

【１６１１】

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

【１６１２】

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

間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【１６１３】

図１７２、図１７６（Ａ）、図１７６（Ｂ）、図１５８、図１５９に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【１６１４】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図１７６（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【１６１５】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１５９参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６１６】

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

【１６１７】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００

６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【１６１８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図１５８（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図１５８（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１６１９】

尚、図１７６（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図１５８（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されない

ため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。
【１６２０】
図１７２、図１７７（Ａ）、図１６０に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。
【１６２１】
また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１８６に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。
【１６２２】
次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１６０参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【１６２３】
尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【１６２４】
また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおける割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音

とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

【１６２５】

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

【１６２６】

尚、図１７７（Ｂ）、図１７７（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。

【１６２７】

図１７２、図１７８、図１６１に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【１６２８】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。こ

のため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【１６２９】

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

【１６３０】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【１６３１】

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

れるものとなっている。
【１６３２】
尚、図１７６及び図１７８に示すように、本実施の形態における背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。
【１６３３】
図１７２、図１７９（Ａ）、図１６２、図１６３に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。
【１６３４】
このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１８６に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。
【１６３５】
前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間

では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６３６】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【１６３７】

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

【１６３８】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【１６３９】

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

【１６４０】

尚、図１７９（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾

り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【１６４１】

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

【１６４２】

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

【１６４３】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色

発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【１６４４】

図１７３、図１８０、図１６４に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【１６４５】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【１６４６】

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

【１６４７】

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

【１６４８】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６４９】
尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【１６５０】
図１７３、図１８１、図１６５に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【１６５１】
次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【１６５２】
また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として

遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【１６５３】
尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【１６５４】
そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。
【１６５５】
また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【１６５６】
尚、本実施の形態の強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。
【１６５７】
図１７３、図１８２、図１６６、図１６７に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１８６に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。
【１６５８】
１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、

該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６５９】

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

【１６６０】

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

【１６６１】

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

よって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６６２】

尚、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【１６６３】

図１７３、図１８３、図１６８に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【１６６４】

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

【１６６５】
尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。
【１６６６】
更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。
【１６６７】
また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。
【１６６８】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【１６６９】
図１７３、図１８４（Ａ）、図１６９、図１７０に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１８６に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像００６Ｓ

Ｇ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【１６７０】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図１８４（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【１６７１】

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

【１６７２】

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

【１６７３】

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

【１６７４】

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

【１６７５】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミング

までの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【１６７６】

図１８４（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【１６７７】

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

【１６７８】

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

【１６７９】

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

定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【１６８０】

（割れ演出実行時の破片速度）

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

【１６８１】

図１８５（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【１６８２】

一方で、図１８５（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図１８５では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。

【１６８３】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図１８６及び図１８７に基づいて説明する。図１８６は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図１８７は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【１６８４】

図１８６及び図１８７に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【１６８５】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図１８７では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を

構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図１８７において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【１６８６】

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

【１６８７】

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

【１６８８】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図１７２及び図１７３で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【１６８９】

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

【１６９０】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図１９６参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパ

ターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。
【１６９１】
　また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。
【１６９２】
　つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。
【１６９３】
　また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。
【１６９４】
　図１８６に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図１８６では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。
【１６９５】
　尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「

深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【１６９６】

次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【１６９７】

例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。

【１６９８】

このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【１６９９】

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

【１７００】

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

【１７０１】

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

【１７０２】

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

【１７０３】

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

【１７０４】

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

【１７０５】

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

【１７０６】

（割れパターンの表示例）

次に、図１８８～図１９４に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図１８８は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１８９は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１９０は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１９１は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１９２は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１９３は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１９４は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【１７０７】

図１８８～図１９４それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。

【１７０８】

図１８８～図１９４の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【１７０９】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【１７１０】

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

【１７１１】

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

【１７１２】

図１８８に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１８８（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１８８（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１８８（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１７１３】

図１８９に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１８９（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１８９（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１８９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１７１４】

図１９０に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９０（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１９０（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１９０（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１７１５】

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

【１７１６】

図１９１に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９１（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１９１（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１９１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１７１７】

図１９２に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９２（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１９２（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１９２（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図１９２（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図１９２（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図１９２（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図１９２（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【１７１８】

図１９３に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９３（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１９３（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１９３（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【１７１９】

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

【１７２０】
図１９４に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９４（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１９４（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１９４（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図１９４（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図１９４（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。
【１７２１】
（破片画像の詳細）
次に、破片画像の詳細について、図１９５及び図１９６に基づいて説明する。図１９５は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図１９６は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図１９６において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。
【１７２２】
図１９５（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図１９５（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７２３】
また、図１９５（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【１７２４】
次に、図１９６（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図１９６（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７２５】
また、図１９６（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度

が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７２６】

また、図１９６（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７２７】

（各形態の効果）

［形態１－１］

以上、本実施の形態のパチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図１１６～１１８に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。

【１７２８】

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

【１７２９】

尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画

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

【１７３０】

ここで、図１４６～図１４９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図１７６に示すように、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図１８１に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。

【１７３１】

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

【１７３２】

［形態１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出

Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１４６～図１４９参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１７３３】

［形態１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図１４３）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【１７３４】

［形態１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１４６～図１４９参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【１７３５】

［形態１－４－２］

図１７６及び図１８１に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【１７３６】

［形態１－４－３］

また、図１７２及び図１７３に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【１７３７】
［形態１－４－４］
また、図２０２に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１７３８】
［形態１－４－５］
また、図２０２に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１７３９】
［形態１－５］
また、図１９７に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１７４０】
［形態１－６］
また、図１８５に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。
【１７４１】
［形態１－７－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１８８、図１９３参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１７４２】
［形態１－７－２］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１８８、図１９３参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１７４３】
［形態１－７－３］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方

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

【１７４４】

［形態１－８］

また、図２０２に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１７４５】

［形態２－１］

また、図１７６及び図１８１に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。

【１７４６】

［形態２－２］

また、図１７６及び図１８１に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。

【１７４７】

［形態２－３］

また、図１７６に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。

【１７４８】

［形態２－４］

また、図１５８及び図１６５に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発

展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。
【１７４９】
［形態３－１］
また、図１７８及び図１８３に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８５に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。
【１７５０】
［形態３－２］
また、図１４６～図１４９に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【１７５１】
［形態３－３］
擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１６１（Ｃ）、図１６８（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７５２】
［形態３－４－１］
また、図１８５に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。
【１７５３】
［形態３－４－２］
また、図１８３に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図１８５に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１７５４】
［形態３－５］

また、図２０２に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５５】

［形態４－１］

また、図１７８及び図１８３に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１７２及び図１７３に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７５６】

［形態４－２］

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１９５参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【１７５７】

［形態４－３－１］

また、図２０２に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５８】

［形態４－３－２］

また、図２０２に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５９】

［形態５－１］
また、図１７８及び図１８３に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１９７参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。
【１７６０】
［形態５－２］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１９０、図１９４参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１７６１】
［形態５－３］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【１７６２】
［形態５－４］
擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１９６（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図１９６（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７６３】
［形態６－１］
また、図１７９及び図１８０に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図１７９及び図１８０参照）。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７６４】
［形態６－２］
また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ

表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図１７９参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７６５】

［形態６－３］

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

【１７６６】

［形態６－４－１］

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

【１７６７】

［形態６－４－２］

また、図１４６～図１４９に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【１７６８】

［形態６－５］

リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１６２（Ｇ）、図１６４（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７６９】

［形態６－６］

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図１６３（Ｉ）～図１６３（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【１７７０】

［形態６－７－１］
リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図１６２（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【１７７１】
［形態６－７－２］
また、図１７９に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。
【１７７２】
［形態６－７－３］
また、図１７９に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【１７７３】
［形態６－７－４］
また、図１７９に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【１７７４】
［形態６－８］
また、図１７２及び図１７３に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７７５】
［形態６－９］
また、図１８５に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示

することができる。
【１７７６】
［形態６－１０］
また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図１７９及び図１８０参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【１７７７】
［形態７－１］
また、図１７６及び図１８３に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８３に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１７７８】
［形態８－１］
また、図１７６及び図１７８に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７７９】
［形態８－２］
また、図１７６及び図１７８に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。
【１７８０】
［形態９－１］
また、図１７６及び図１７８に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々な

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

【１７８１】

［形態９－２］

また、図１７６及び図１７８に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７８２】

［形態１０－１］

また、図１７６及び図１８２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８５に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７８３】

［形態１０－２］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１５８（Ｇ）、図１６６（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７８４】

［形態１０－３－１］

また、図１８５に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７８５】

［形態１０－３－２］

また、図１８５に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度

Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７８６】

［形態１０－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図１９６（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図１９６（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７８７】

［形態１０－５］

また、図１７２及び図１７３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７８８】

［形態１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１８８、図１８９参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１７８９】

［形態１０－６－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図１８８、図１８９参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７９０】

［形態１０－７－１］

また、図２０２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７９１】

［形態１０－７－２］

また、図２０２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ

３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７９２】

［形態１０－７－３］

また、図２０２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。

【１７９３】

［形態１０－８］

また、図１４６～図１４９に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【１７９４】

［形態１０－９］

また、図１７６及び図１８２に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７９５】

［形態１１－１］

また、図１７６及び図１７８に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１７２に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７９６】

［形態１２－１］

また、図１７６及び図１８２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表

示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出Ｂにおいて Ｚ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて Ｚ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７９７】

［形態１３－１］

また、図１７６及び図１７９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７９８】

［形態１３－２］

第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図１６２、図１５８参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７９９】

［形態１４－１］

また、図１７４に示す本実施の形態の第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【１８００】

［形態１４－２］

また、図１９７に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８０１】

［形態１４－３］

第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像

）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図１５５（Ｆ）、図１５６（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８０２】

［形態１４－４］

また、図１７４に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８０３】

［形態１４－５］

また、図１４０に示すように、本実施の形態では、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【１８０４】

［形態１４－６］

また、図１８５に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【１８０５】

［形態１４－７－１］

また、図１７４に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１８０６】

［形態１４－７－２］

また、図１７４に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１８０７】

［形態１５－１］

また、図１７６及び図１８４に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【１８０８】
［形態１５－２］
また、図１７６に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【１８０９】
［形態１５－３］
背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図１５９（Ｊ）、図１７１（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８１０】
［形態１５－４］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１８６参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８１１】
［形態１５－５］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図１８８、図１９０参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８１２】
［形態１５－６］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図１５８（Ｇ）、図１７１（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８１３】
［形態１６－１］
また、図１７６及び図１８４に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パター

ンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【１８１４】

［形態１７－１］

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１５８（Ａ）～図１５８（Ｆ）と図１５９（Ｉ）、図１５９（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１７１（Ａ）～図１７１（Ｂ）、図１７１（Ｄ）参照）。

【１８１５】

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

【１８１６】

［形態１８－１］

背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図１５８、図１５９、図１６１参照）。

【１８１７】

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

【１８１８】

［形態１８－２］

また、図１７６及び図１７８に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目

のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１８１９】

［形態１８－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１５８（Ｇ）、図１６１（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８２０】

［形態１８－３－２］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１６１（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１８２１】

［形態１８－３－３］

また、図１７８に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１８２２】

［形態１８－４］

また、図１７８に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１８２３】

［形態１９－１］

また、図１７６及び図１８４に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８４に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【１８２４】

［形態１９－２］
また、図１７６及び図１８４に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１８２５】
［形態１９－３－１］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１５８（Ｇ）、図１６９（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８２６】
［形態１９－３－２］
第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１６９（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１８２７】
［形態１９－３－３］
また、図１８４に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【１８２８】
［形態１９－４］
また、図１８４に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１８２９】
［形態２０－１］
また、図１７６及び図１８１に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像０

０６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

【１８３０】

［形態２０－２－１］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１６５（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【１８３１】

［形態２０－２－２］

図１８１に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

【１８３２】

［形態２０－３］

また、図１８１に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１８３３】

［形態２１－１］

背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図１５８（Ｅ）、（Ｆ）、図１６０（Ｃ）参照）。

【１８３４】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１８３５】
［形態２１－２］
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１６０（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。
【１８３６】
［形態２１－３］
ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図１６０（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【１８３７】
［形態２１－４］
また、図１７７に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８３８】
［形態２２－１］
また、図１７５及び図１７６に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図１５８、図１５７参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１８３９】
［形態２２－２］
第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１５８、図１５７参照）。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８４０】
［形態２２－３］
背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図１５８、図１５７参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８４１】
［形態２３－１］

画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可能である（図２０４参照）。

【１８４２】

このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１８４３】

［形態２３－２－１］

変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図２０４参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【１８４４】

［形態２３－２－２］

キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図２０４参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【１８４５】

［形態２４－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１５８、図２０５、図２０６参照）。

【１８４６】

このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１８４７】

［形態２４－２］
特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図２０５、図２０６、図２０７参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。

【１８４８】
［形態２４－３－１］
強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図２０７参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【１８４９】
［形態２４－３－２］
破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図２０７参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【１８５０】
［形態２４－４］
強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図２０６参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【１８５１】
［形態２５］
また、図１８３に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【１８５２】
［形態２６］
また、図１８３に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

【１８５３】
［形態２７］
図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。
【１８５４】
［形態２８］
図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。
【１８５５】
［形態２９］
また、図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。
【１８５６】
［形態３０］
また、図１７６及び図１８０に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。
【１８５７】
［形態３１］

また、図１７６及び図１８０に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【１８５８】

［形態３２］

また、図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【１８５９】

［形態３３］

また、図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【１８６０】

［形態３４］

図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【１８６１】

［形態３５］

図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当

り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

【１８６２】

［形態３６］

図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

【１８６３】

［形態３７］

図１７４～図１８４に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【１８６４】

［形態３８］

図２０１に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【１８６５】

［形態３９］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図１８６、図１８７参照）。

【１８６６】

このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【１８６７】

［形態４０］

破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なる（図１８６、図１８７参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【１８６８】

［形態４１］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１８６、図１８７参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

【１８６９】

［形態４２］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図１８６、図１８７参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１８７０】

［形態４３］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図１８６、図１８７参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１８７１】

［形態４４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン

（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図１５８、図１５９参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【１８７２】

［形態４５］

背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図１５８、図１５９参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１８７３】

［形態４６］

図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【１８７４】

［形態４７］

図１７４～図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで

、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【１８７５】

［形態４８］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図２０７参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８７６】

［形態４９］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図２０７参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８７７】

［形態５０］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図２０７参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１８７８】

［形態５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）に

おいて破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図２０７参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【１８７９】

［形態５２］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図２０７参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１８８０】

［形態５３］

リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図１６２、図１６３参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。

【１８８１】

［形態５４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１５８、図１５９、図１６２～図１６４参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【１８８２】

［形態５５］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン

（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図１５８、図１５９、図１６２～図１６４参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１８８３】

［形態５６］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１６２、図１６３、図１５８、図１５９参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【１８８４】

［形態５７］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図１５８、図１５９、図１６２、図１６３参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【１８８５】

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

【１８８６】

（変形例１）

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として

、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。
度が異なっていてもよい。

【１８８７】

例えば、図１９７（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【１８８８】

更に、図１９７（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【１８８９】

尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

【１８９０】

ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図１９７（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの演出効果を高めることができる。

【１８９１】

更には、図１９７（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を

、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

【１８９２】

特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。

【１８９３】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

【１８９４】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図１９７（Ｃ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【１８９５】

また、前記実施の形態や本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２につ

いては、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【１８９６】

尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８９７】

（変形例２）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。

【１８９８】

例えば、図１９８（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。

【１８９９】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。

【１９００】

ここで、図１９８（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できる

ようになっている。
【１９０１】
　また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。
【１９０２】
　（変形例３）
　更に、変形例３として図１９９に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。
【１９０３】
　特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。
【１９０４】
　また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。
【１９０５】
　（変形例４）
　更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図２００（Ａ）及び図２００（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図２００では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。

【１９０６】
尚、図２００に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１９０７】
更には、図２００に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１９０８】
（変形例５）
また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例５として図２０１に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図２０１の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。
【１９０９】
また、本変形例５では、図２０１に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図２０１の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。
【１９１０】
（変形例６）

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

【１９１１】

例えば、変形例６として図２０２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【１９１２】

このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【１９１３】

また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９１４】

尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１

の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【１９１５】

（変形例７）

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例７として図２０３（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図２０３（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【１９１６】

更に、図２０３（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【１９１７】

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

【１９１８】

（変形例８）

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

【１９１９】

例えば、本変形例８では、図２０４（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶

表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図２０４（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図２０４（Ａ３）参照）。

【１９２０】

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

【１９２１】

一方、図２０４（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図２０４（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図２０４（Ｂ２）参照）。

【１９２２】

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

【１９２３】

また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図２０４（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図２０４（Ｂ４）参照）。

【１９２４】

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

１０１や第２保留表示であってもよい。
【１９２５】
　また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。
【１９２６】
　また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図２０４（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。
【１９２７】
　（変形例９）
　また、前記実施の形態では、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。
【１９２８】
　具体的に説明すると、図２０５（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図２０５（Ｇ）参照）。
【１９２９】
　そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図２０６（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２’）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図２０６（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図２０６（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。
【１９３０】
　このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリー

チ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９３１】

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

【１９３２】

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

【１９３３】

（変形例１０）

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

【１９３４】

例えば、本変形例１０では、図２０７に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【１９３５】

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

【１９３６】

また、図２０７（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１９３７】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示

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

【１９３８】

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

【１９３９】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【１９４０】

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

【１９４１】

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

【１９４２】

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

【１９４３】

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

【１９４４】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０

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

【１９４５】

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

【１９４６】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【１９４７】

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

【１９４８】

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

【１９４９】

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

【１９５０】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演

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

【１９５１】

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

【１９５２】

また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。

【１９５３】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図１５８参照）、ハンマー（図１６２参照）、パンチ（図１６４参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図１４３参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【１９５４】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００

６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【１９５５】

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

【１９５６】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【１９５７】

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

【１９５８】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１９５９】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、

背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。

【１９６０】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像として表示してもよい。

【１９６１】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図１１６、図１１７参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。

【１９６２】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【１９６３】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り

遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【１９６４】

また、前記実施の形態では、図１７２及び図１７３に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【１９６５】

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

【１９６６】

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

【１９６７】

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

【１９６８】

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

【符号の説明】

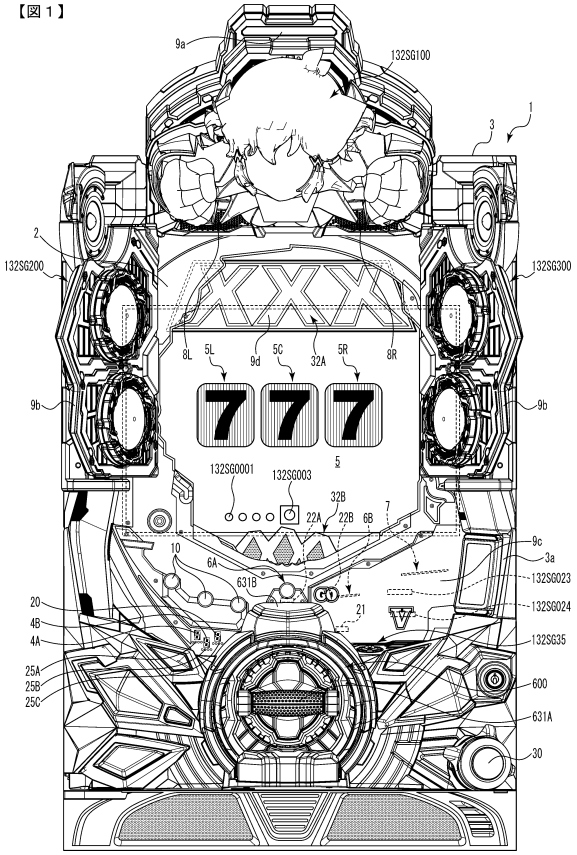
【１９６９】

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

【図面】

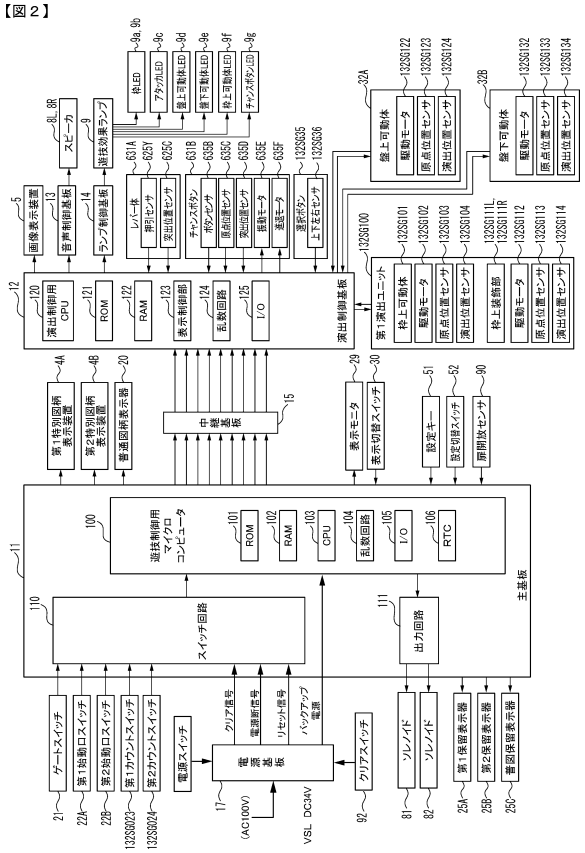
【図１】

【図１】



【図２】

【図２】



【図３】

【図３】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
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	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	Ｖ入賞通知指定	Ｖ入賞したことを指定
D2	XX	残り第２特図時短回数通知	残り第２特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定

【図４】

【図４】

（Ａ）

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	小当りA
8C	04	第５可変表示結果指定	小当りB

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第１遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第２遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A（1回の時短制御）
95	02	第３遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1（685回の時短制御）
95	03	第４遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B（7回の時短制御）
95	04	第５遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B（7回の時短制御）
95	05	第６遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2（685回の時短制御）

※：時短制御回数は第２特図

【図５】

【図５】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図６】

【図６】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-3	43000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-5	53000	スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	23000+15000	擬似連1回→ノーマルリーチ（大当り）
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパーリーチα（大当り）
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチβ（大当り）
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ（はずれ）
PA3-2	7000	非リーチ（はずれ）
PA3-3	15000	非リーチ（はずれ）
PA3-4	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA3-5	50000	スーパーリーチδ（はずれ）
PB3-1	2000+15000	非リーチ（大当り）
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（大当り）
PC3-1	2000+15000	非リーチ（小当り）
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（小当り）
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（小当り）

【図７】

【図７】

（Ａ）表示結果判定テーブル１

大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）		
可変表示特図指定バッファ＝第１（第１特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586（確率:1/200）
	小当り	なし（確率:0）

（Ｂ）表示結果判定テーブル２

大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）		
可変表示特図指定バッファ＝第２（第２特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586（確率:1/200）
	小当り	32767～42129（確率:約1/7）

（Ｃ）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

（Ｄ）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

MR2	判定結果
0～299	大当りB

（Ｅ）小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時大当り種別
0～50	小当りA	大当りC
51～279	小当りB	大当りD
280～299	小当りC	大当りE

【図８】

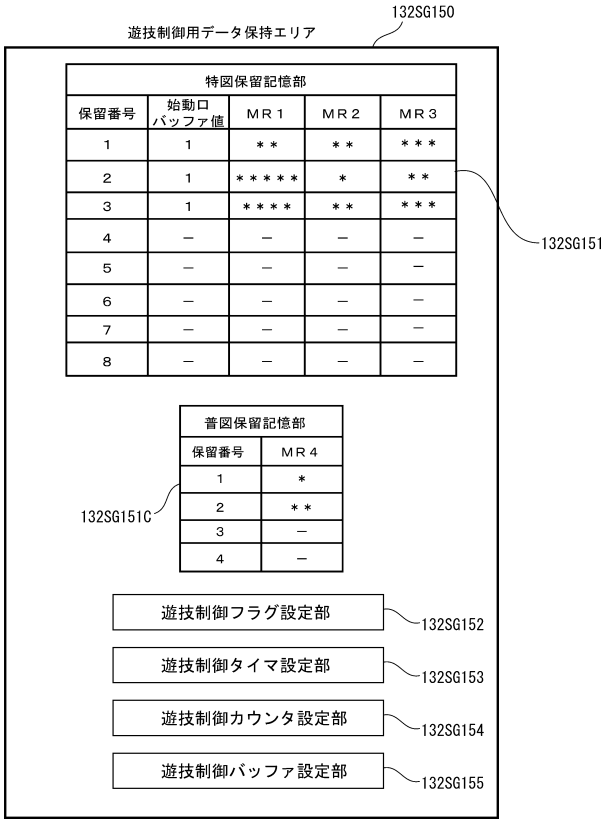
【図８】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後遊技状態	時短制御回数（第２特図）	時短制御回数（第１特図＋第２特図）
大当りA	3	全て0．5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0．5秒	時短状態C1	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態B	7回（7回以内の大当りまで）	11回（11回以内の大当りまで）
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態B	7回（7回以内の大当りまで）	11回（11回以内の大当りまで）
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態C2	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）

【図９】

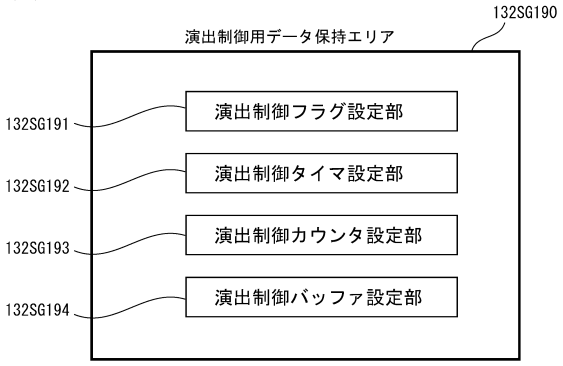
【図９】



【図１０】

【図１０】

（Ａ）



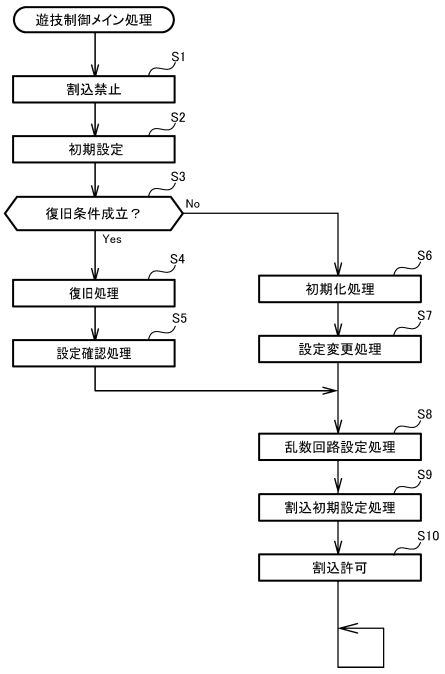
（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　132SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	パネル表示フラグ
0	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	―
1	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	―
2	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	1	―
3	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	0	―
4	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	―	―
5	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	―	―
6	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	―	―
7	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	―	―
8	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	―	―

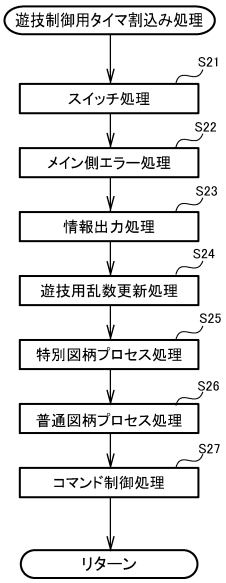
【図１１】

【図１１】



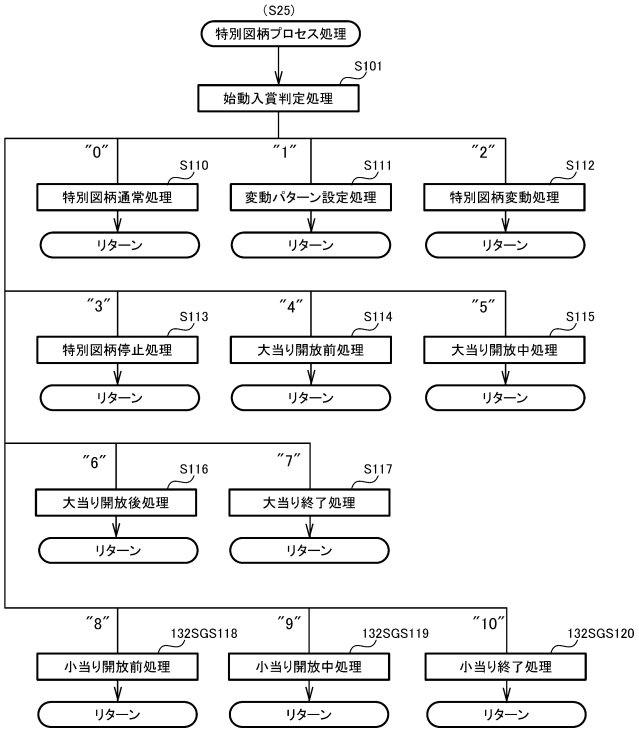
【図１２】

【図１２】



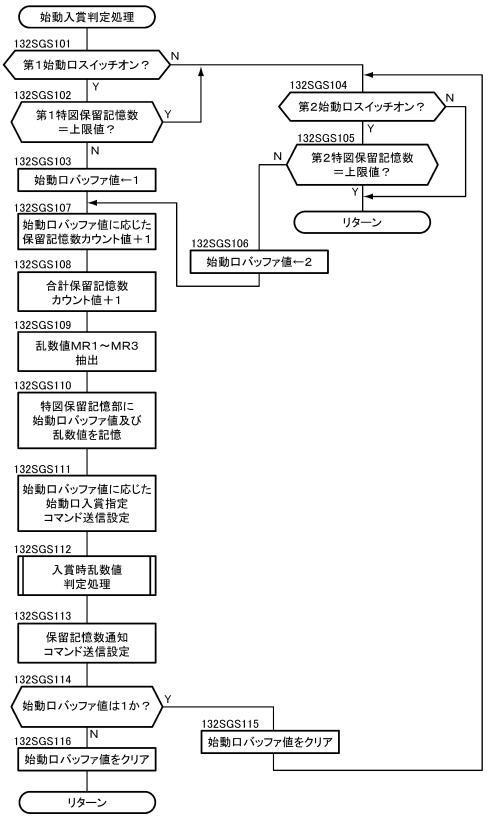
【図１３】

【図１３】



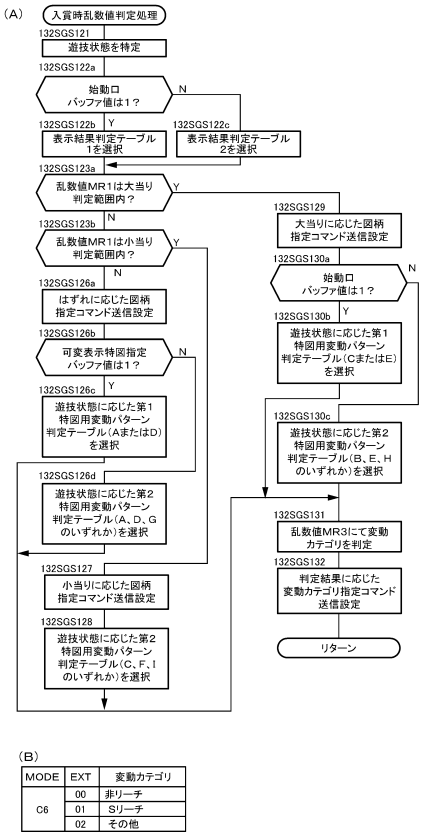
【図１４】

【図１４】



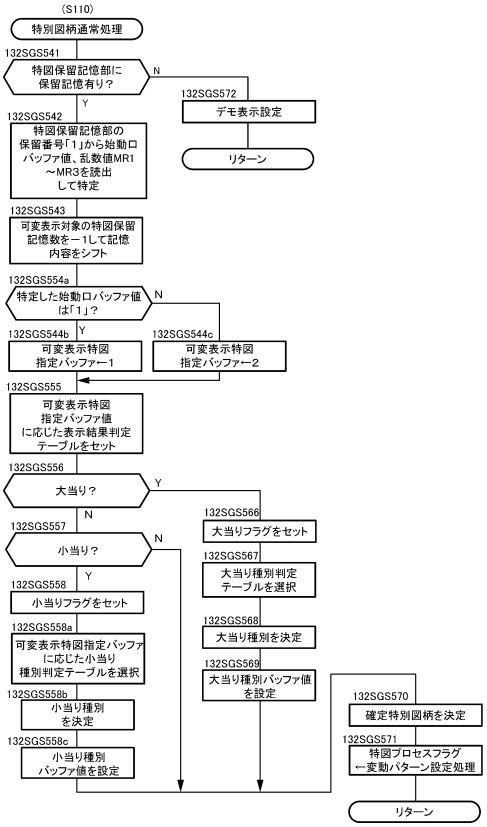
【図１５】

【図１５】



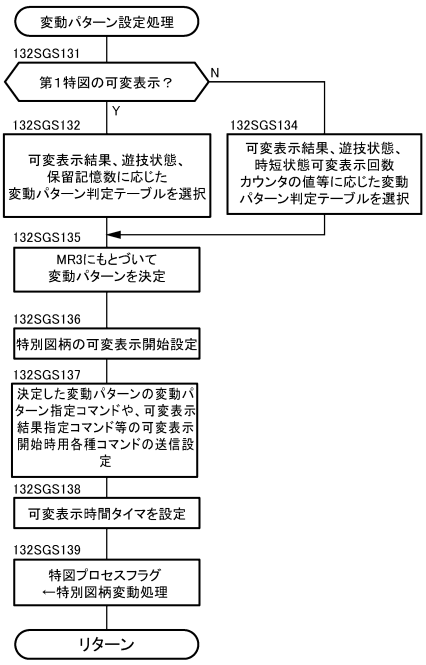
【図１６】

【図１６】



【図１７】

【図１７】



【図１８】

【図１８】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数０～２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－１	１２０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＢ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数３以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－２	５０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｃ）第１特図用変動パターン判定テーブルＣ（大当り、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－１	２０００＋１５０００	１～１０
ＰＢ１－２	２３０００＋１５０００	１１～２５
ＰＢ１－３	４３０００＋１５０００	２６～１００
ＰＢ１－４	４９０００＋１５０００	１０１～２５０
ＰＢ１－５	５３０００＋１５０００	２５１～５５０
ＰＢ１－６	６２０００＋１５０００	５６１～９９７

【図１９】

【図１９】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－３	５００	１～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－４	５０００＋１５０００	１～９９７

【図２０】

【図２０】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－５	５０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＢ（大当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－３	５０００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＣ（小当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－３	５０００	１～９９７

【図２１】

【図２１】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－２	７０００	１～１００
ＰＡ３－４	２００００	１０１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＦ（小当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

【図２２】

【図２２】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＧ（はずれ、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－１	２０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＨ（大当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－１	２０００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＩ（小当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－１	２０００	１～９９７

【図２３】

【図２３】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＪ（はずれ、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－３	１５０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＫ（大当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

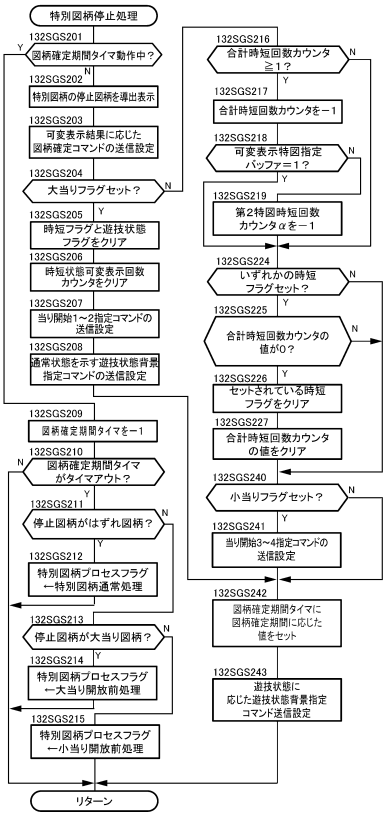
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＬ（小当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

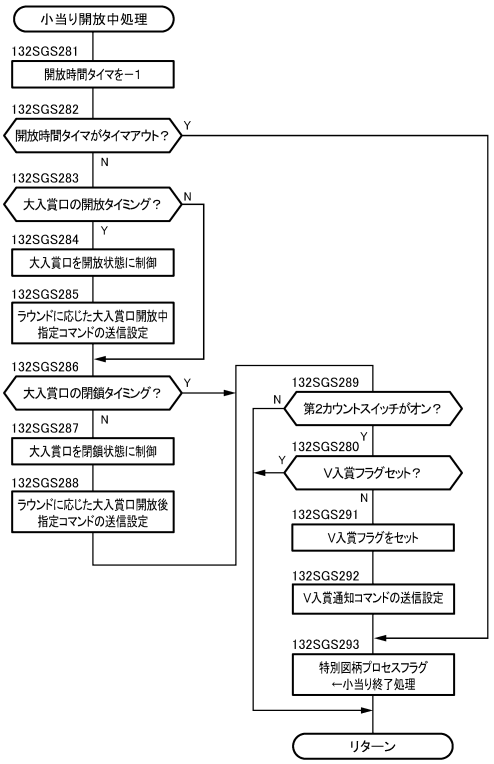
【図２４】

【図２４】



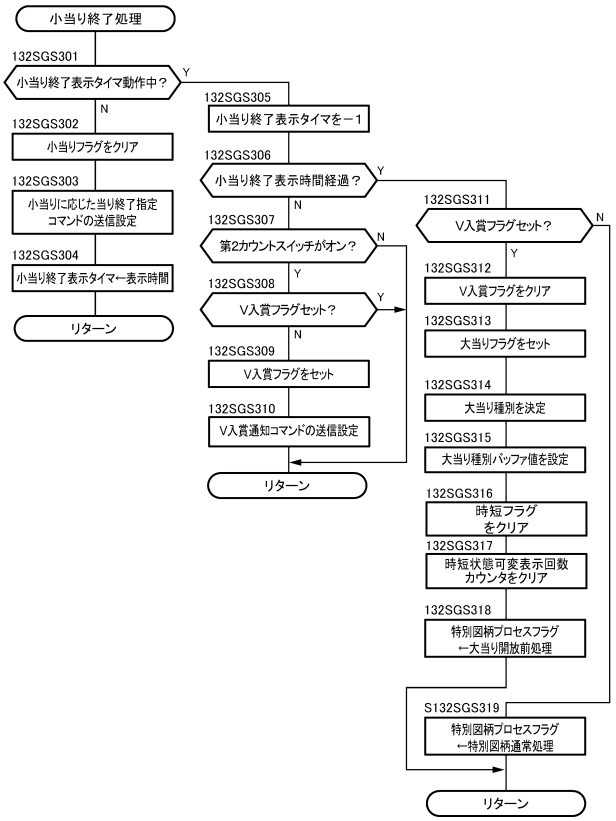
【図２５】

【図２５】



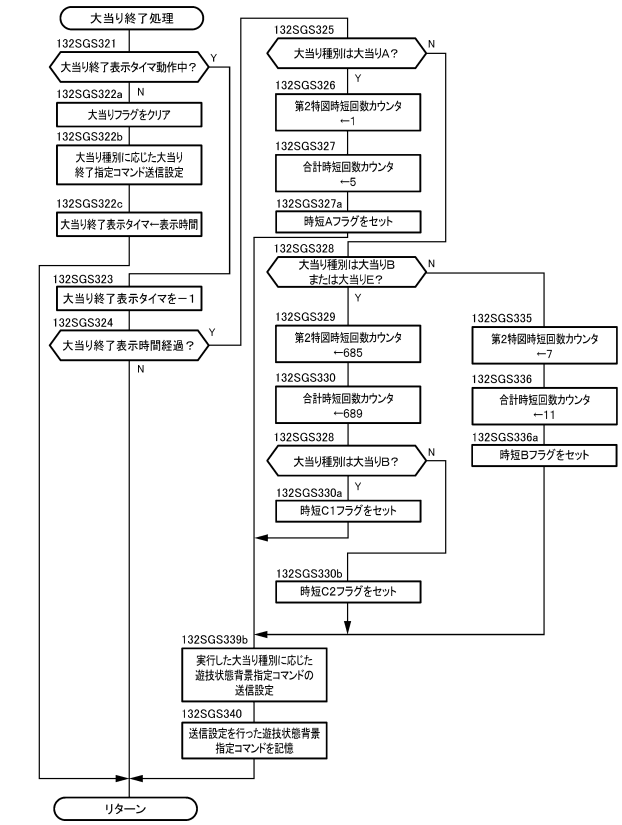
【図２６】

【図２６】



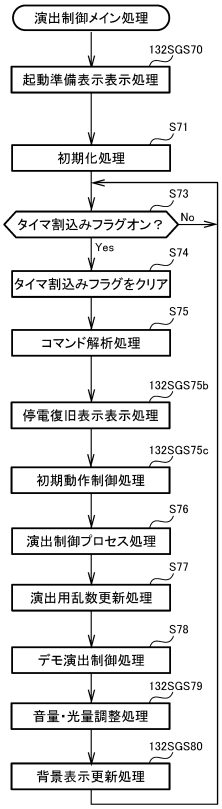
【図２７】

【図２７】



【図２８】

【図２８】

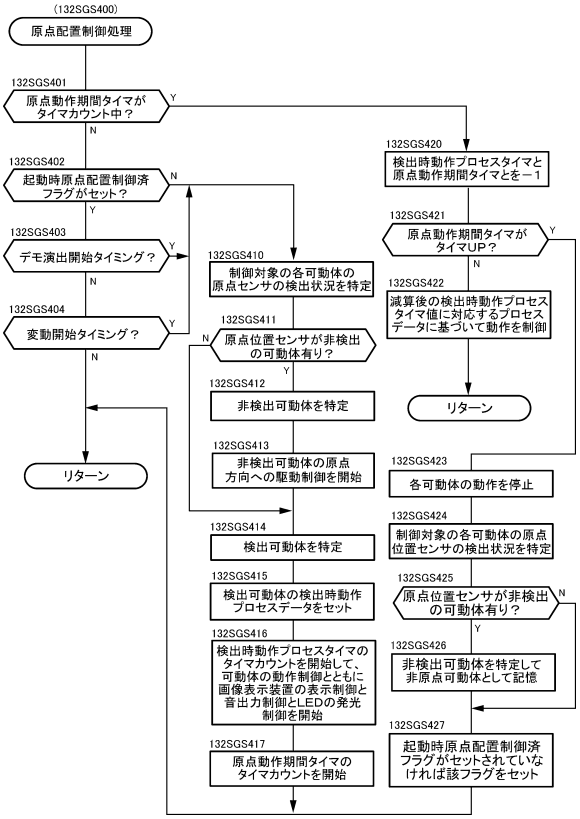


【図２９】

【図２９】

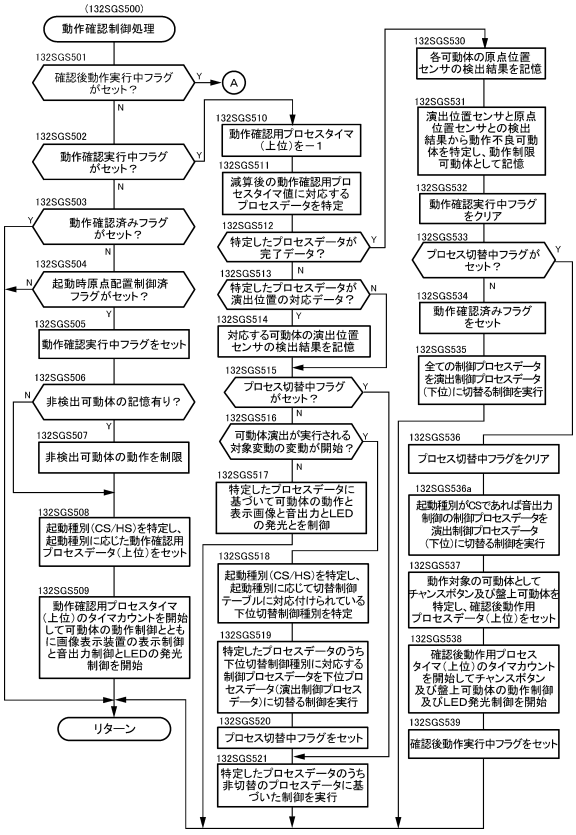
【図３０】

【図３０】



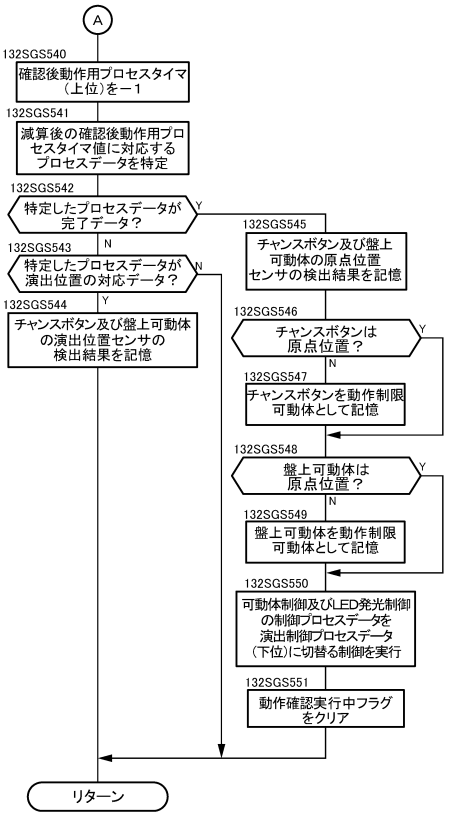
【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】



【図３３】
【図３３】

切替制御テーブル

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート(CS)	上位プロセス（切替なし）	下位プロセス（切替有り）	上位プロセス（切替なし）	上位プロセス（切替なし）
ホットスタート(HS)	上位プロセス（切替なし）	下位プロセス（切替有り）	下位プロセス（切替有り）	上位プロセス（切替なし）

【図３４】
【図３４】

(A)切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

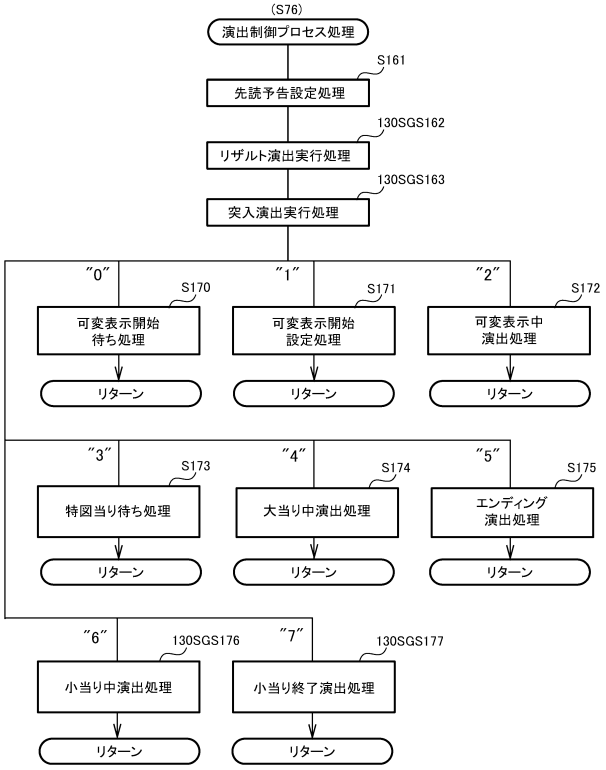
(B)切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

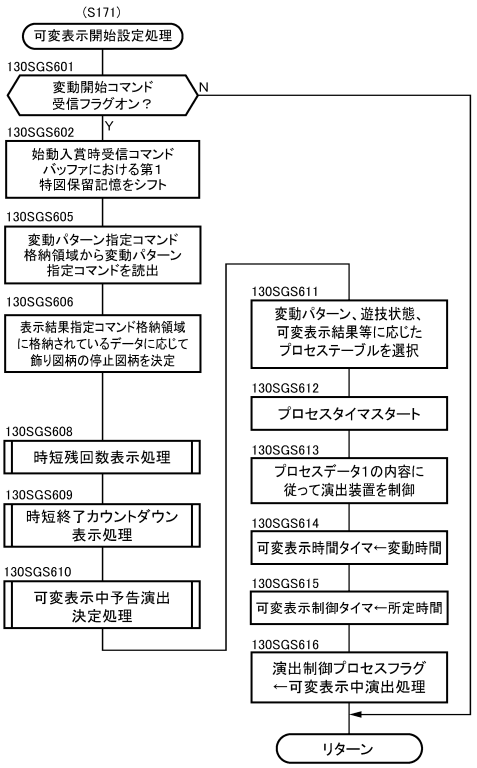
(C)確認後動作制御の実行期間における制御

プロセスデータ	可動体制御（チャンスボタン・盤上可動体）	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

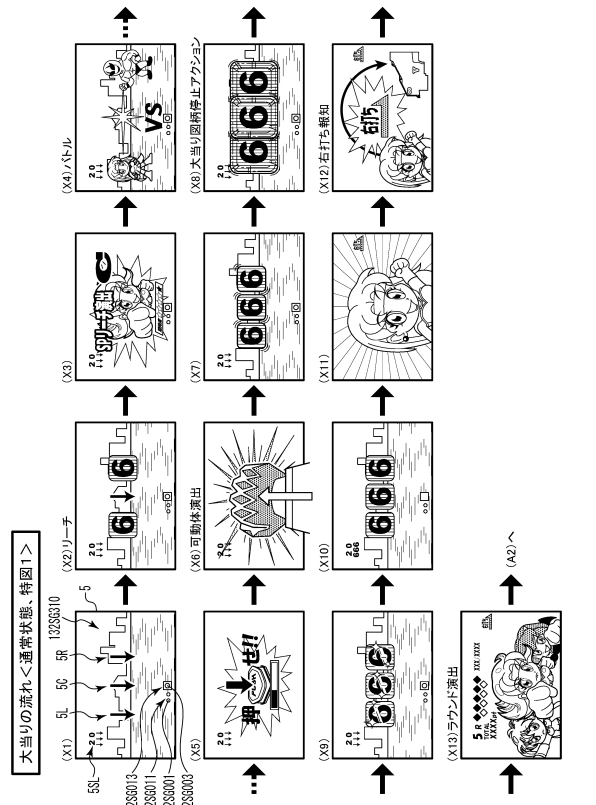
【図３５】
【図３５】



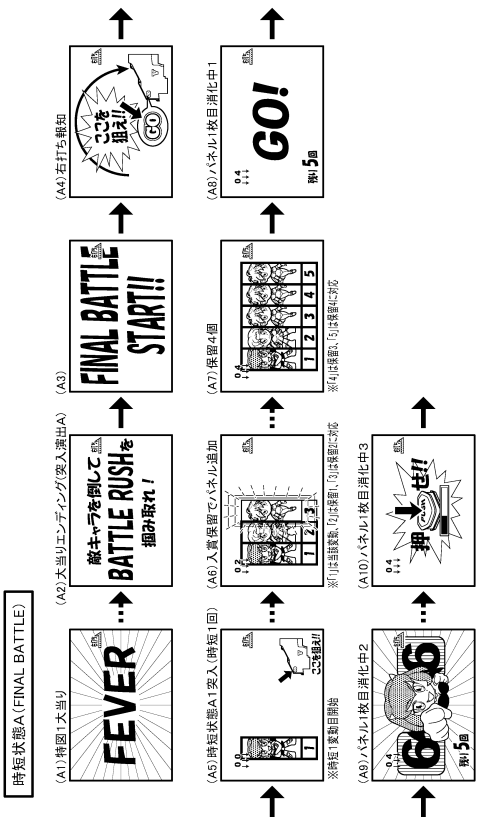
【図３６】
【図３６】



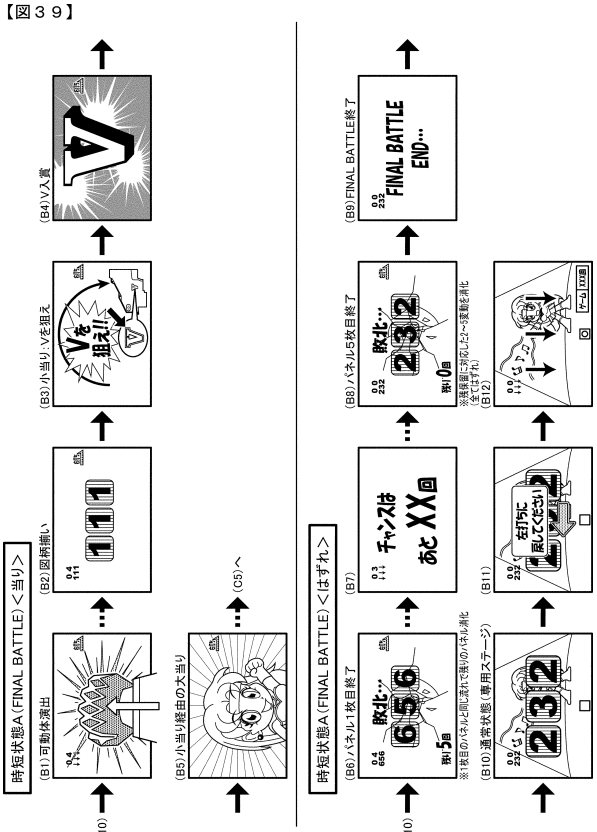
【図３７】



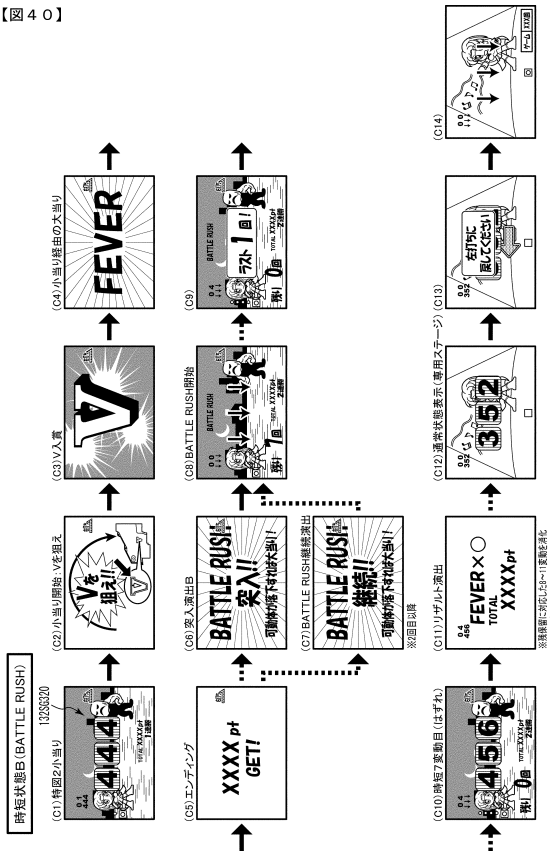
【図３８】



【図３９】

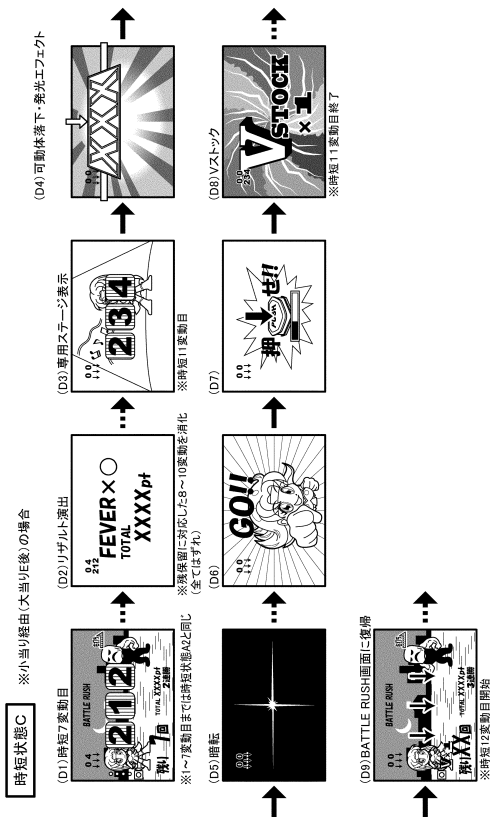


【図４０】



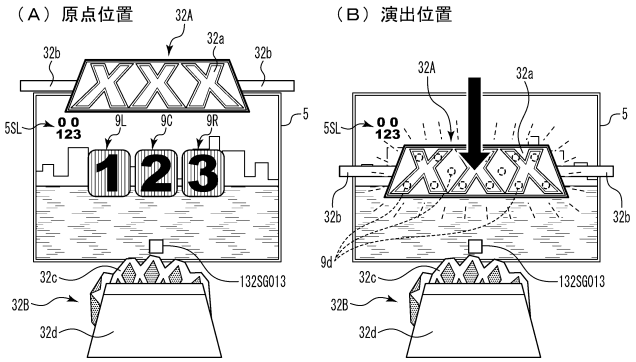
【図４１】

【図４１】



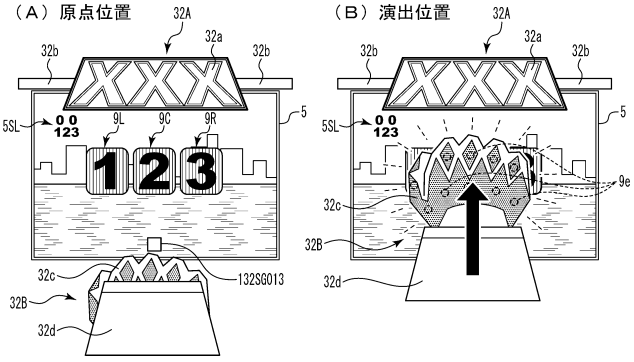
【図４２】

【図４２】　　盤上可動体



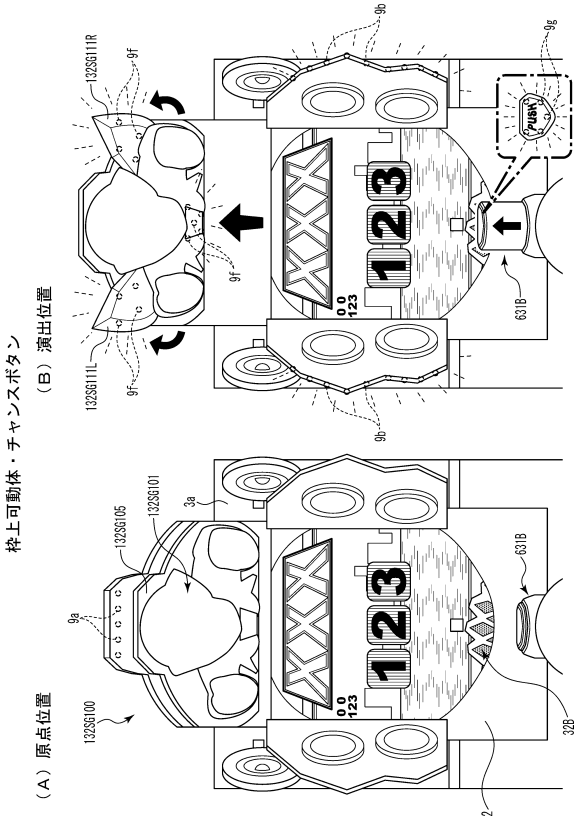
【図４３】

【図４３】　　盤下可動体



【図４４】

【図４４】



【図４５】

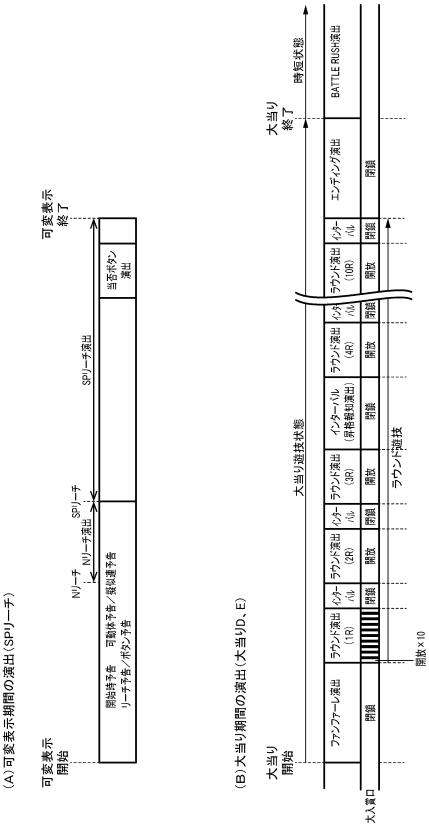
【図４５】

演出一覧

種別	名称	パート	パート内容	内容	演出種別／期待度
先読み演出	先読み可動体予告			先読みの対象となったターゲット変動が開始されるまで、可変表示開始時に盤上可動体が動作して大当りを示唆	
予告演出	開始時予告	導入パート	保留表示の変化の煽り	保留表示が変化するか否かを示唆。	白色＜青色＜赤色
		結果報知パート	結果の報知		
	可動体予告			擬似連予告の開始前に、盤上可動体が上下に振動することによる大当り期待度示唆。	非実行＜振動（小）＜振動（大）
	擬似連予告	導入パート	再可変表示の煽り	可変表示が再開するか否かを示唆。	非実行＜2連＜3連
		結果報知パート	結果の報知		
	リーチ予告			左図柄の停止後、左図柄に同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを報知。	
	ボタン予告	操作促進パート	操作を促進する	リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し＜連打＜一撃
		結果報知パート	結果の報知		
決め演出	当否ボタン演出	操作促進パート	操作を促進する	大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	通常ボタン＜突出ボタン
		結果報知パート	結果の報知	盤下可動体が上昇した場合は「大当り」。	
大当り演出	ファンファーレ演出	導入パート	大当りに関する報知	ラウンド遊技の開始前に大当りに関する情報を報知。	
		操作方法報知パート	ハンドル操作方法の指示		
	ラウンド演出			ラウンド中の入賞情報などを報知。	
	昇格演出	導入パート	昇格するか否かの煽り	3R終了後のインターバルにて10R大当りに昇格するか否かを報知。盤下可動体が上昇した場合は昇格。	
		結果報知パート	結果の報知		
	エンディング演出	導入パート		大当りの終了と時短状態に関する情報を報知。	
		時短状態報知パート	時短状態に関する報知		
時短演出	時短中演出			時短状態に制御されていることを報知。	
	リザルト演出			時短状態の制御が終了することを報知。	
待機演出	客待ちデモ演出			客待ち（遊技待機）状態であることを報知。客待ち（遊技待機）状態が60秒継続で開始。	

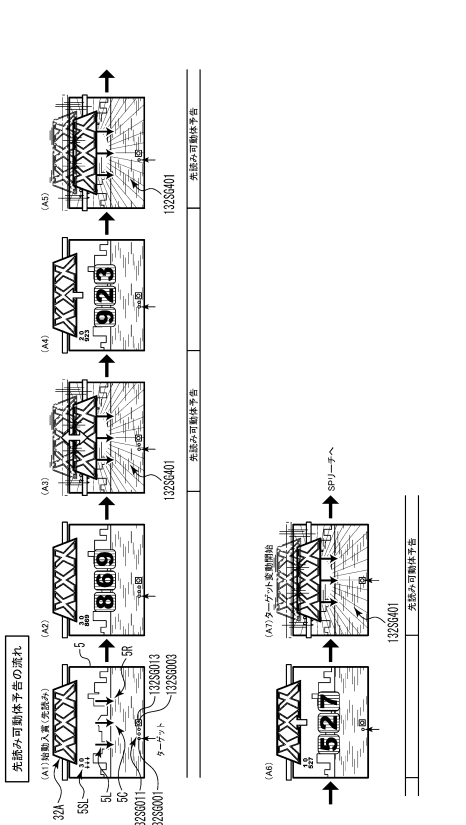
【図４６】

【図４６】



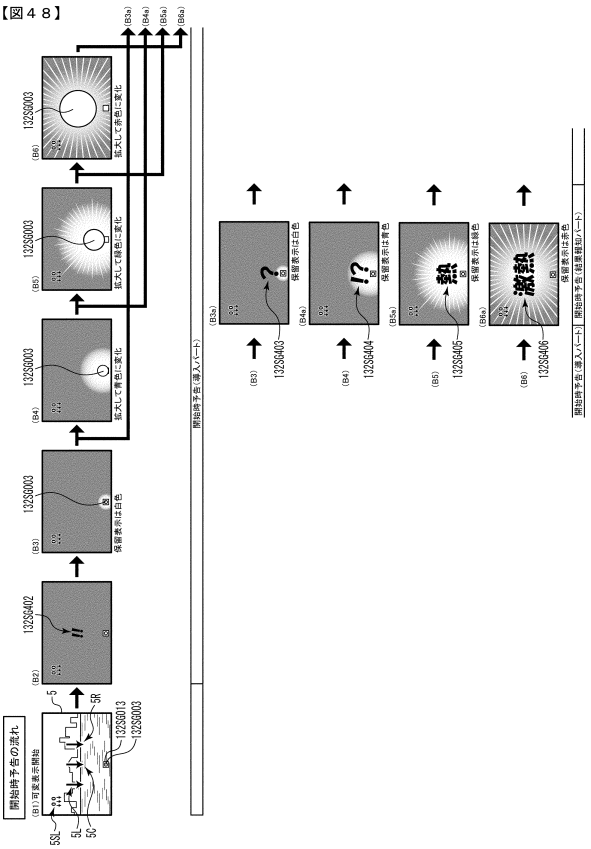
【図４７】

【図４７】



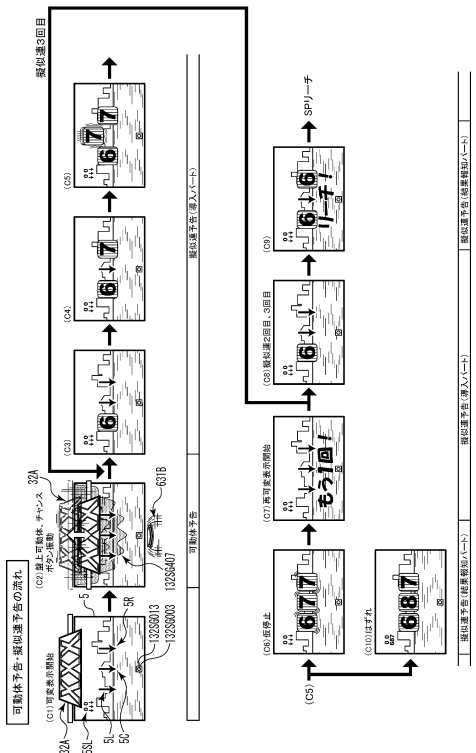
【図４８】

【図４８】



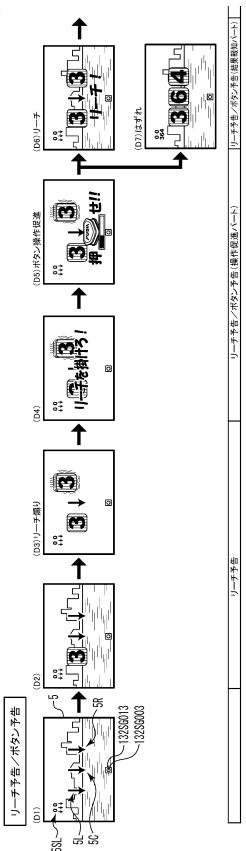
【図４９】

【図４９】



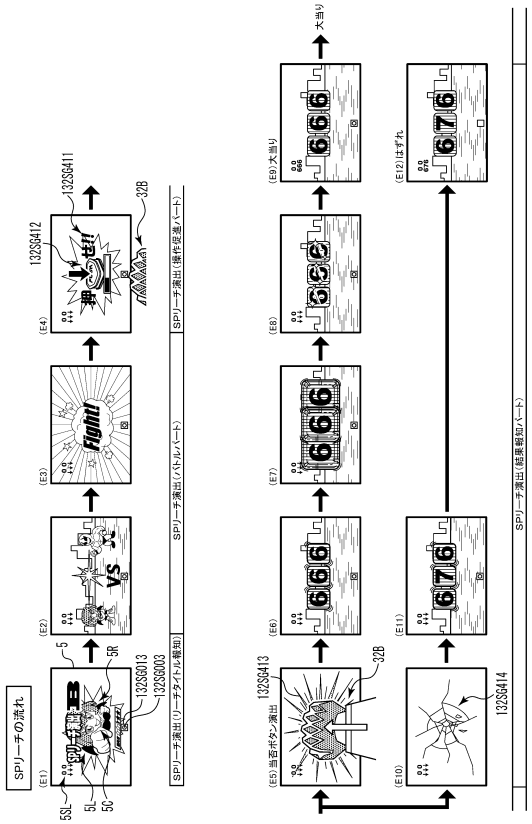
【図５０】

【図５０】



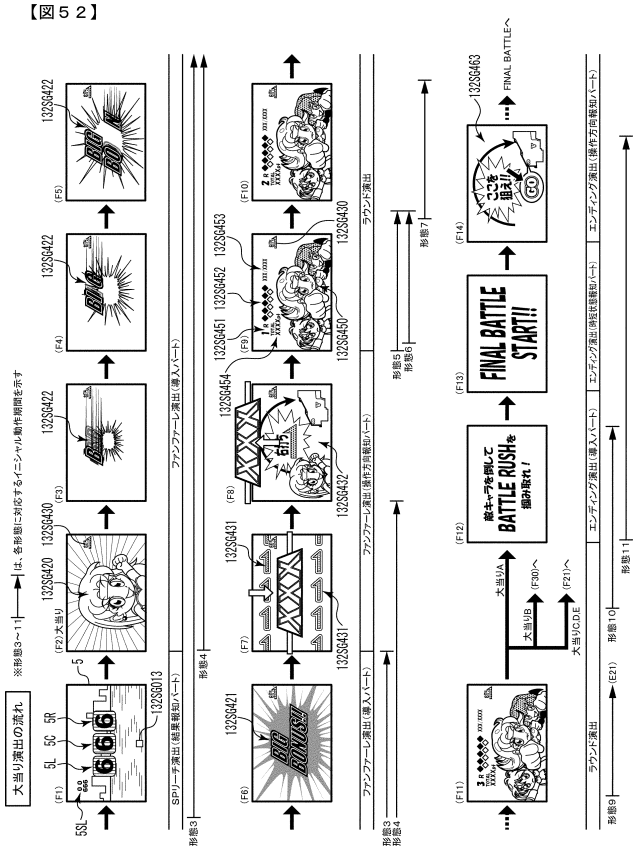
【図５１】

【図５１】



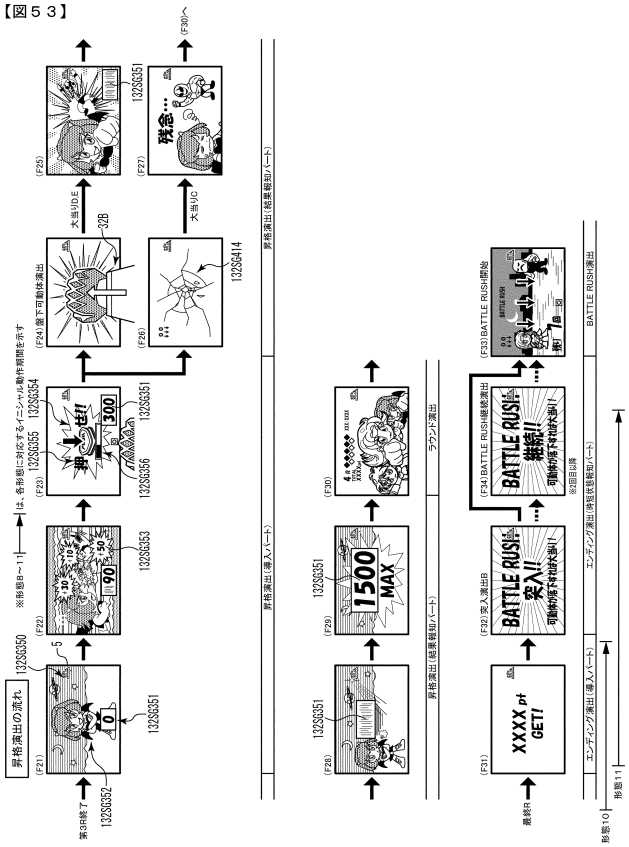
【図５２】

【図５２】



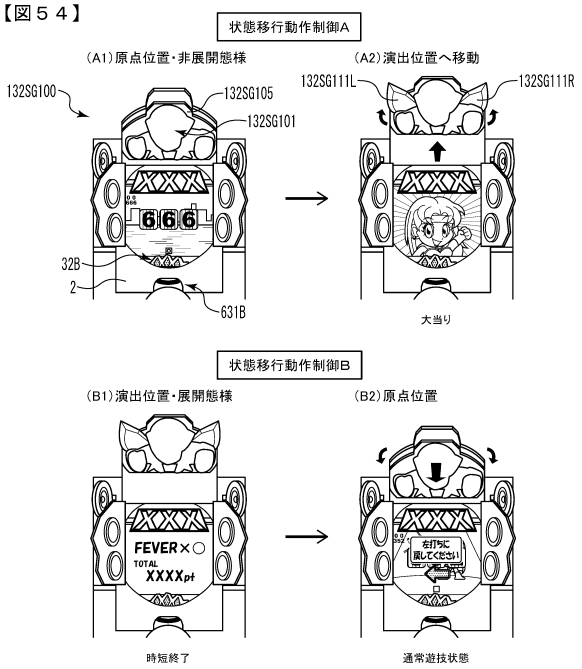
【図５３】

【図５３】



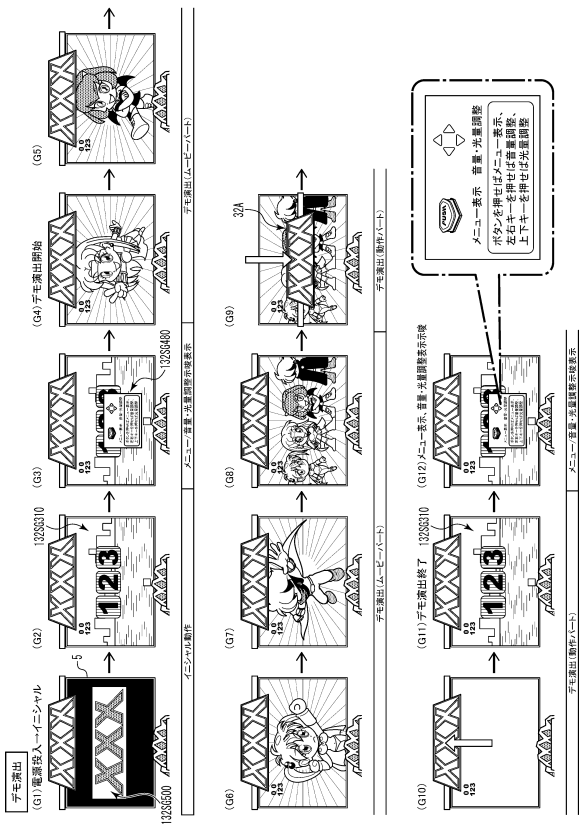
【図５４】

【図５４】



【図５５】

【図５５】



【図５６】

【図５６】

(A)可動体の動作制御種別

種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御(イニシャル動作制御)	原点配置制御(ショートイニシャル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる 非検出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる 検出時動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御(ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り報知、ラウンド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファーレ右打ち、デモ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	枠上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7　※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

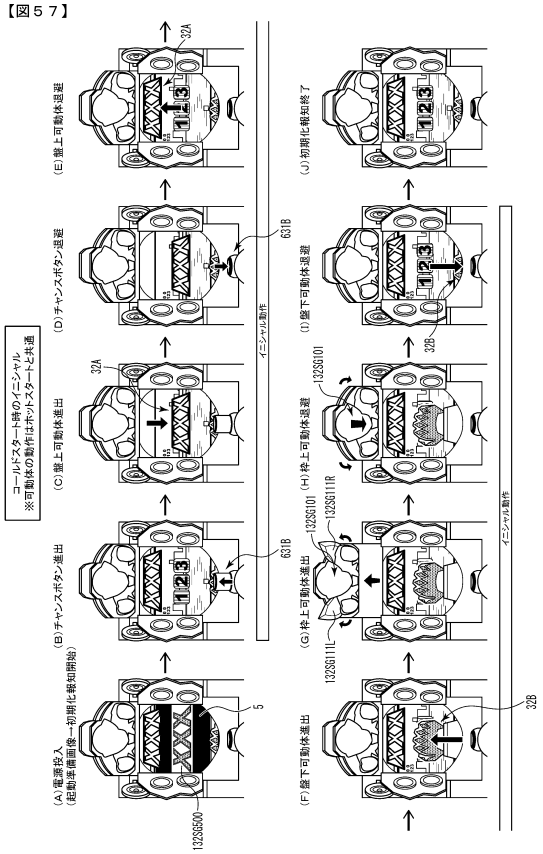
(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

種別		ランプ発光態様				音態様	音量・輝度調整
		動作非対象	進出動作	退避動作	輝度	動作非対象	
動作確認制御(ロングイニシャル制御)	コールドスタート(初期化報知中)	赤点滅(注1)	白点灯(注1)	白点灯(注1)	低	初期化報知音	×
	ホットスタート(復旧中)	消灯(注2)				無音	
	ホットスタート(可変表示停止状態)	背景画像に応じた色				無音	
演出動作制御		背景画像に応じた色	レインボーフラッシュ(注3)	なめらかレインボー(注3)	高	演出動作に応じた効果音	○

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。
※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

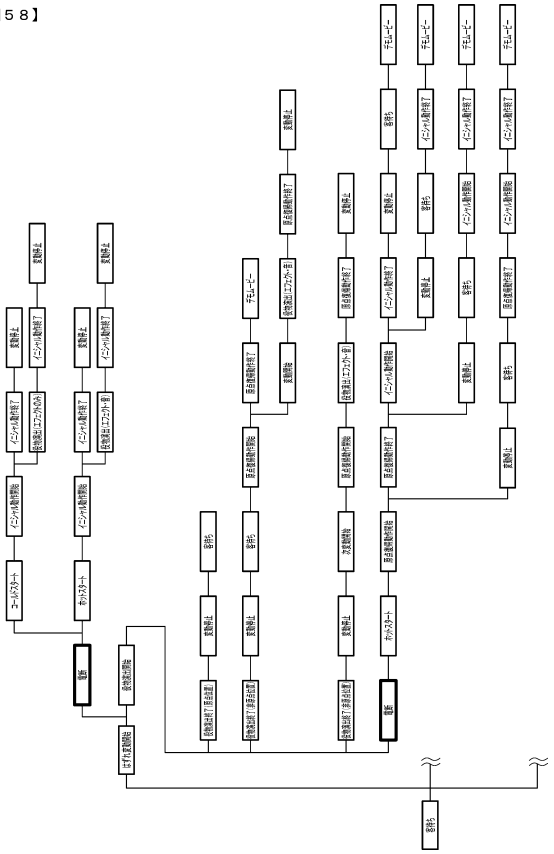
【図５７】

【図５７】



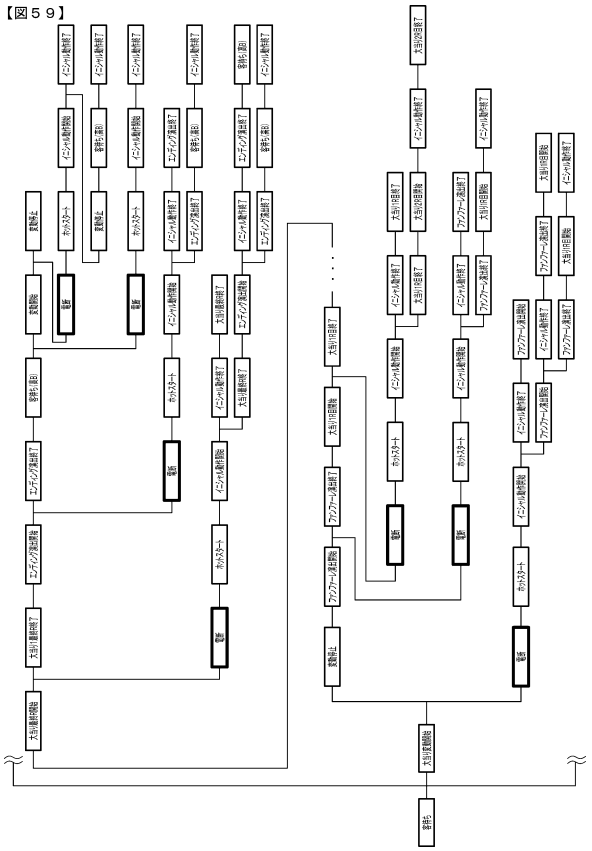
【図５８】

【図５８】



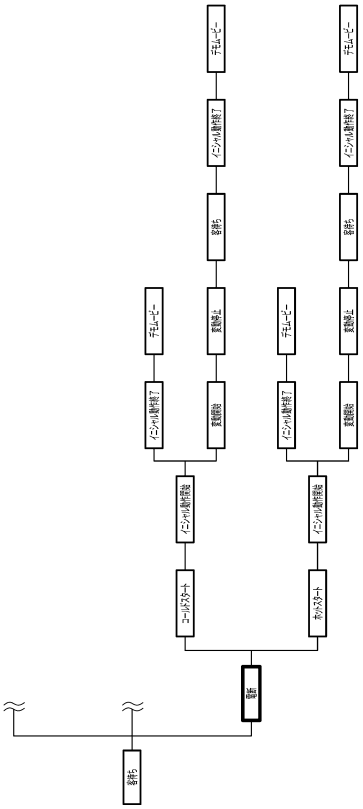
【図５９】

【図５９】



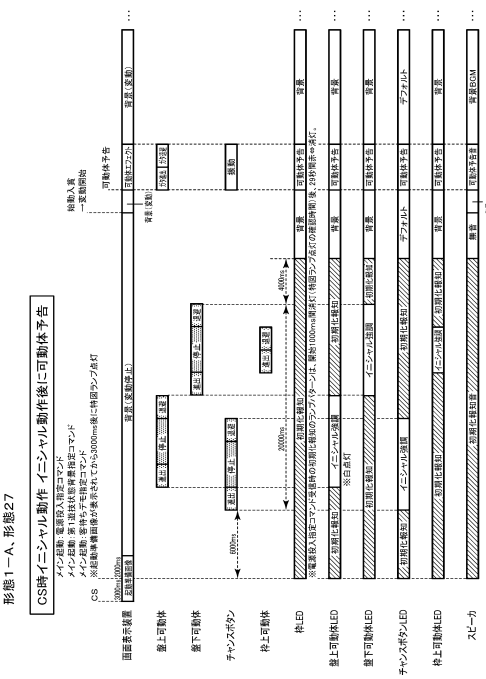
【図６０】

【図６０】



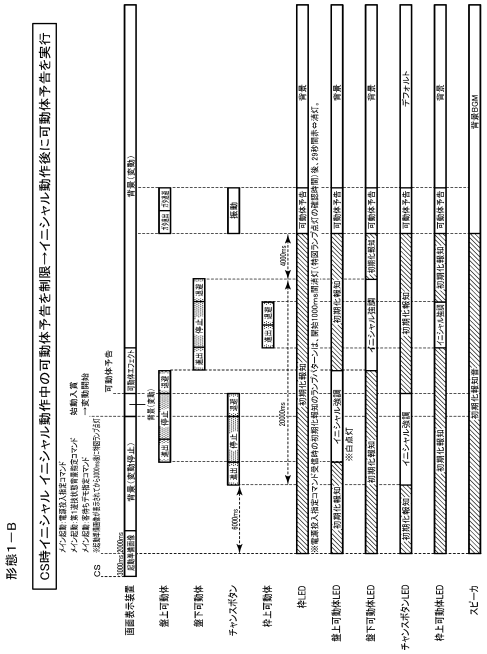
【図６１】

【図６１】



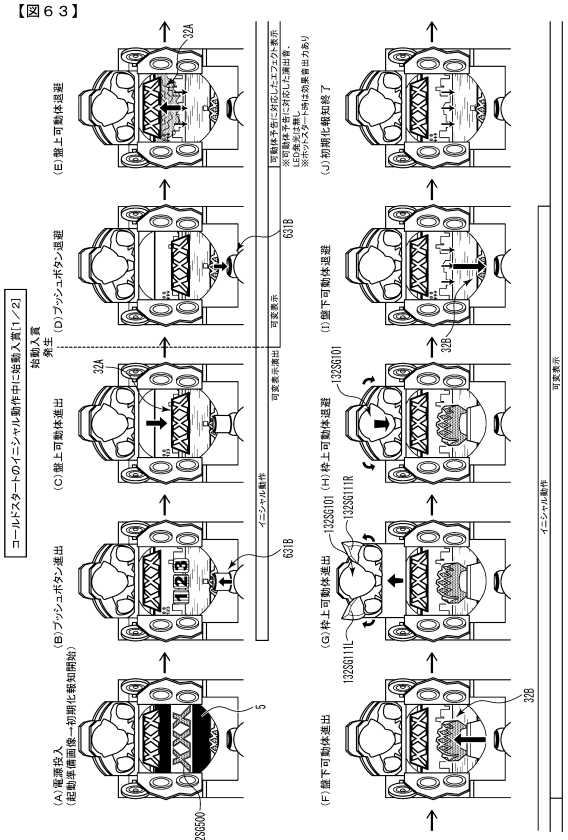
【図６２】

【図６２】



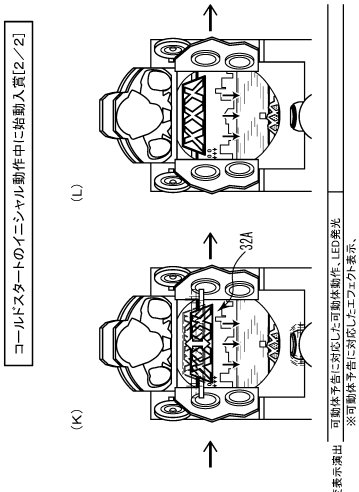
【図６３】

【図６３】

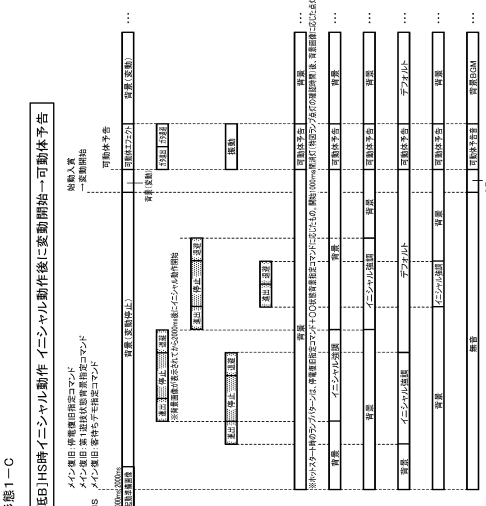


【図６４】

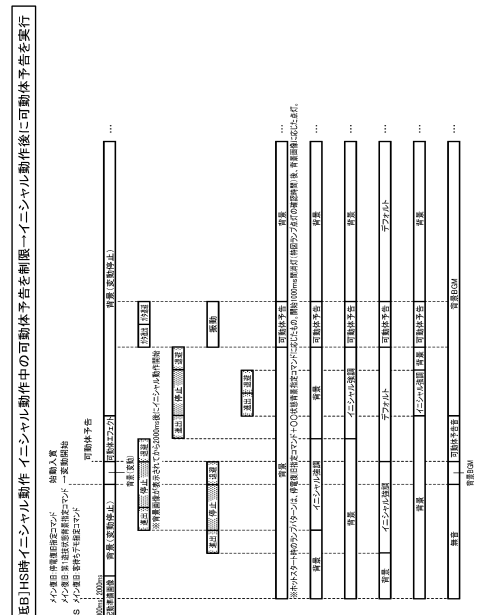
【図６４】



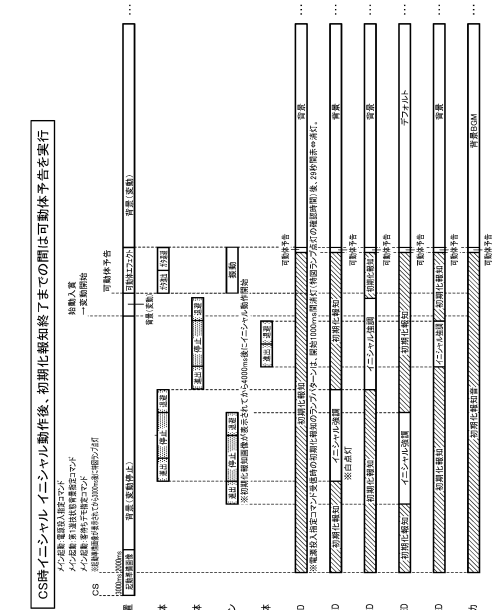
【図６５】
【図６５】



【図６６】
【図６６】

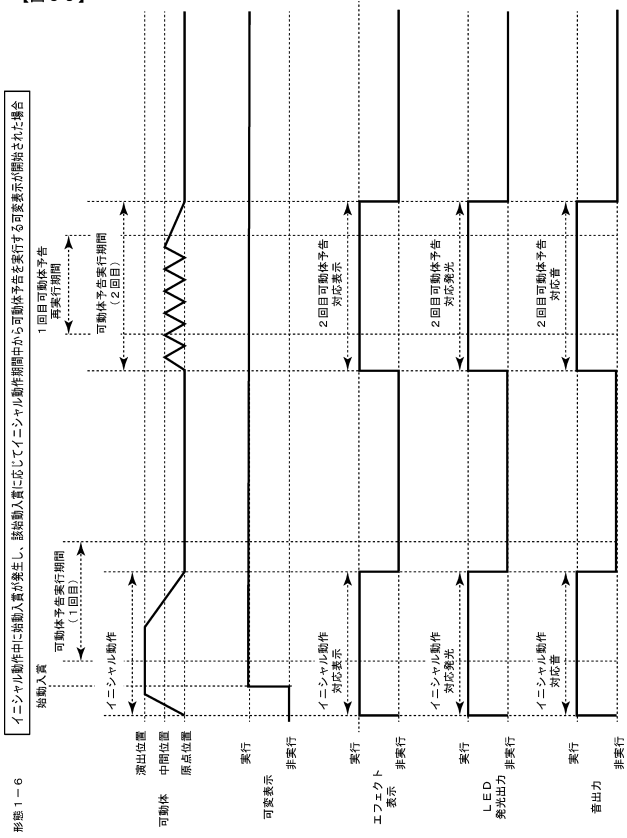


【図６７】
【図６７】

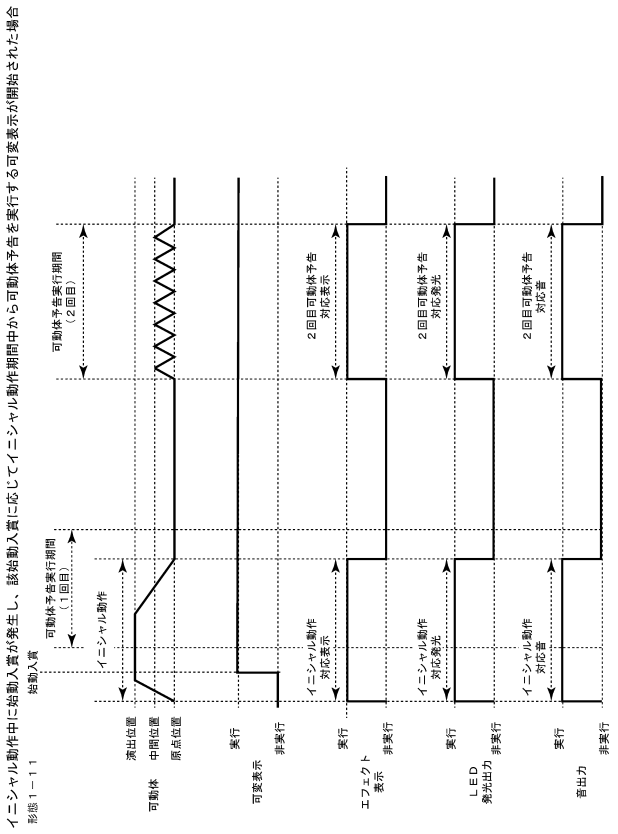


【図６８】
【図６８】

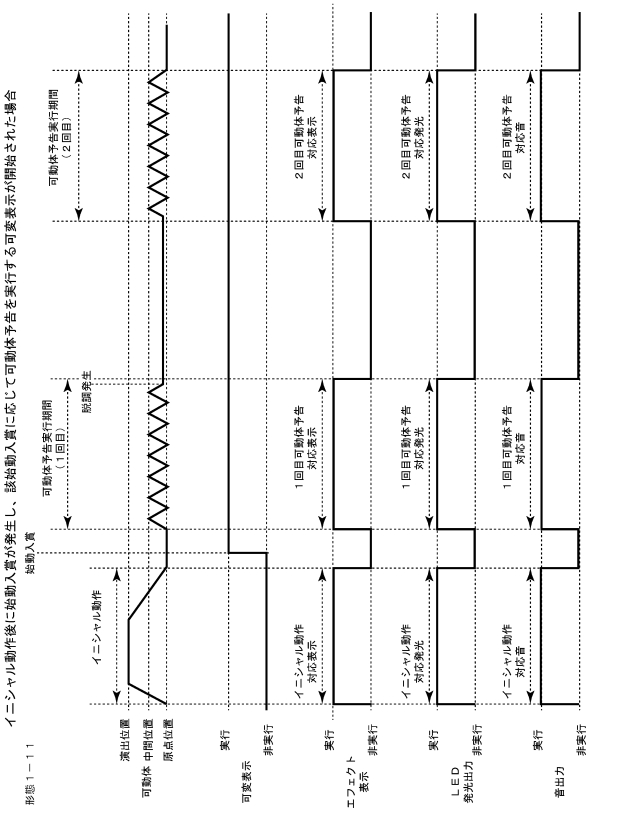
【図６９】



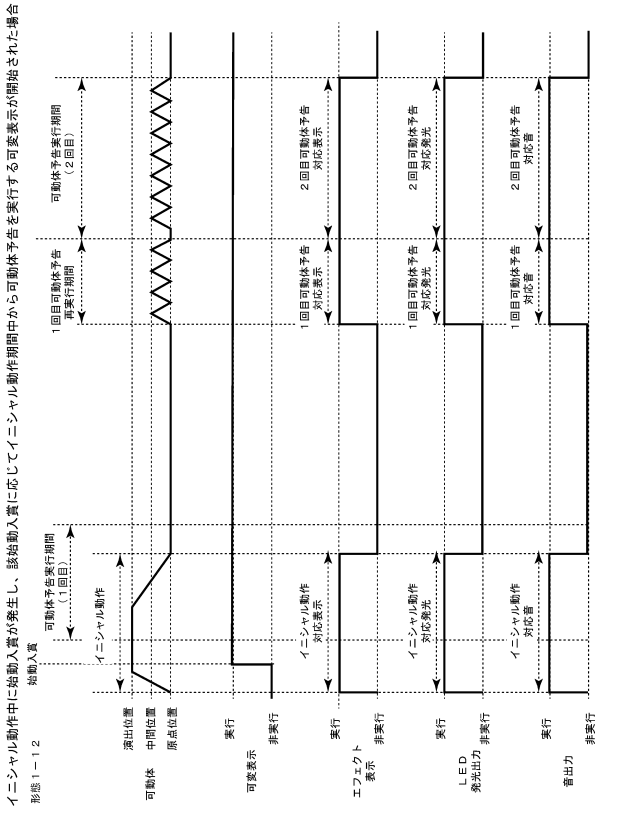
【図７０】



【図７１】

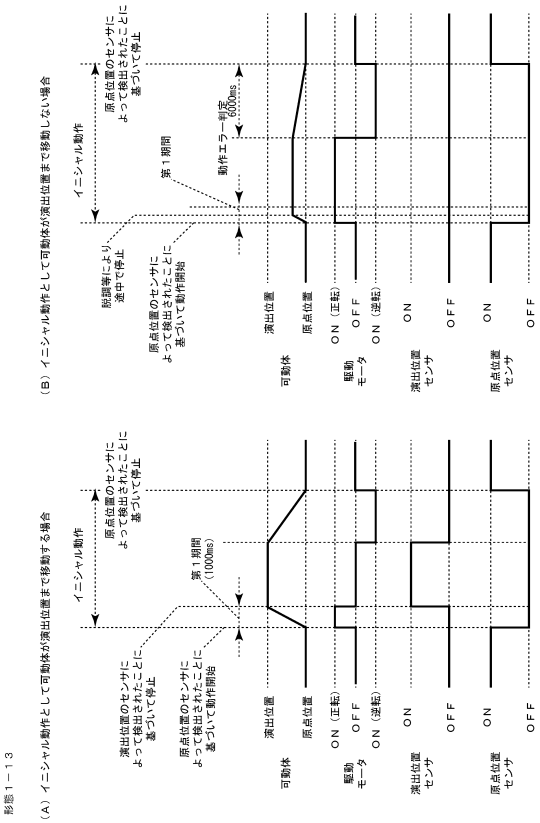


【図７２】



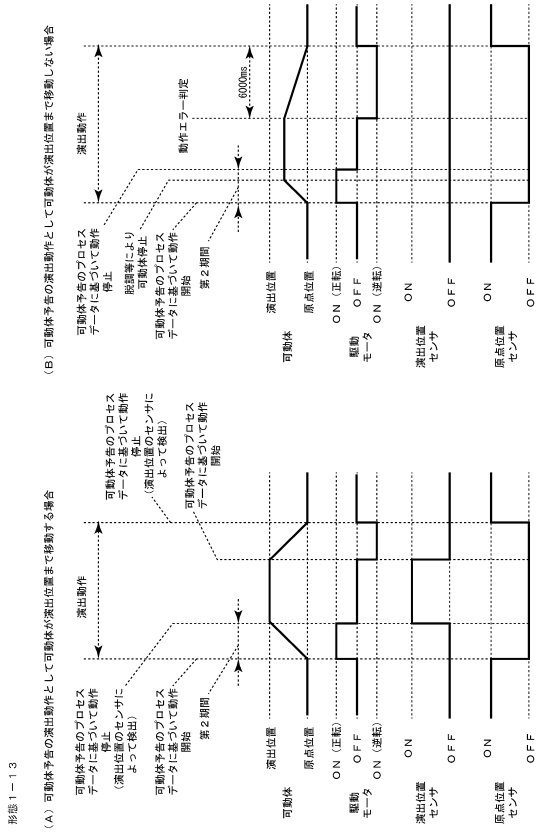
【図７３】

【図７３】



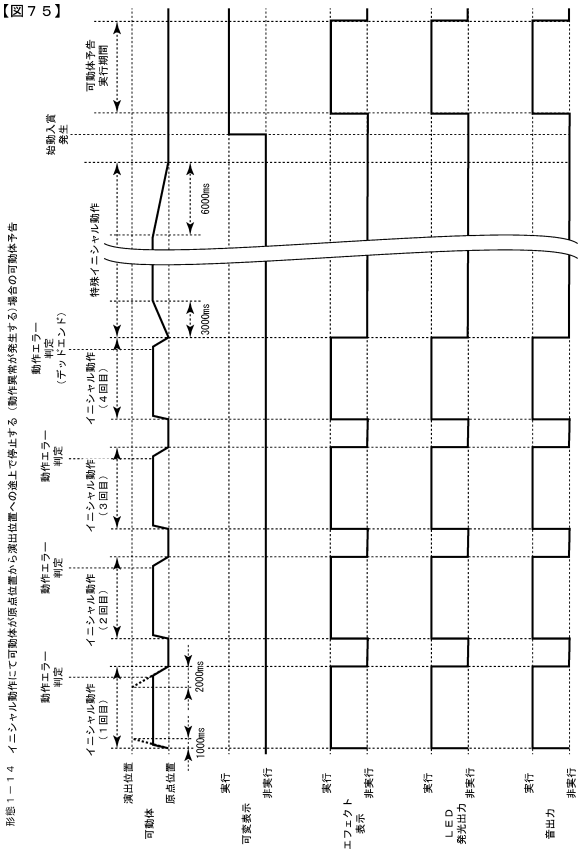
【図７４】

【図７４】



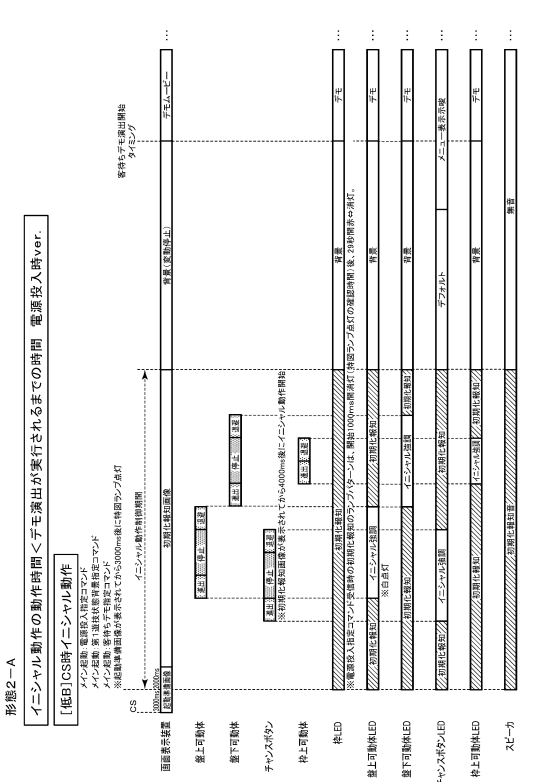
【図７５】

【図７５】

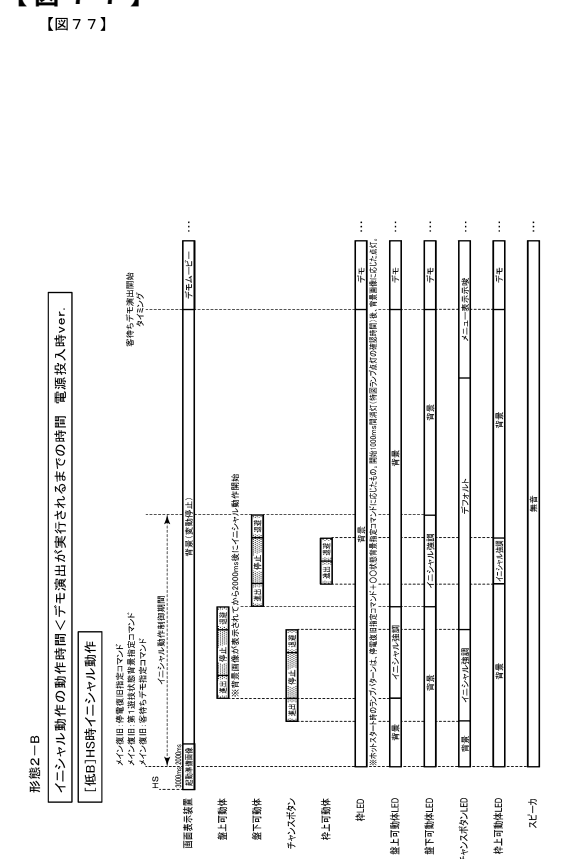


【図７６】

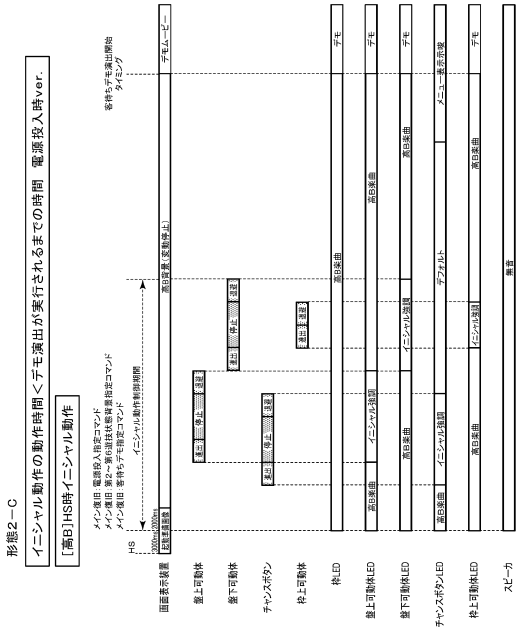
【図７６】



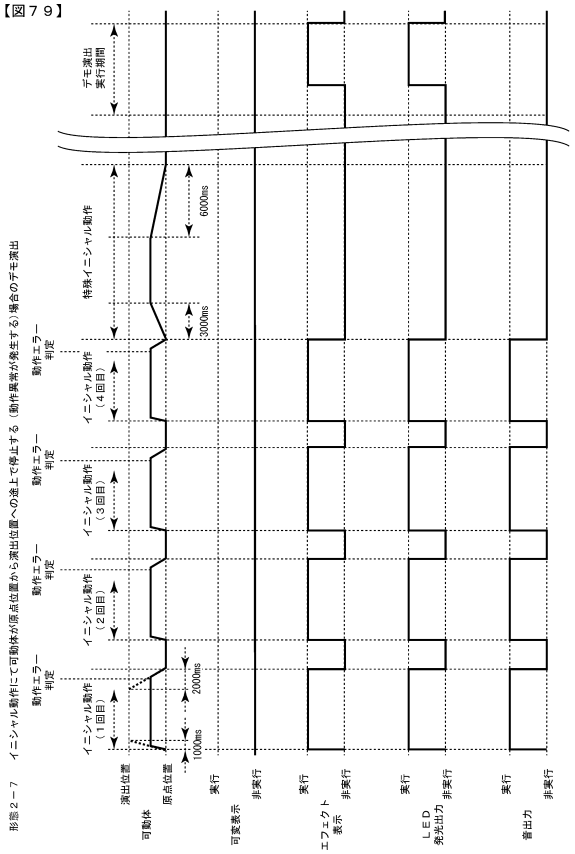
【図７７】
【図７７】



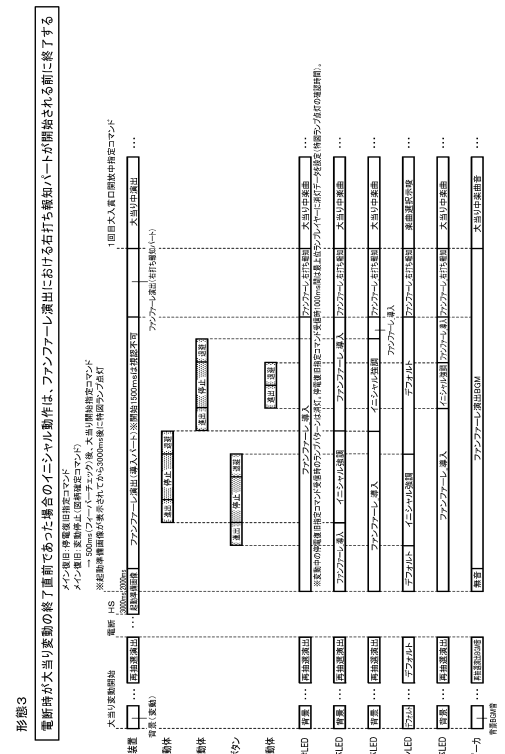
【図７８】
【図７８】



【図７９】
【図７９】



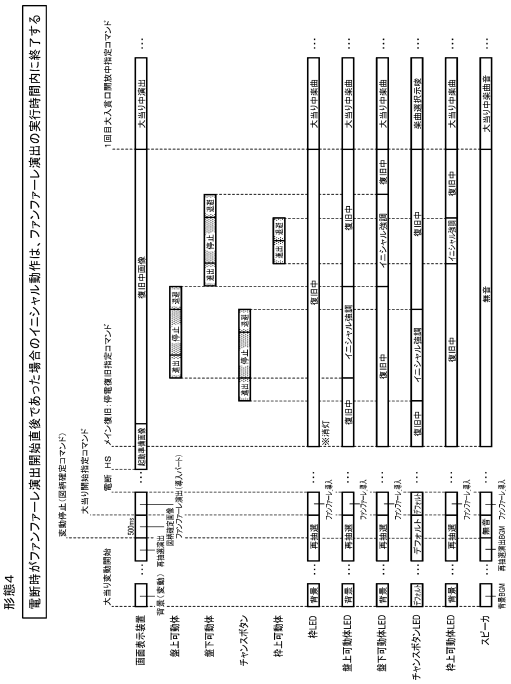
【図８０】
【図８０】



10
20
30
40
50

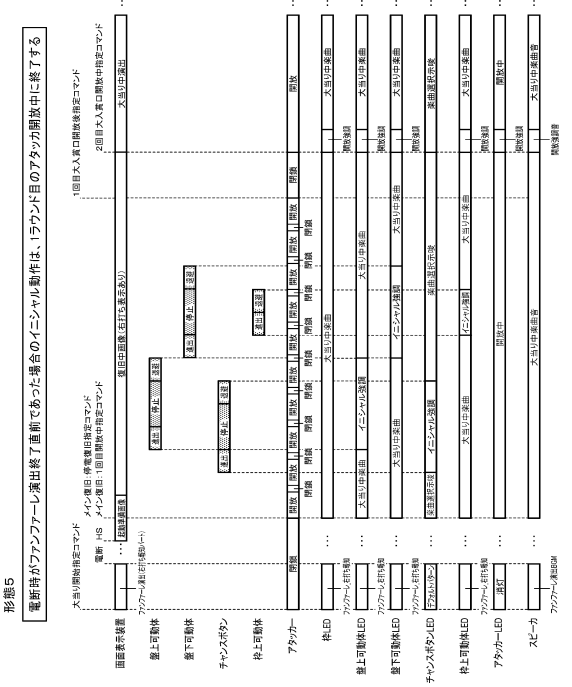
【図８１】

【図８１】



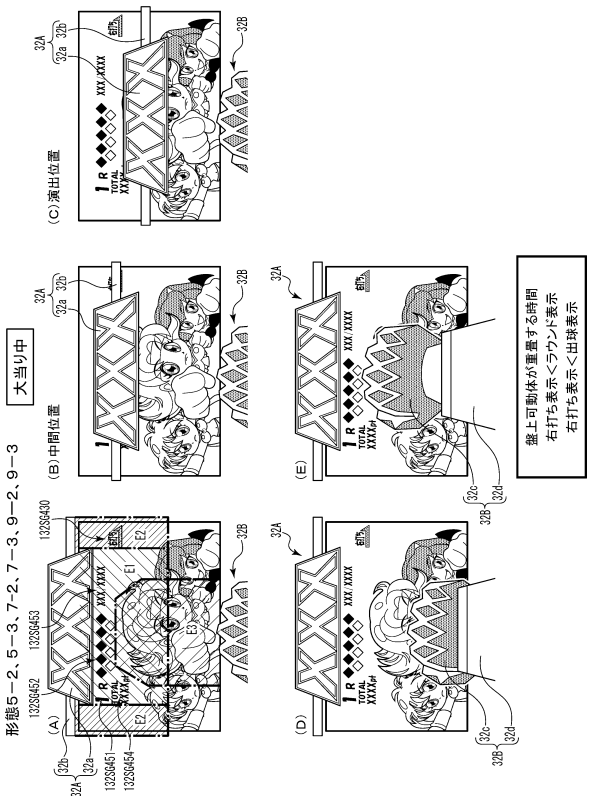
【図８２】

【図８２】



【図８３】

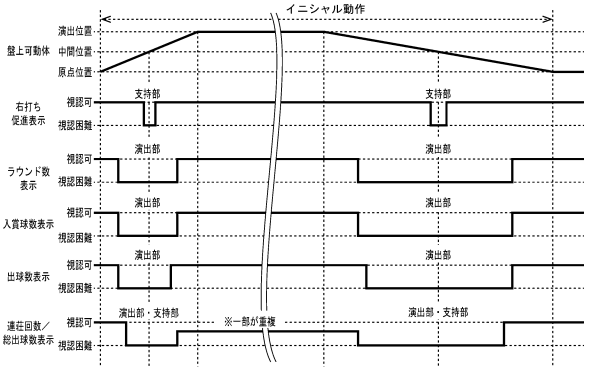
【図８３】



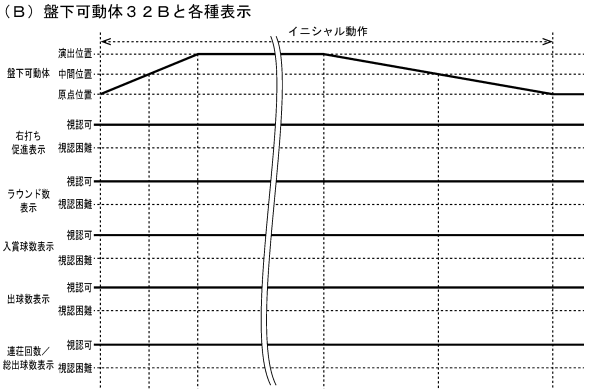
【図８４】

【図８４】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

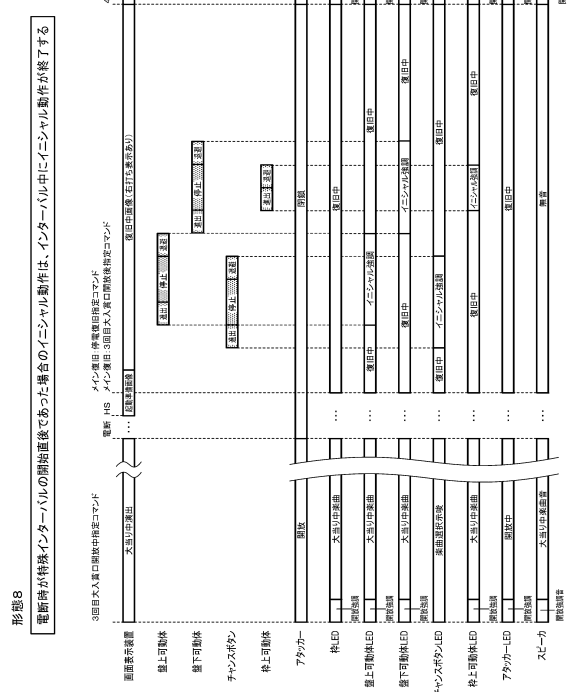


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



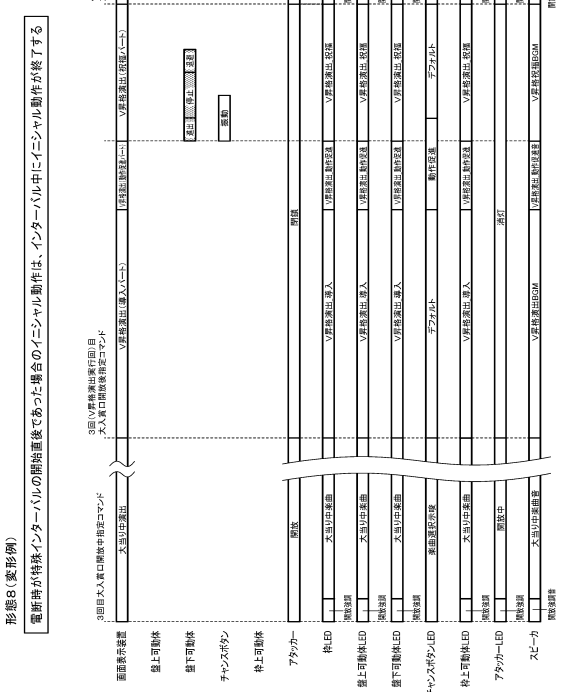
【図８５】

【図８５】



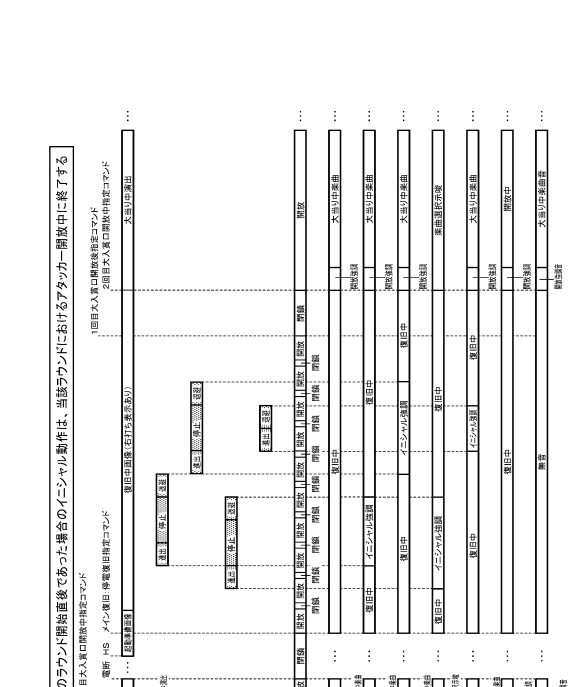
【図８６】

【図８６】



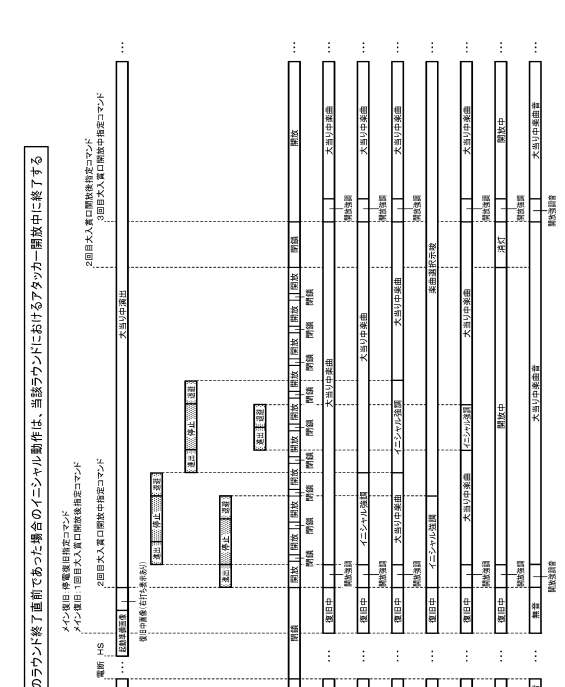
【図８７】

【図８７】



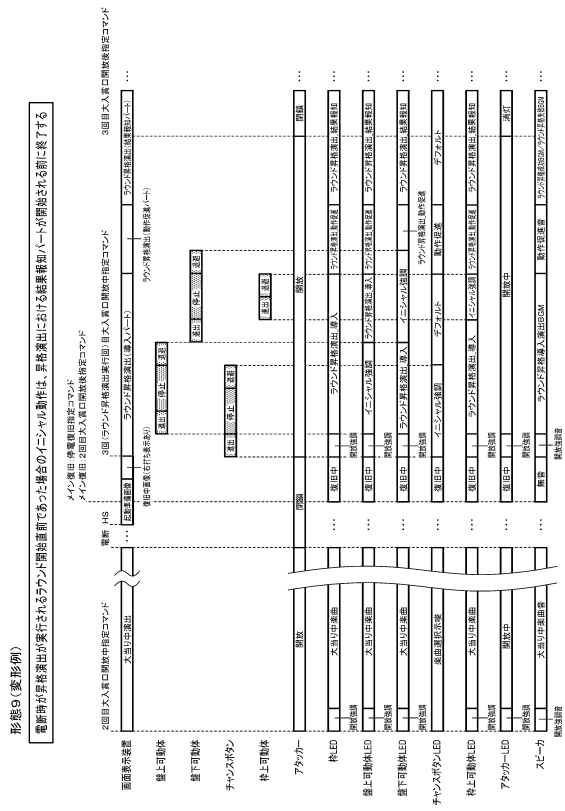
【図８８】

【図８８】


形態8（変形例）
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する
3回目大入賞口開放中指定コマンド
3回（Vアタッカー入賞発生有り回）目
大入賞口開放後指定コマンド
4回（Vラウンド1回）目
大入賞口開放中指定コマンド
Vラウンド大当り中演出
画面表示装置
盤上可動体
盤下可動体
チャンスボタン
枠上可動体
アタッカー
枠LED
盤上可動体LED
盤下可動体LED
チャンスボタンLED
枠上可動体LED
アタッカーLED
スピーカ
開放
大当り中楽曲
Vアタッカー入賞
Vアタッカー入賞発生
Vアタッカー入賞発生 動作変換
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出
Vアタッカー入賞発生 動作変換 演調 楽曲 演出

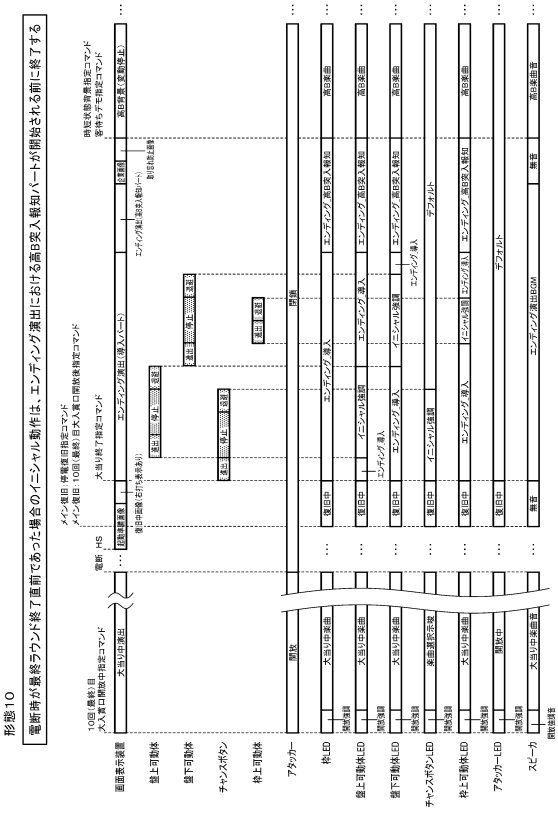
【図８９】

【図８９】



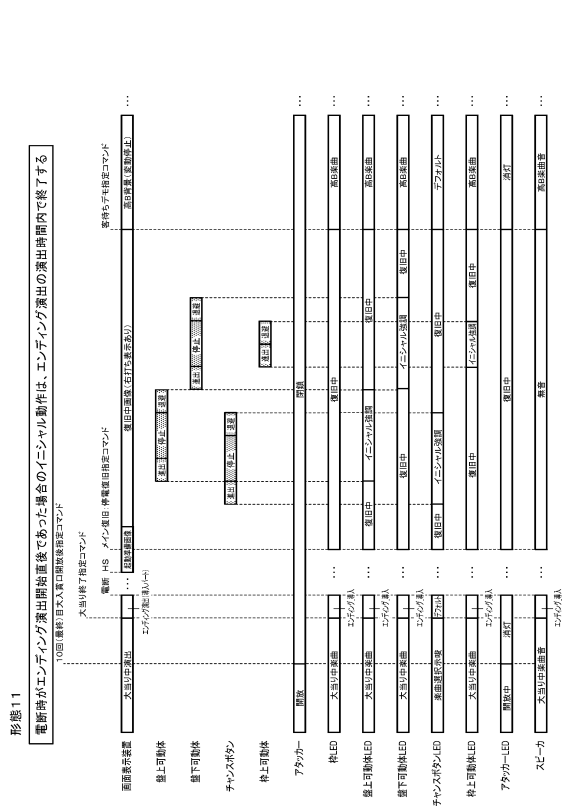
【図９０】

【図９０】



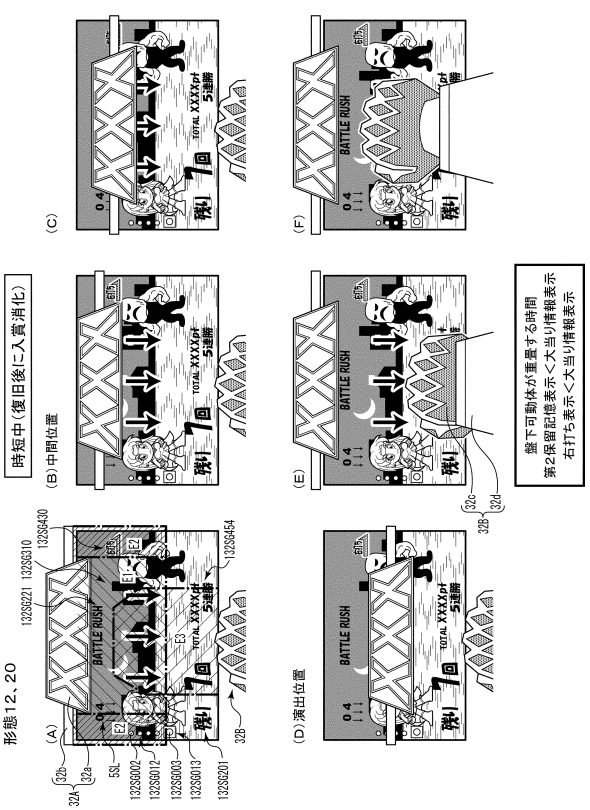
【図９１】

【図９１】



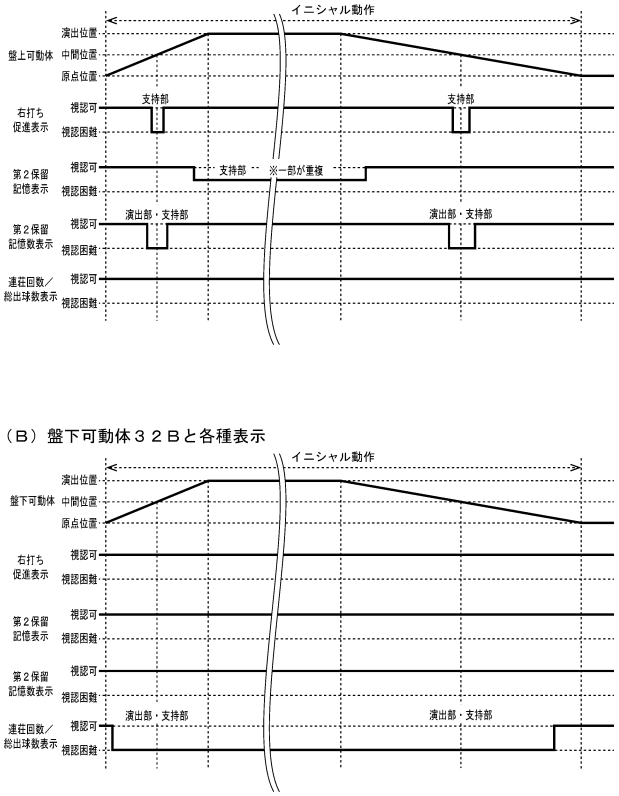
【図９２】

【図９２】



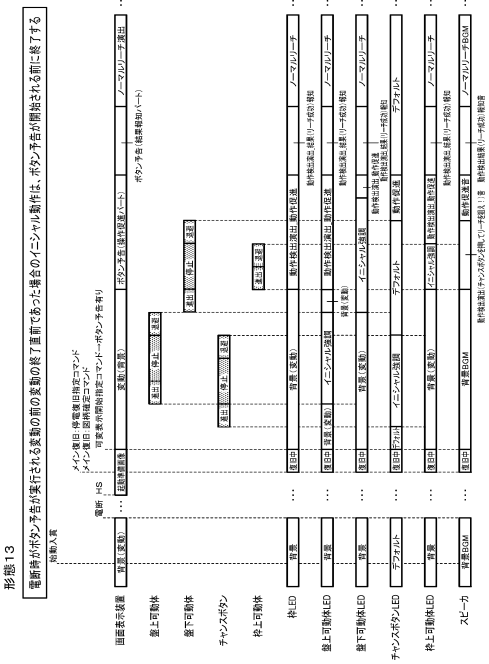
【図９３】

【図９３】



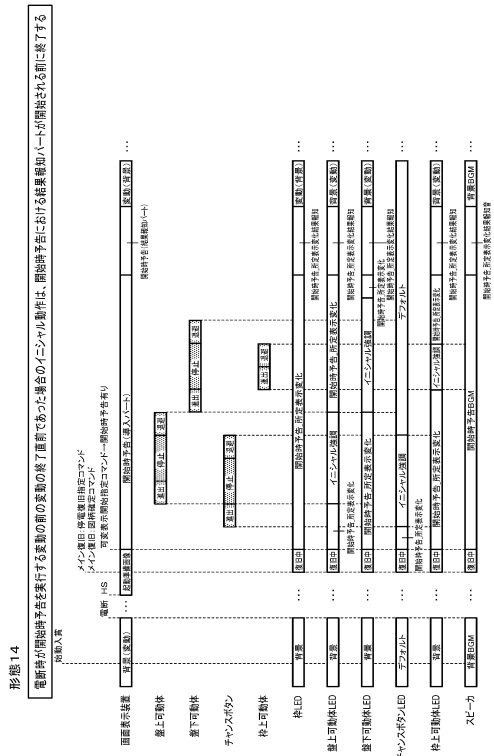
【図９４】

【図９４】



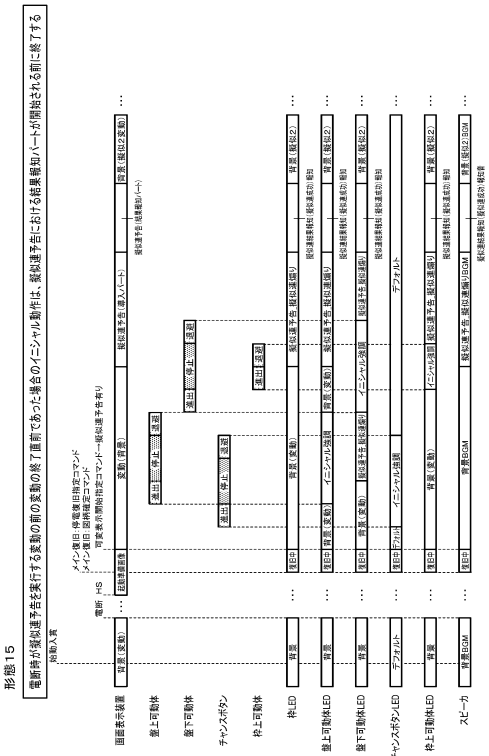
【図９５】

【図９５】



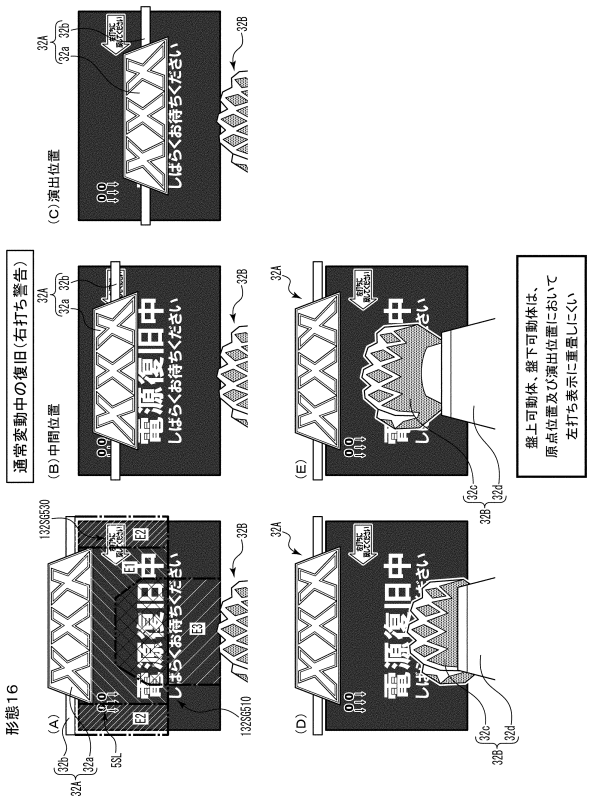
【図９６】

【図９６】



【図９７】

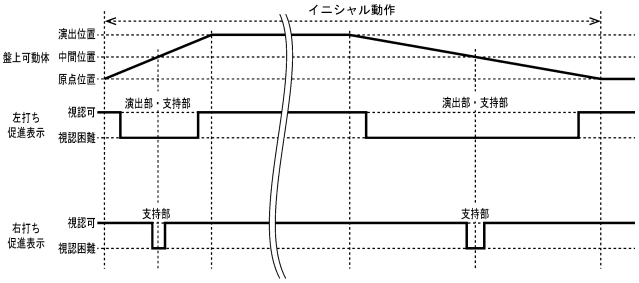
【図９７】



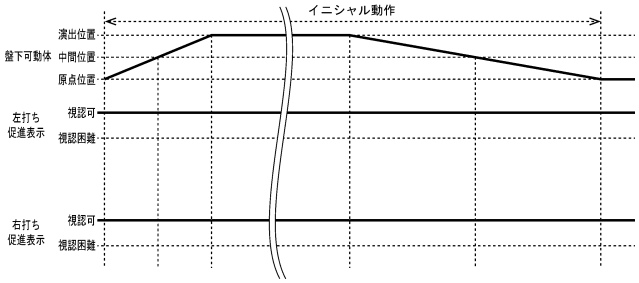
【図９８】

【図９８】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

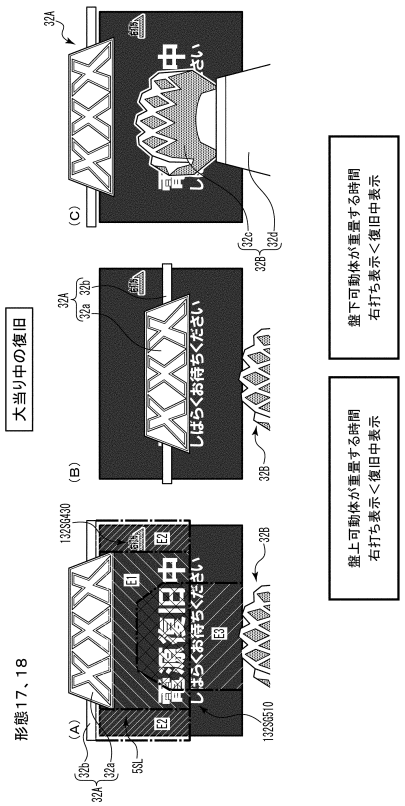


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



【図９９】

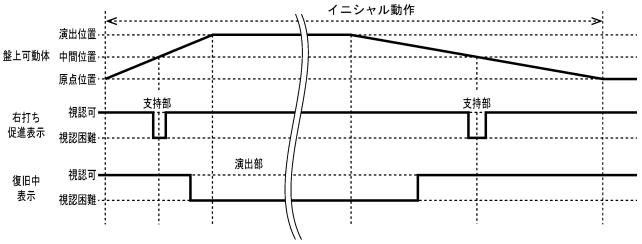
【図９９】



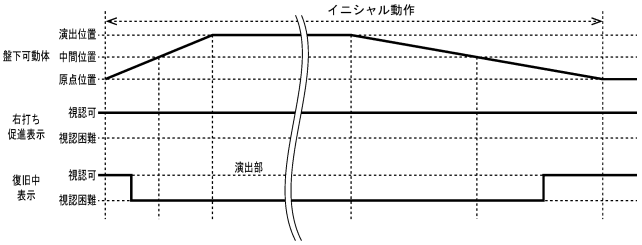
【図１００】

【図１００】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

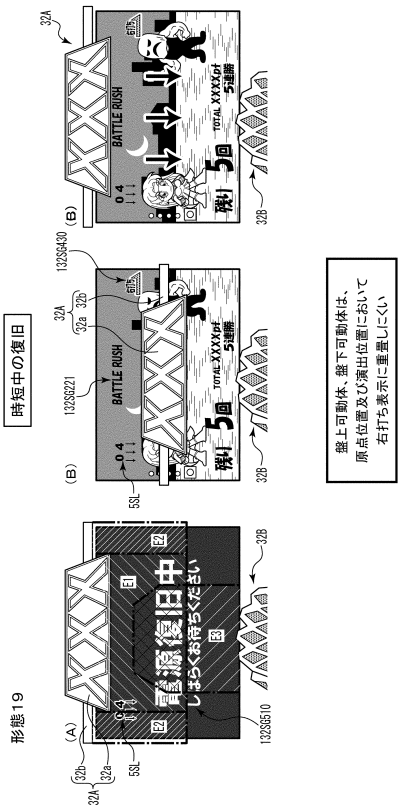


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



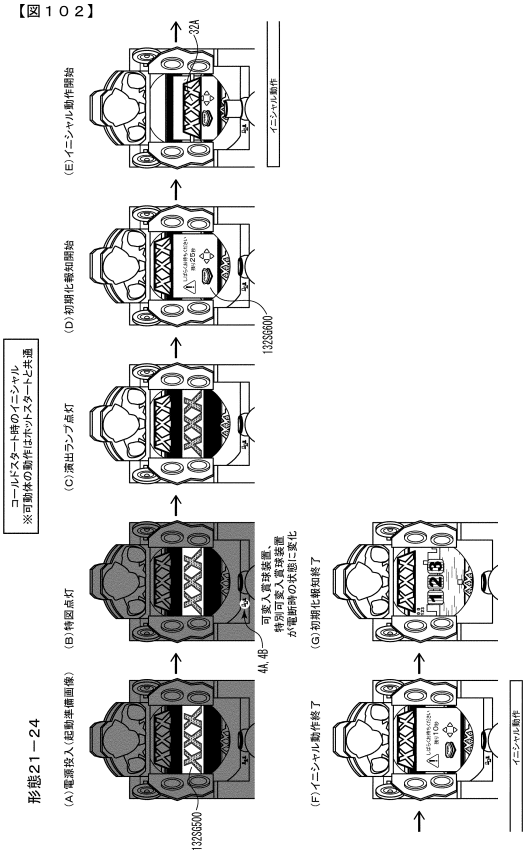
【図１０１】

【図１０１】



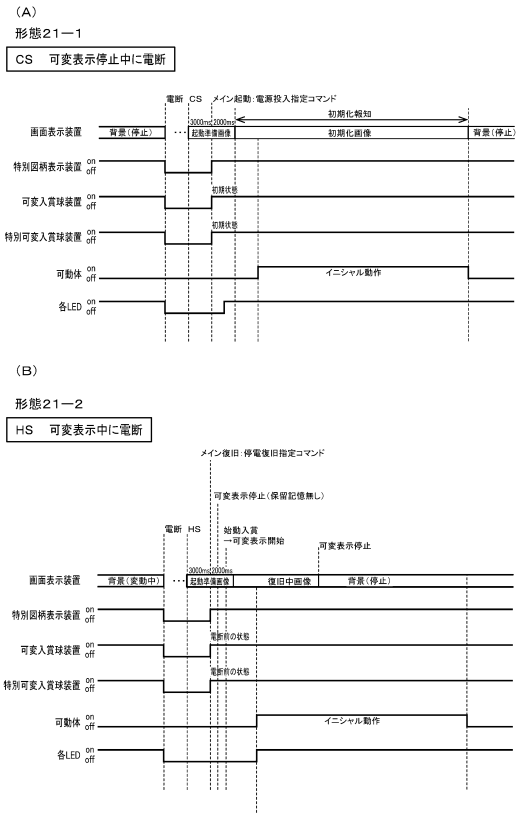
【図１０２】

【図１０２】



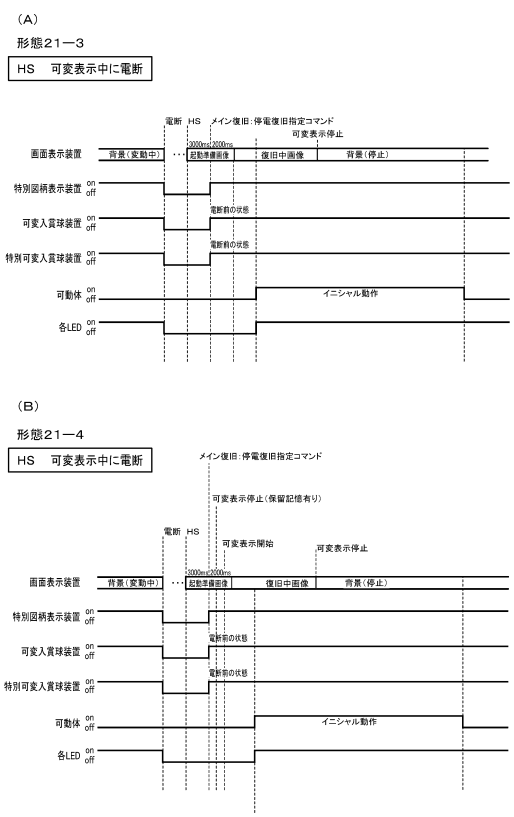
【図１０３】

【図１０３】



【図１０４】

【図１０４】

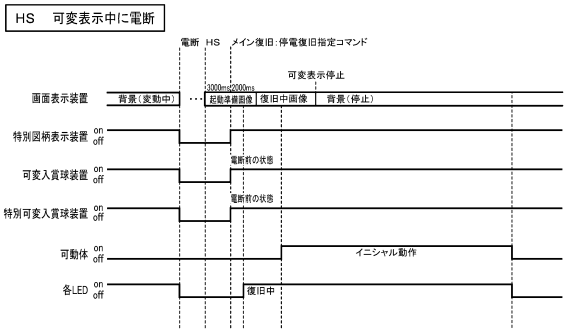


【図１０５】

【図１０５】

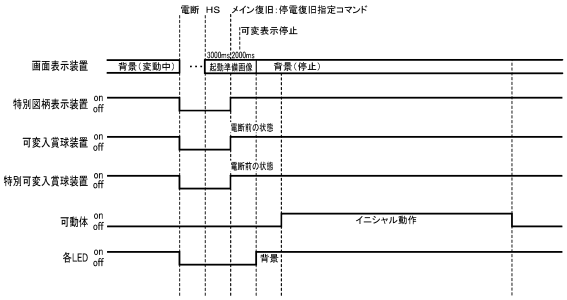
（A）

形態22－2



（B）

形態22－3

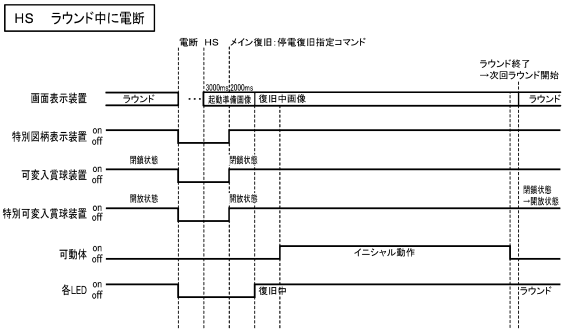


【図１０６】

【図１０６】

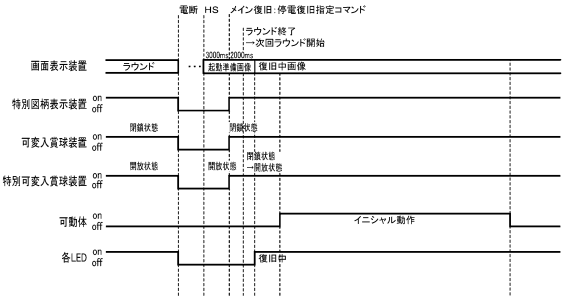
（A）

形態22－4



（B）

形態22－5

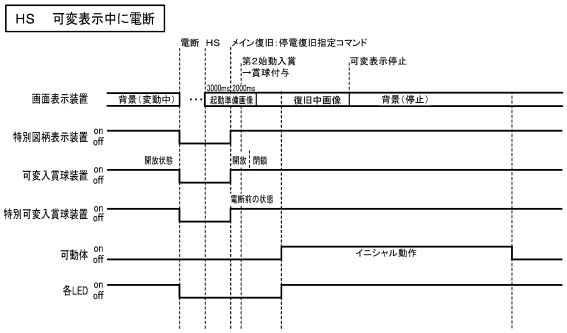


【図１０７】

【図１０７】

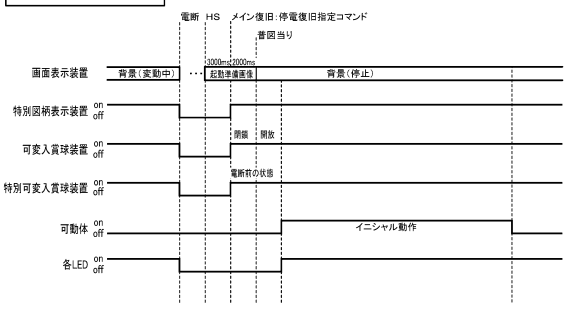
（A）

形態23－2



（B）

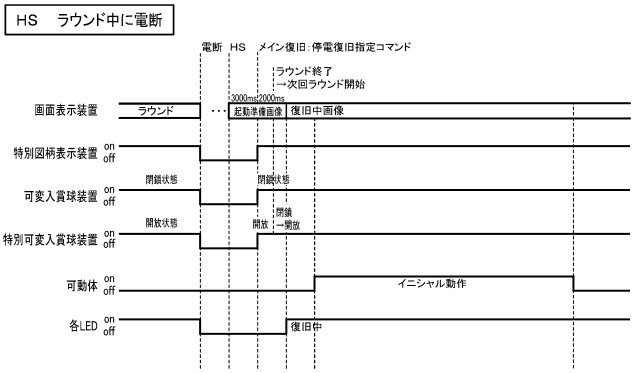
形態23－3



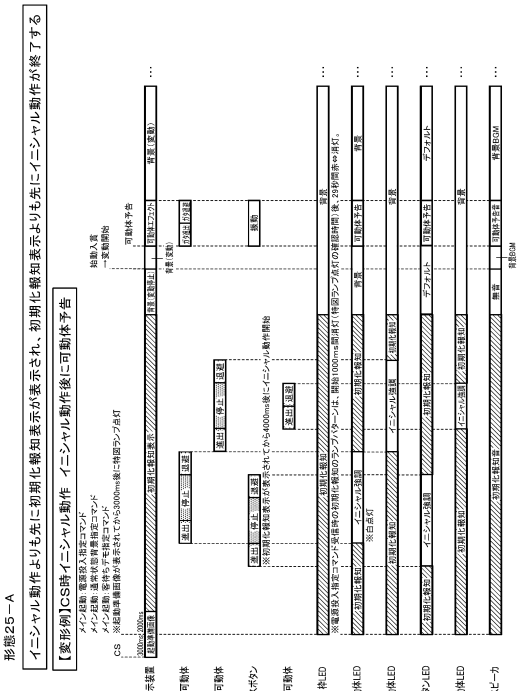
【図１０８】

【図１０８】

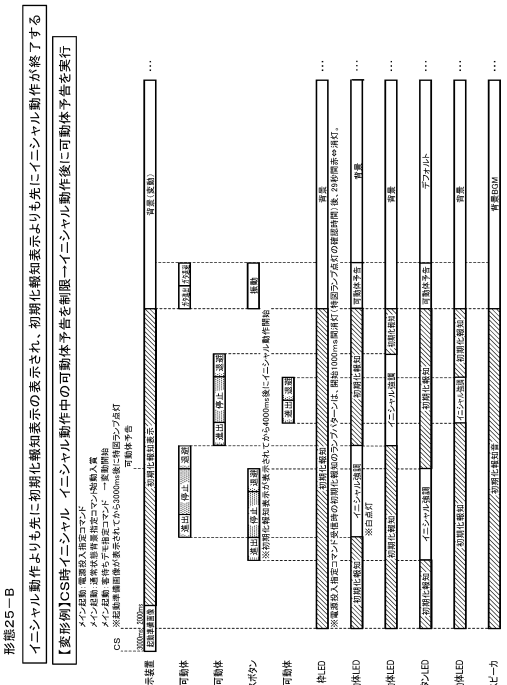
形態24－2



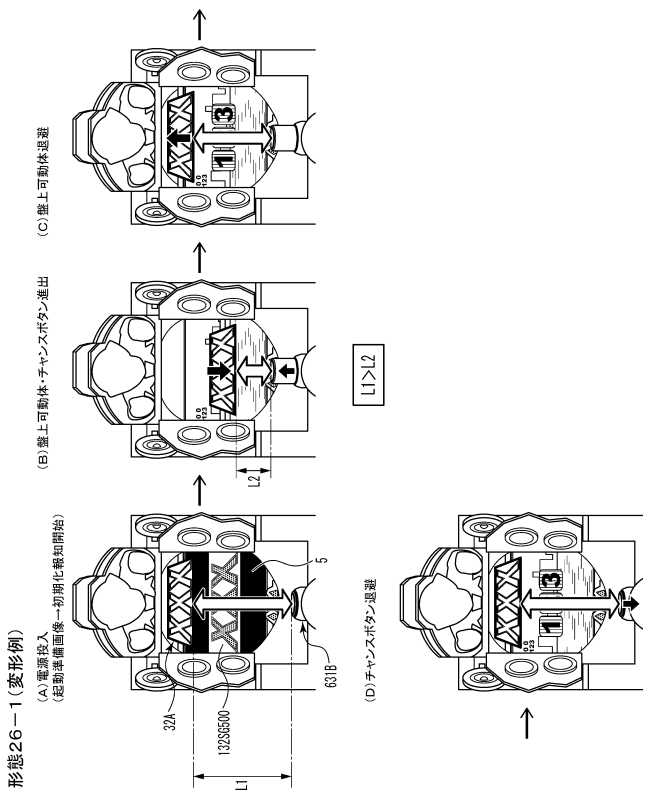
【図１０９】
【図１０９】



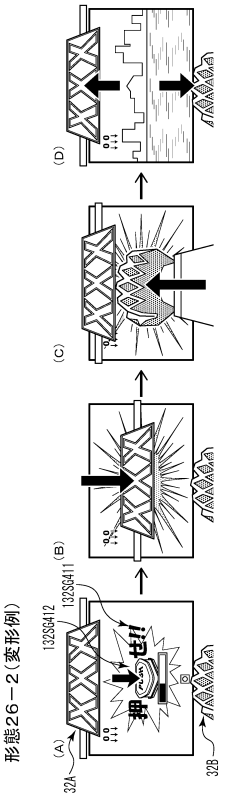
【図１１０】
【図１１０】



【図１１１】
【図１１１】

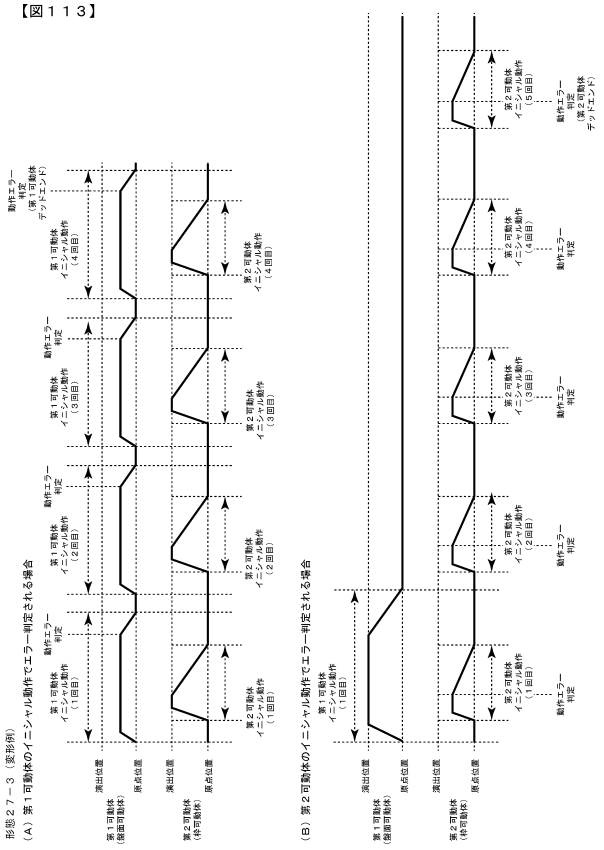


【図１１２】
【図１１２】



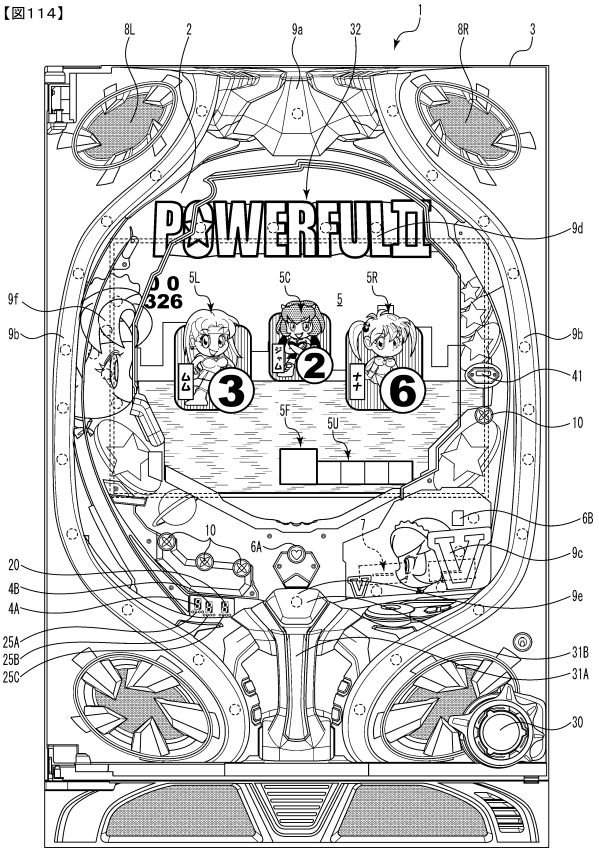
【図１１３】

【図１１３】



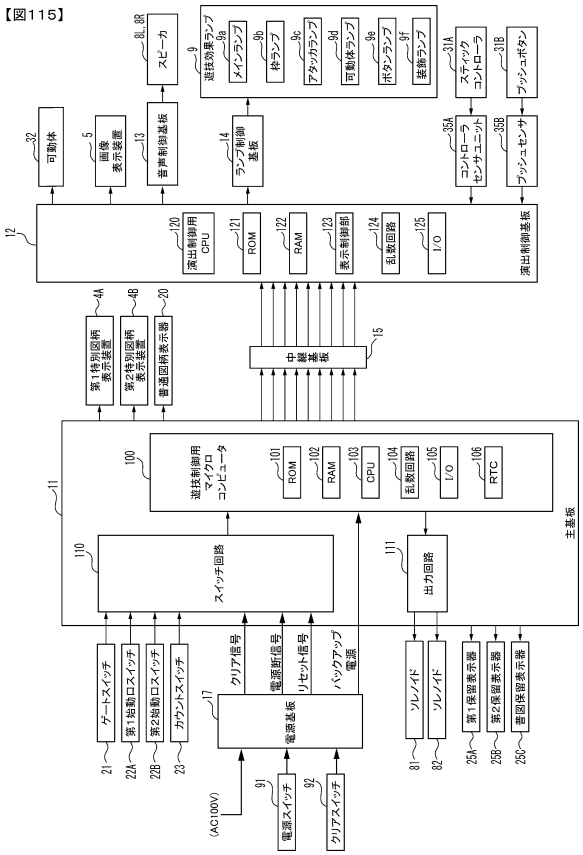
【図１１４】

【図１１４】



【図１１５】

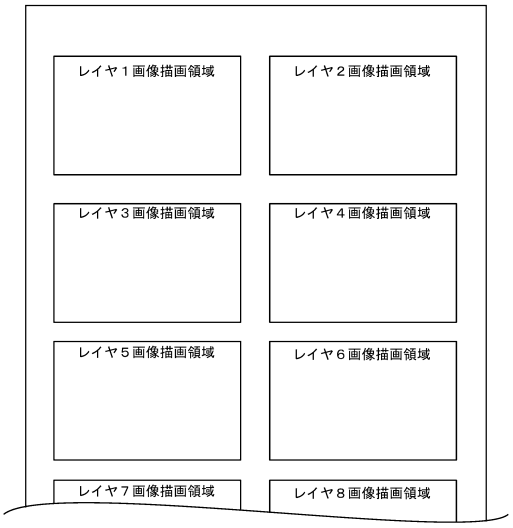
【図１１５】



【図１１６】

【図１１６】

ＶＲＡＭの内容



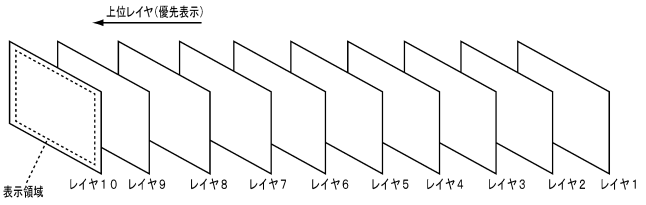
【図１１７】

【図117】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	高

【図１１８】

【図118】



【図１１９】

【図119】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１２０】

【図120】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１２１】

【図121】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１２２】

【図122】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１２３】

【図123】

（A）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ(大当り)

（B）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当り)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(大当り)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(大当り)

【図１２４】

【図124】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルC
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルD
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

（E）大当り用変動パターン判定テーブルA
（低ベース用）

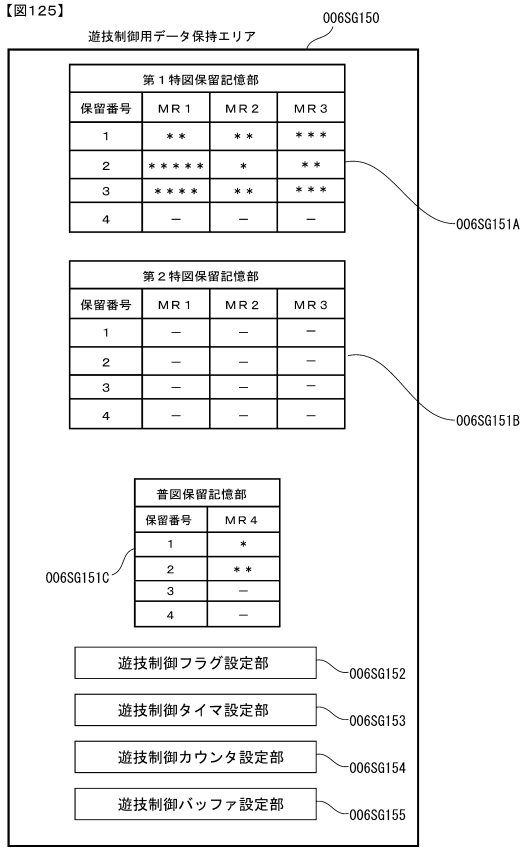
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

（F）大当り用変動パターン判定テーブルB
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図１２５】

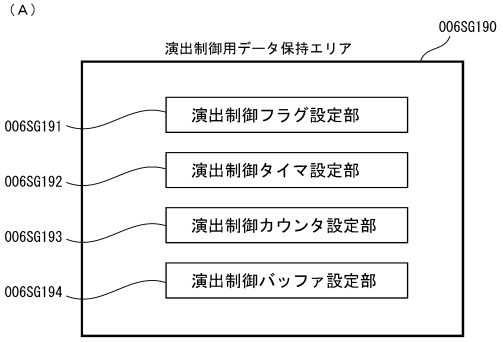
【図125】



【図１２６】

【図126】

（Ａ）



（Ｂ）

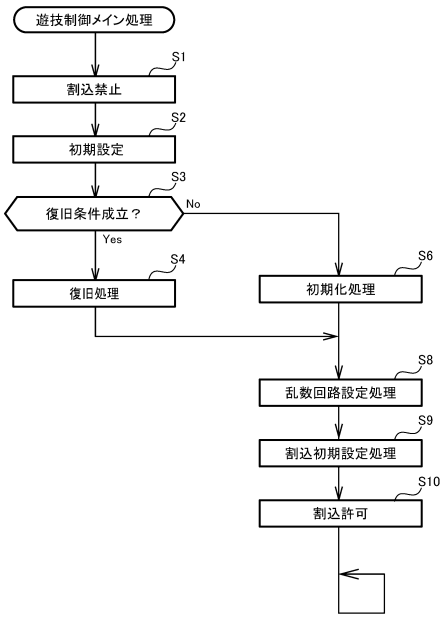
始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続割れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

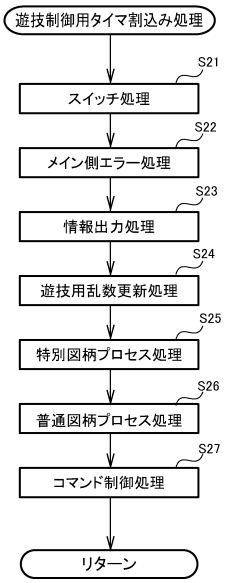
【図１２７】

【図127】



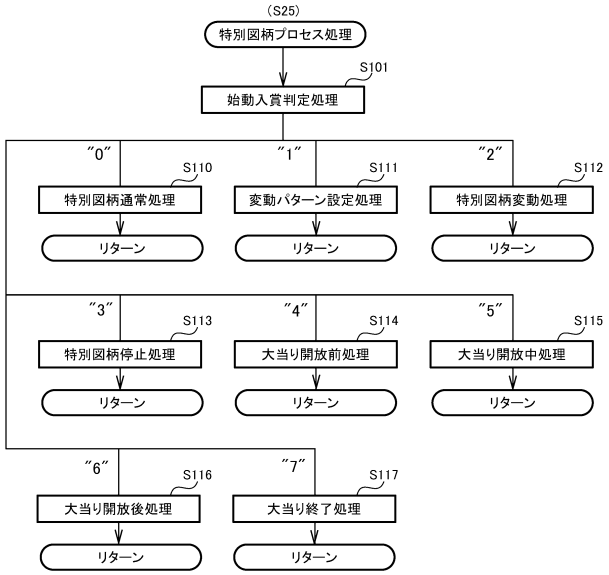
【図１２８】

【図128】



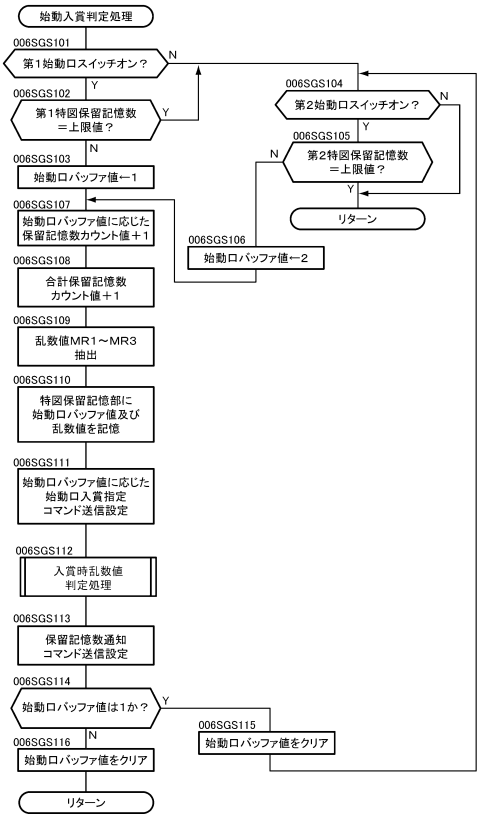
【図１２９】

【図129】



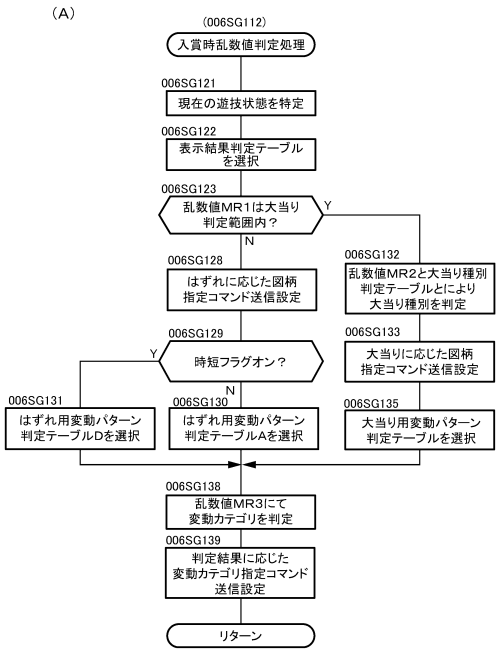
【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】

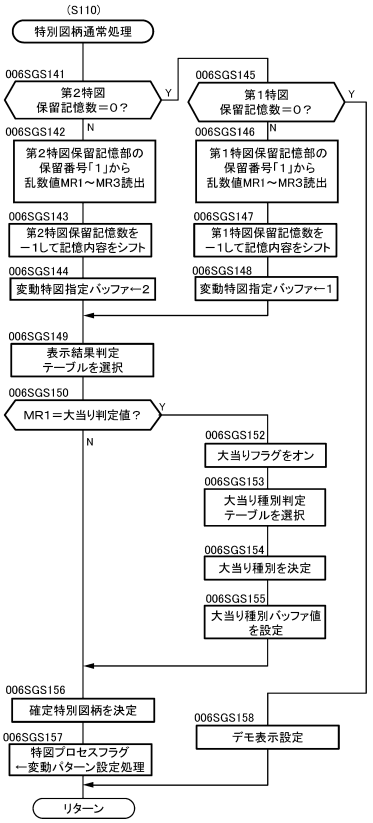


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

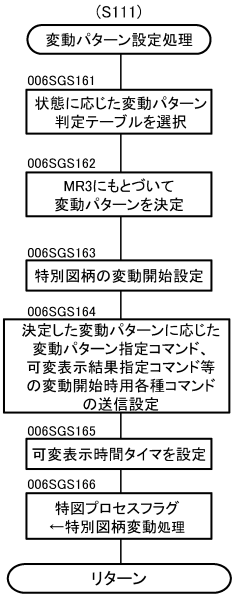
【図１３２】

【図132】



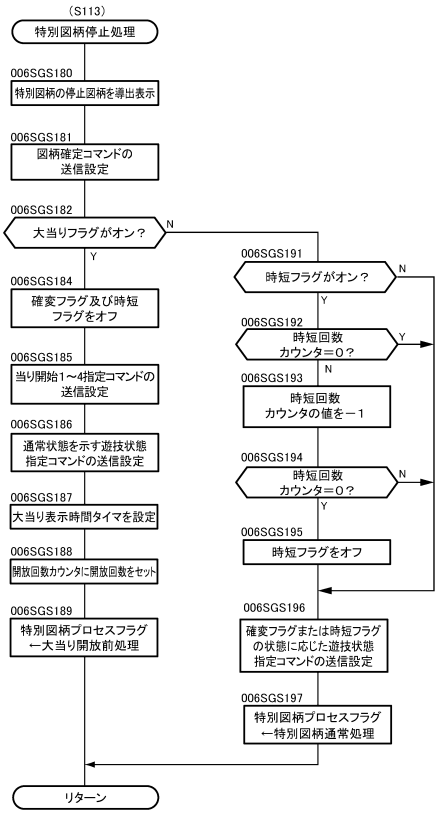
【図１３３】

【図133】



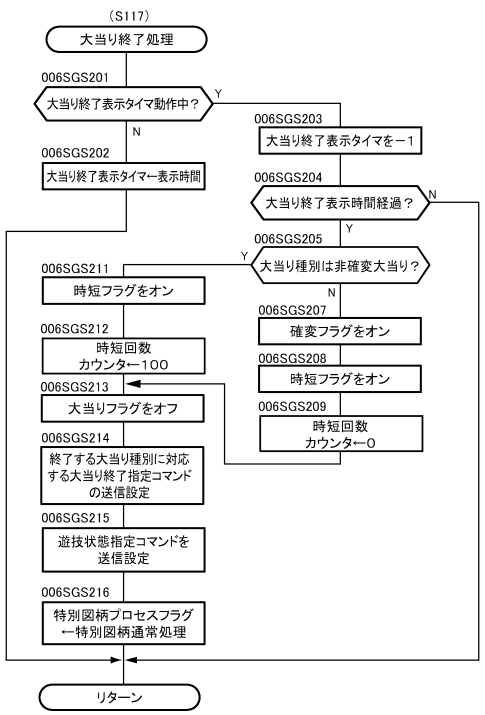
【図１３４】

【図134】



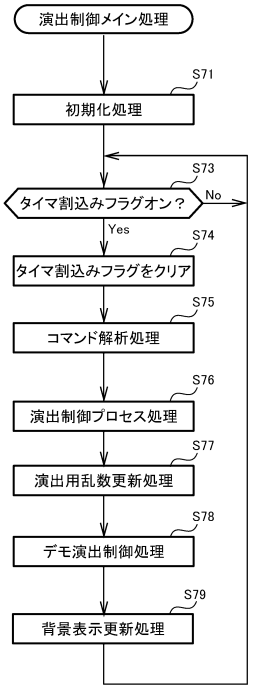
【図１３５】

【図135】



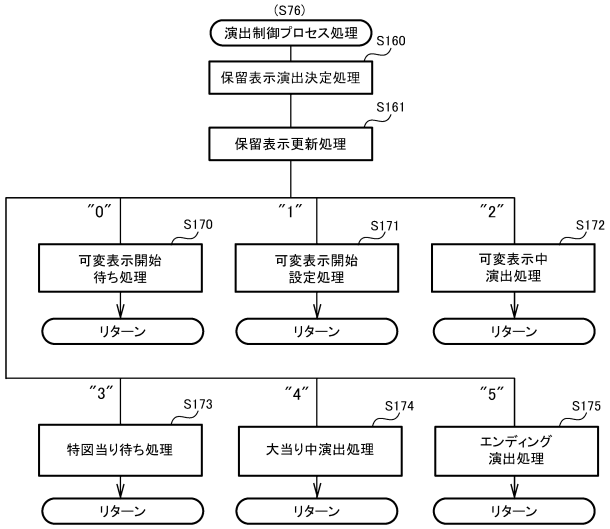
【図１３６】

【図136】



【図１３７】

【図137】



【図１３８】

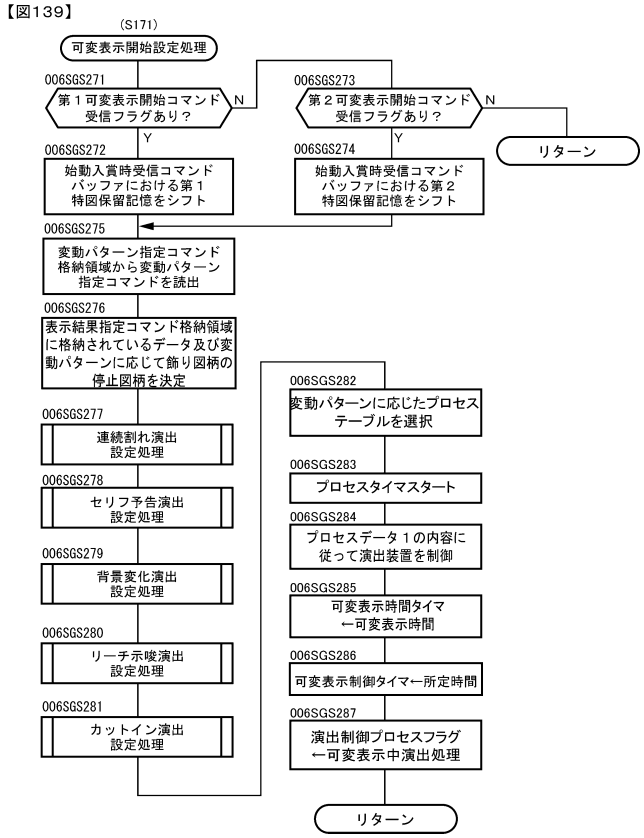
【図138】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

【図１３９】

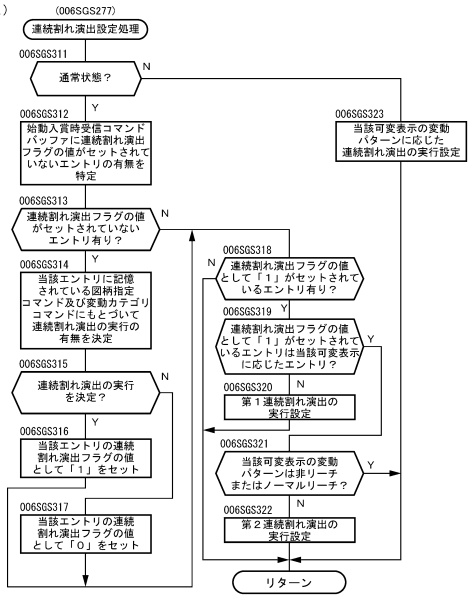
【図139】



【図１４０】

【図140】

（Ａ）



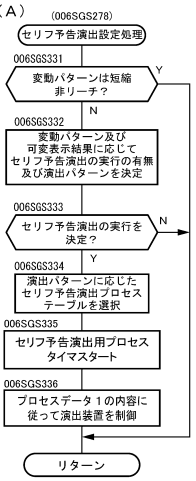
（Ｂ）　通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図１４１】

【図141】

（Ａ）



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図１４２】

【図142】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行	背景変化実行	
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図１４３】

【図143】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン				
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目とで割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆（割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図１４４】

【図144】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強発展演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図１４５】

【図145】

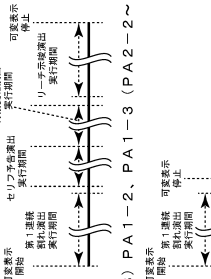
時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景属演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチγのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチδのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

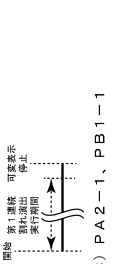
【図１４６】

【図146】

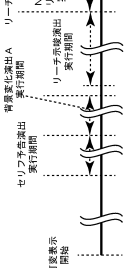
（Ａ）ＰＡ１－１（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



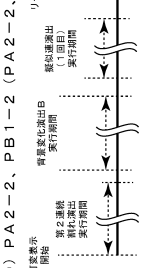
（Ｂ）ＰＡ１－２、ＰＡ１－３（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



（Ｃ）ＰＡ２－１、ＰＢ１－１



（Ｄ）ＰＡ２－２、ＰＢ１－２（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）

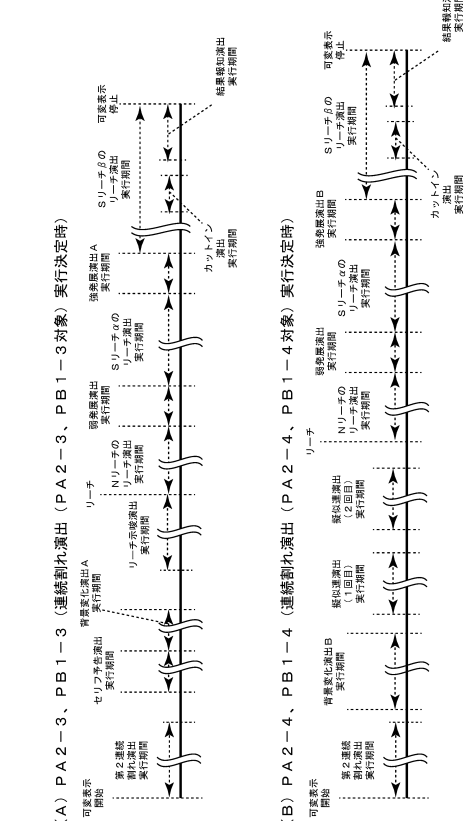


【図１４７】

【図147】

（Ａ）ＰＡ２－３、ＰＢ１－３（連続割れ演出（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３対象）実行決定時）

（Ｂ）ＰＡ２－４、ＰＢ１－４（連続割れ演出（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４対象）実行決定時）



【図１４８】

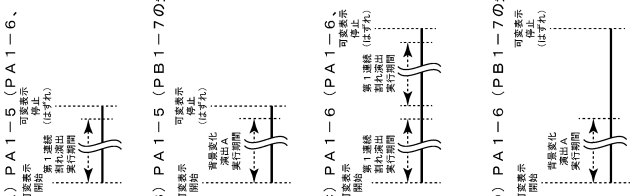
【図148】

（Ａ）ＰＡ１－５（ＰＡ１－６、ＰＢ１－５のガセとして連続割れ演出の実行を決定した場合）

（Ｂ）ＰＡ１－５（ＰＢ１－７の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合）

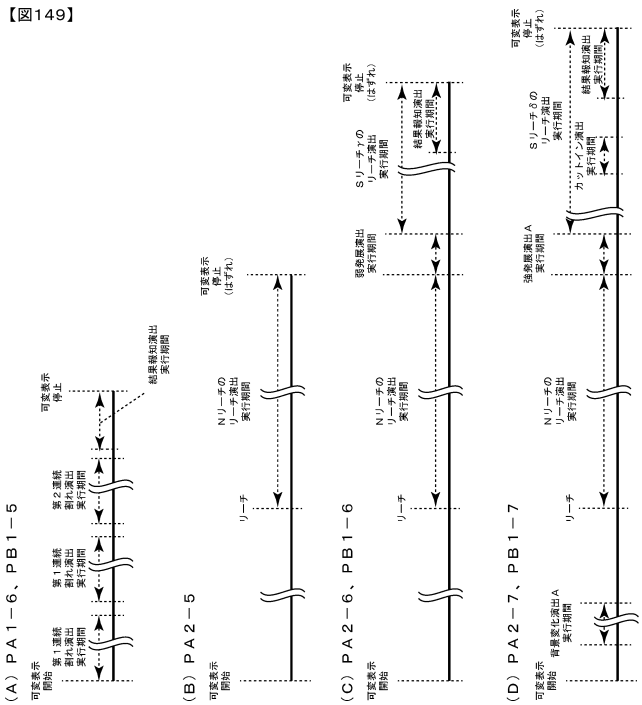
（Ｃ）ＰＡ１－６（ＰＡ１－６、ＰＢ１－５のガセとして連続割れ演出の実行を決定した場合）

（Ｄ）ＰＡ１－６（ＰＢ１－７の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合）



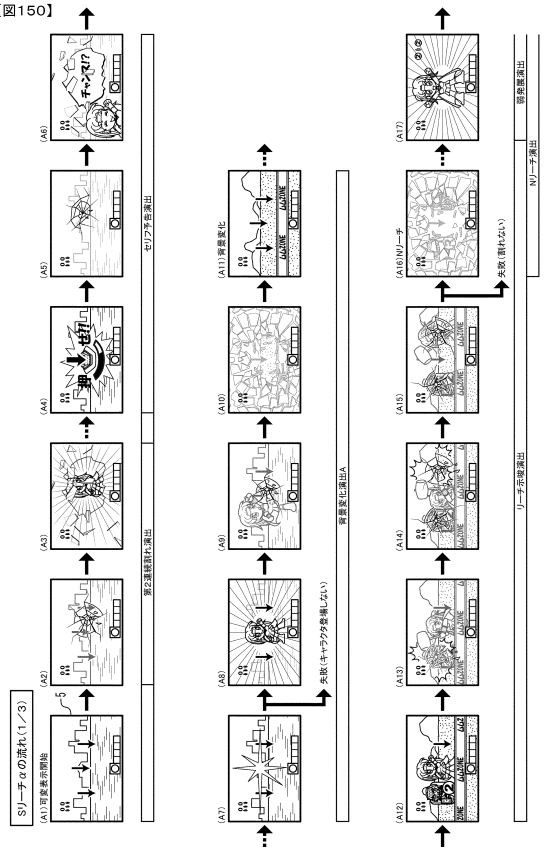
【図１４９】

【図149】



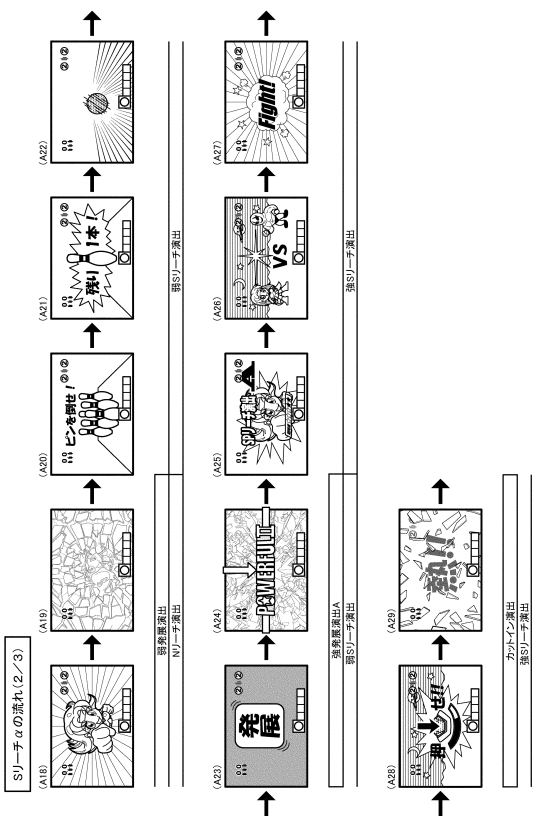
【図１５０】

【図150】



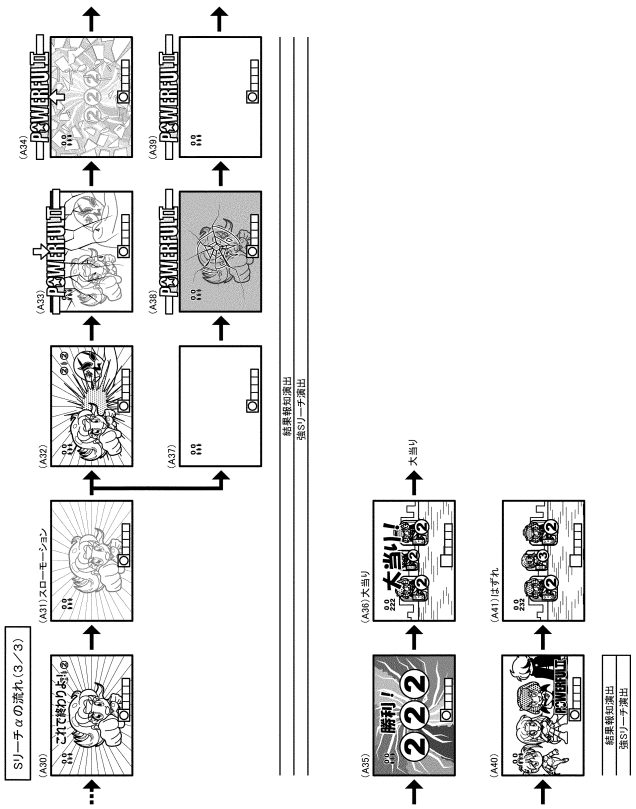
【図１５１】

【図151】



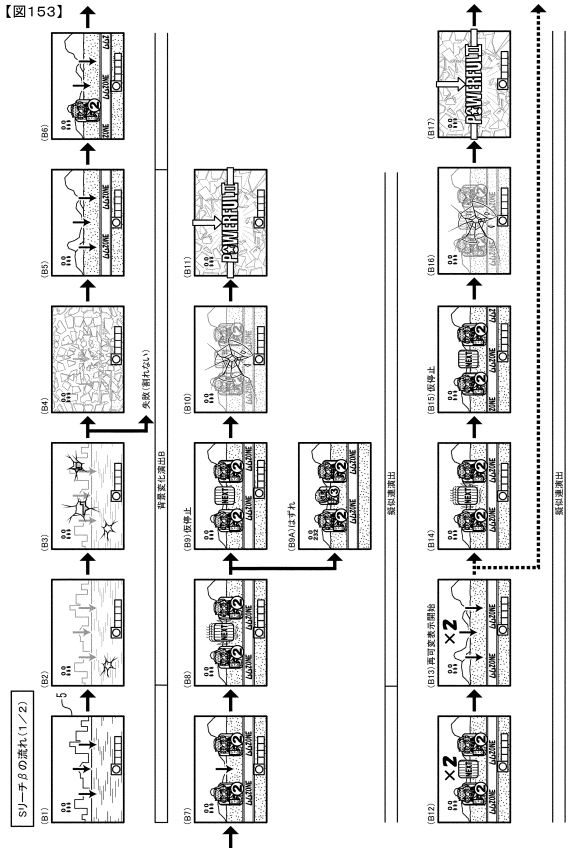
【図１５２】

【図152】



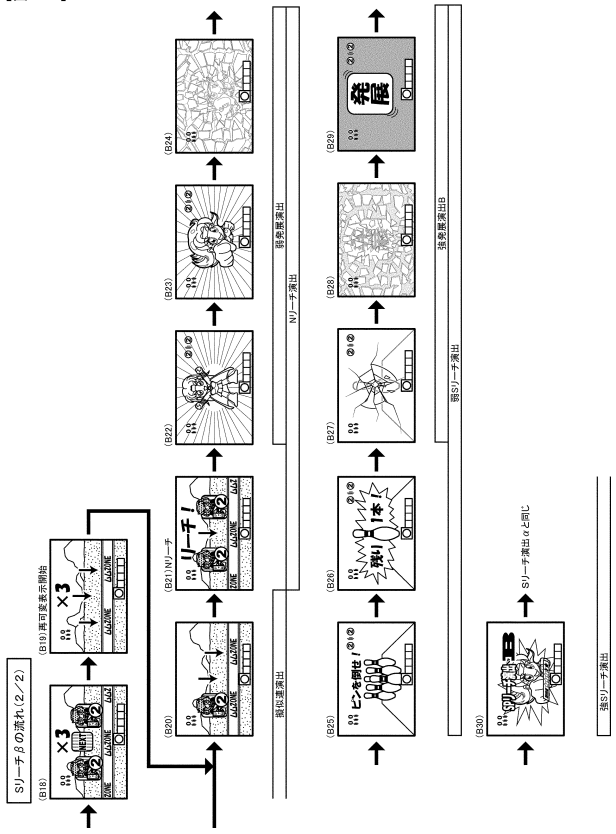
【図１５３】

【図153】



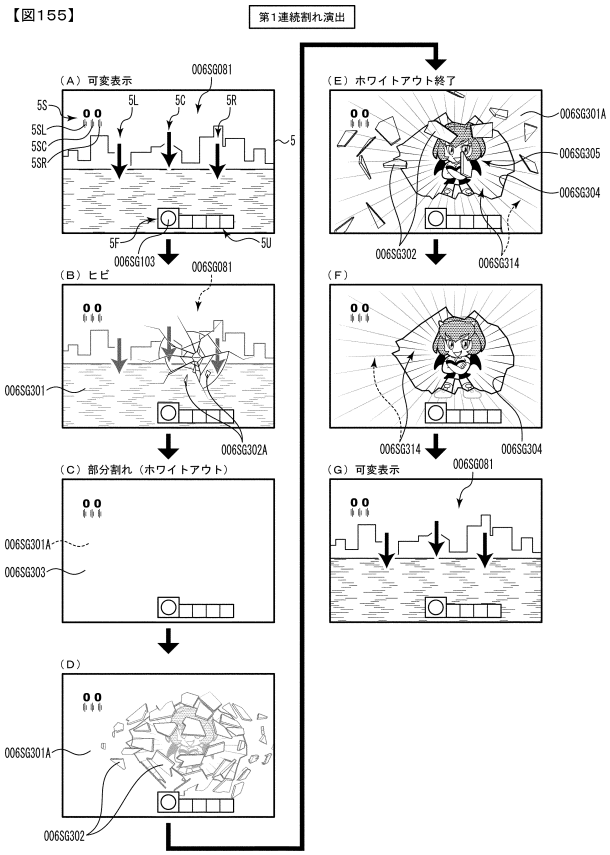
【図１５４】

【図154】



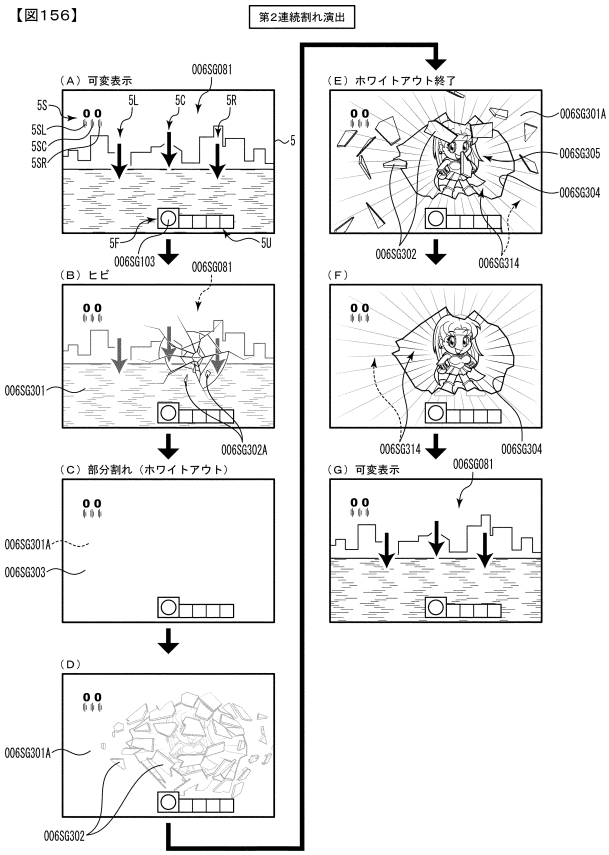
【図１５５】

【図155】

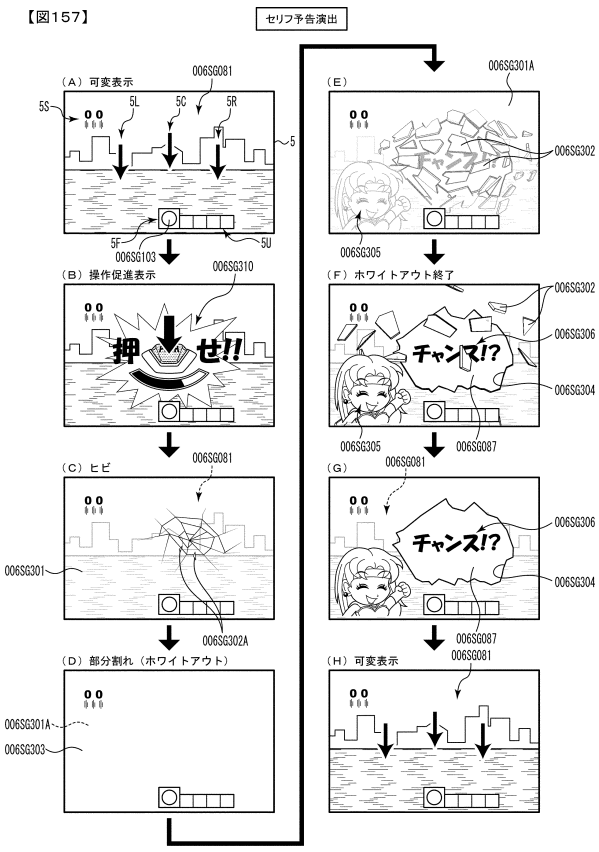


【図１５６】

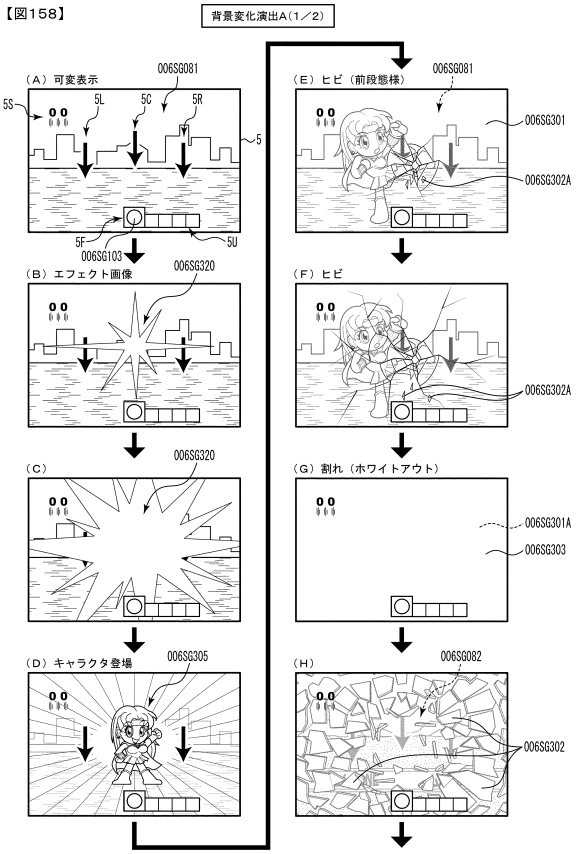
【図156】



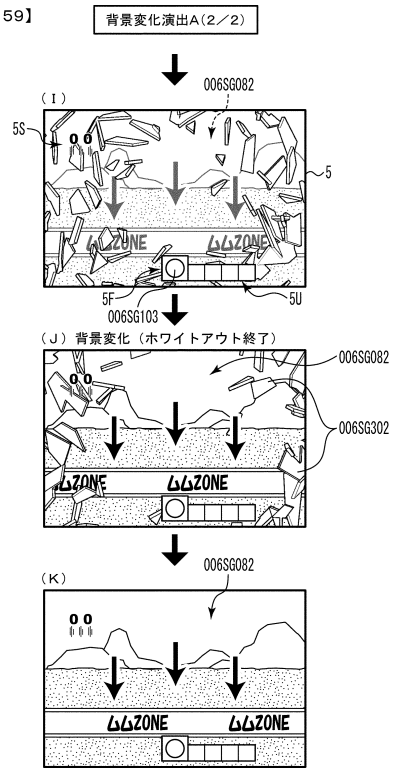
【図１５７】



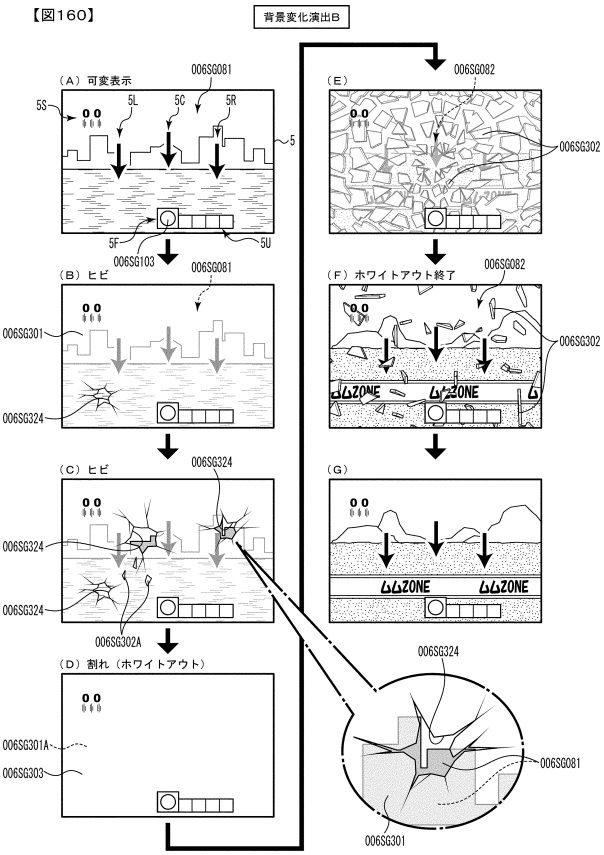
【図１５８】



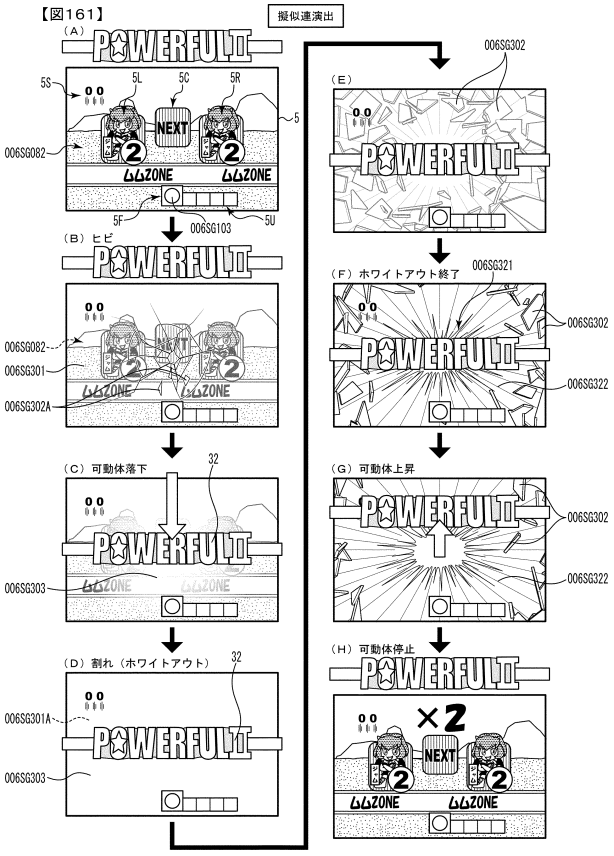
【図１５９】



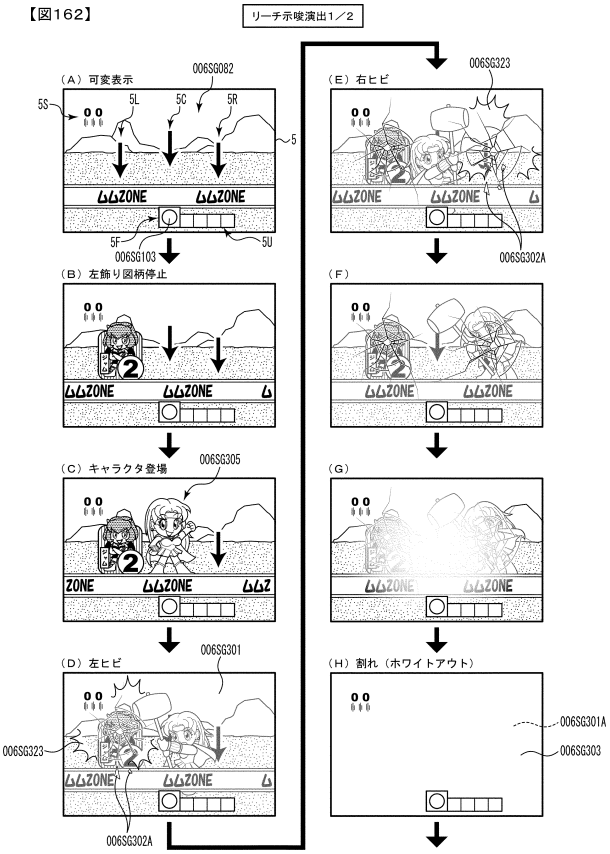
【図１６０】



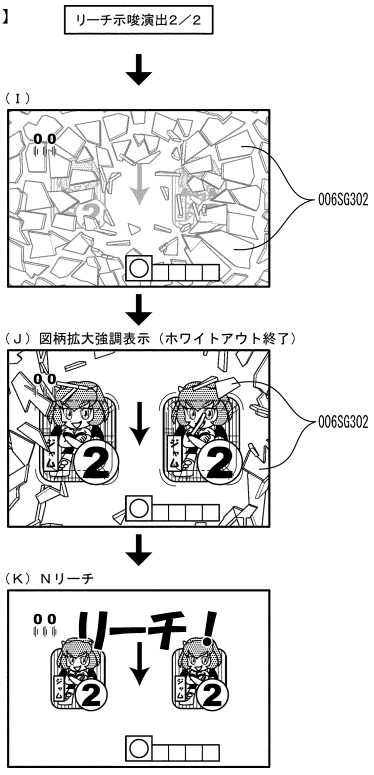
【図１６１】



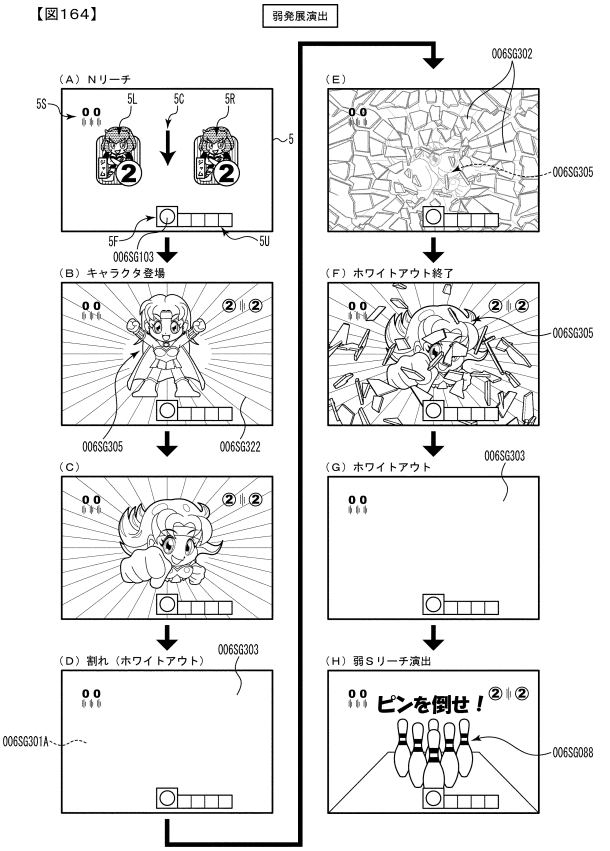
【図１６２】



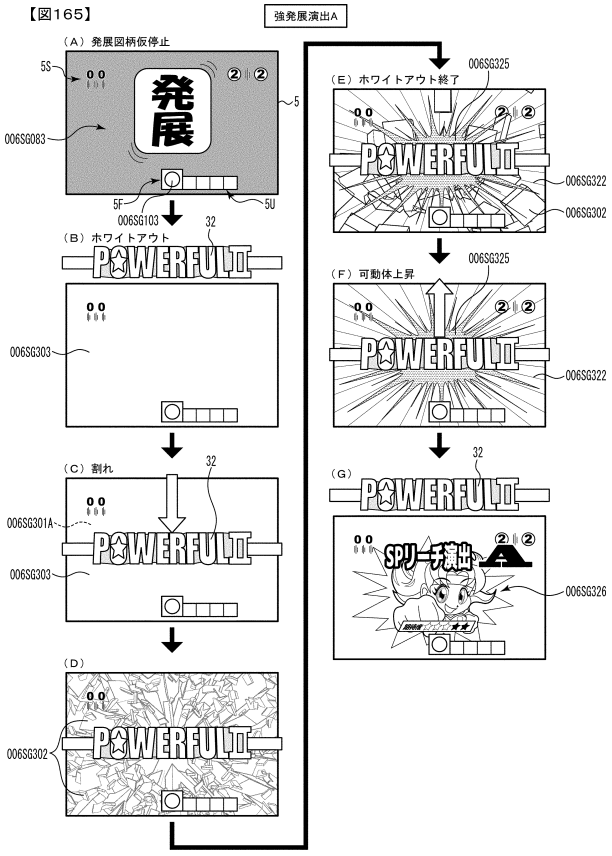
【図１６３】



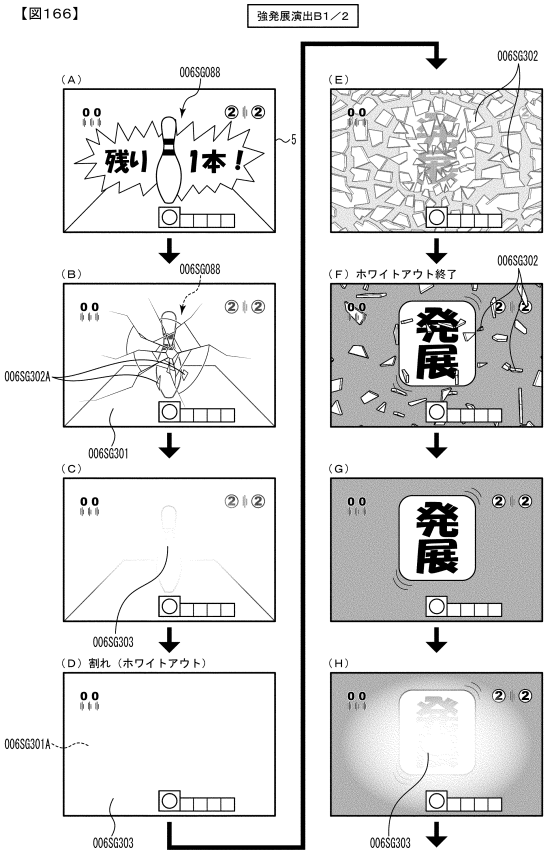
【図１６４】



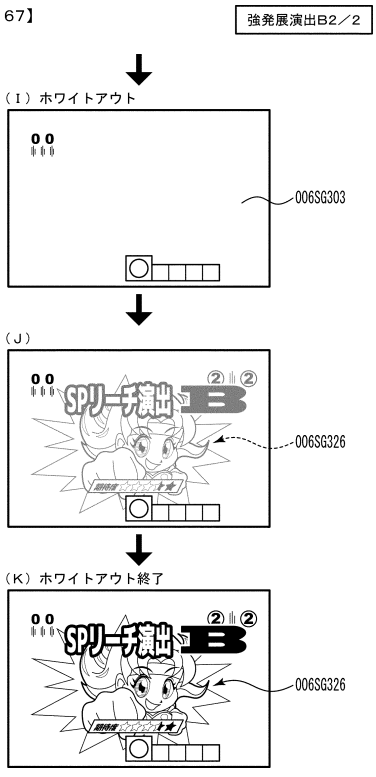
【図１６５】



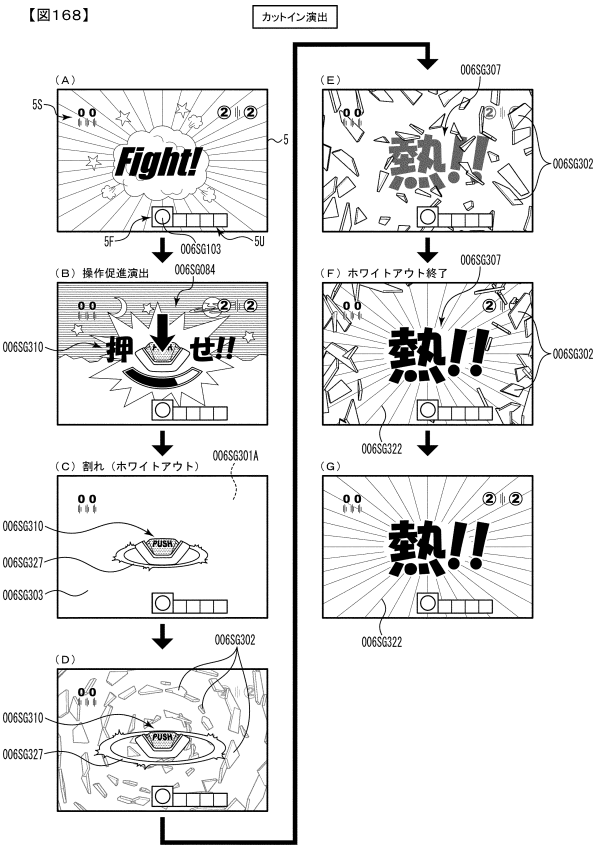
【図１６６】



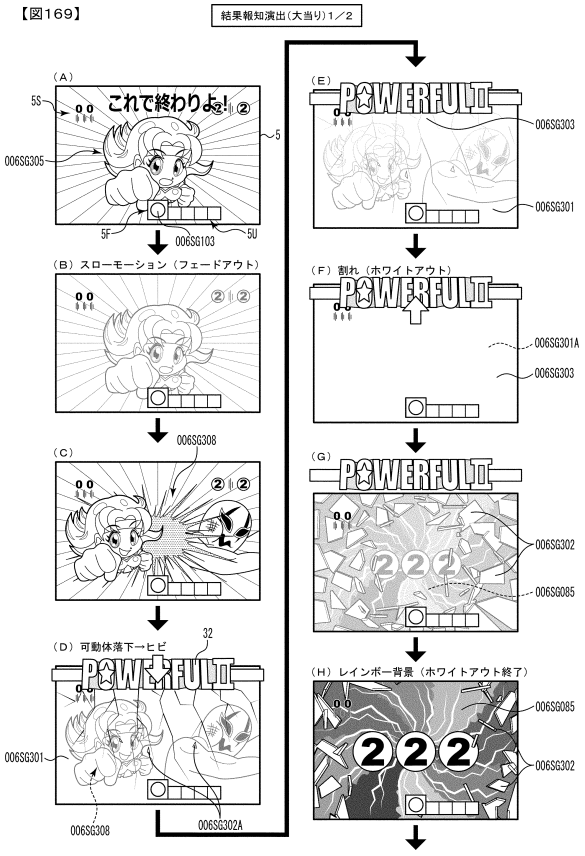
【図１６７】



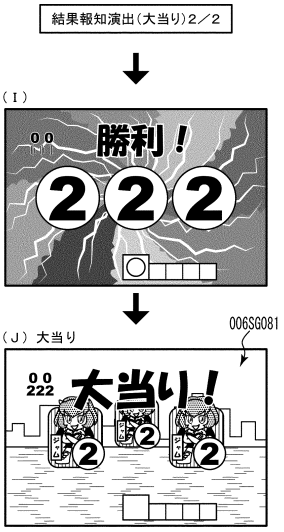
【図１６８】



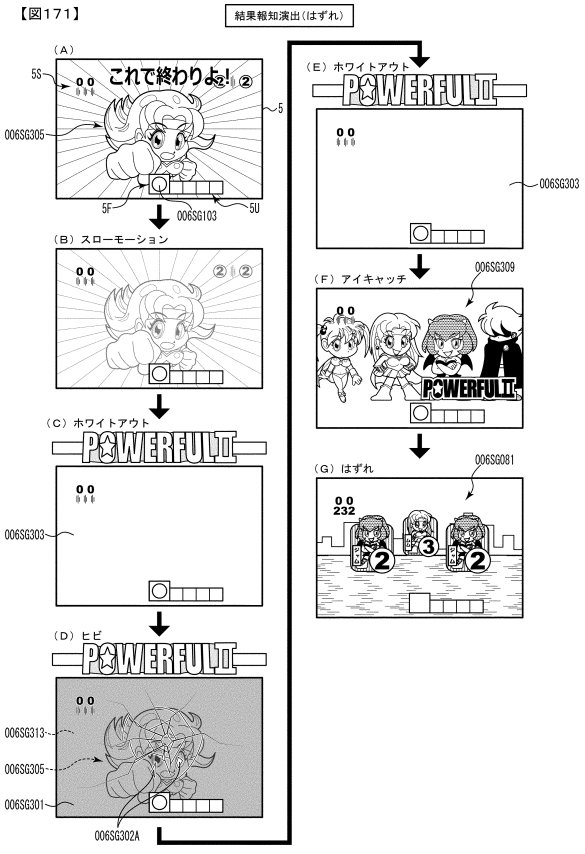
【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】

【図172】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示態様
第１連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出A（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出A（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出B（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出B（失敗パターン1）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出B（失敗パターン2）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
擬似連演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：8000ms ※1	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図１７３】

【図173】

演出比較表２

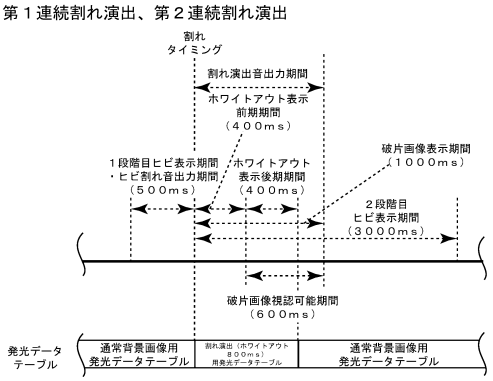
演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期期間	ホワイトアウト表示後期期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間※２	破片画像表示態様
弱参展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強参展演出Ａ	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強参展演出Ｂ	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結集報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結集報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期期間を除いた期間

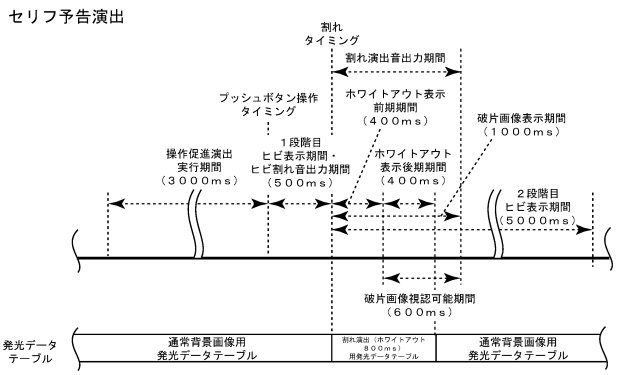
【図１７４】

【図174】



【図１７５】

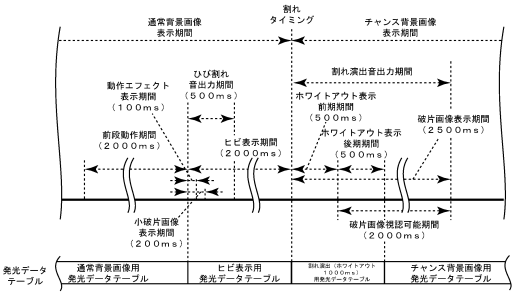
【図175】



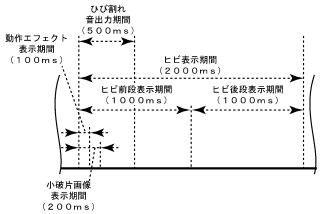
【図１７６】

【図176】

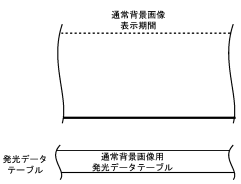
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



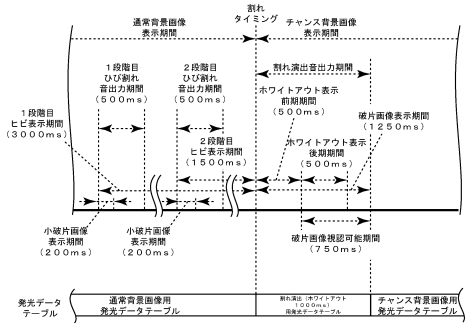
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



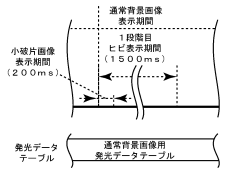
【図１７７】

【図177】

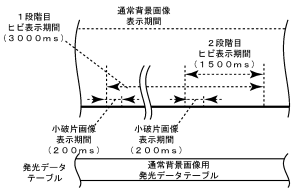
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）



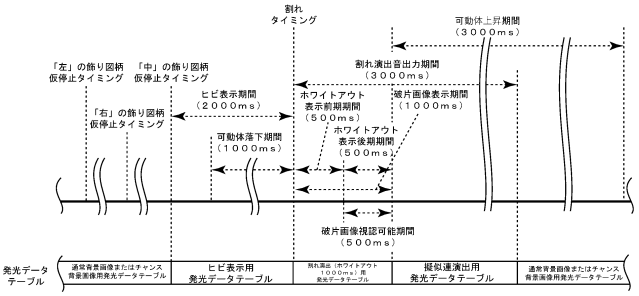
（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



【図１７８】

【図178】

擬似連演出



通常背景画像またはチャンス背景画像用
発光データテーブル

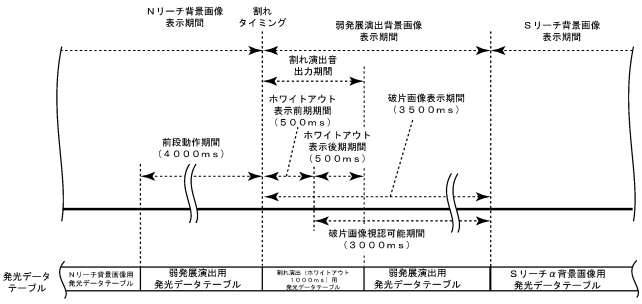
【図１７９】

【図179】

【図１８０】

【図180】

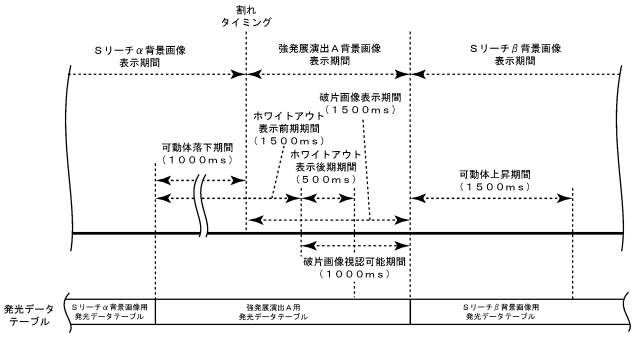
弱発展演出



【図１８１】

【図181】

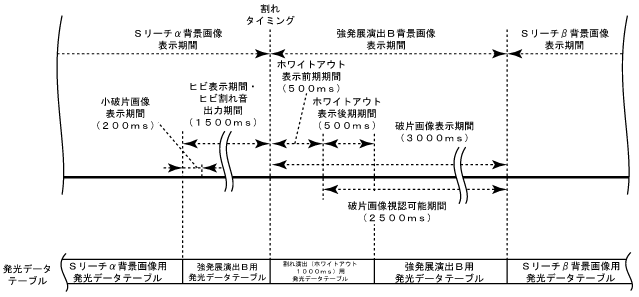
強発展演出Ａ



【図１８２】

【図182】

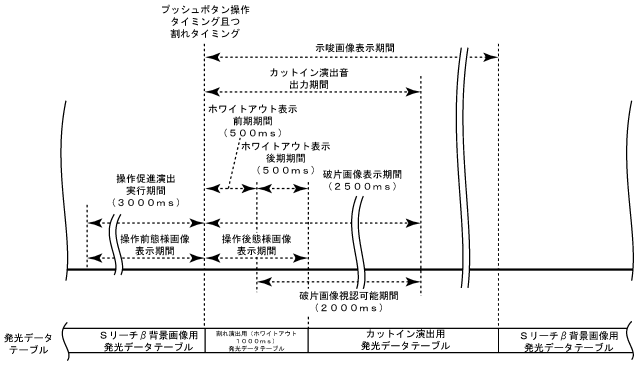
強発展演出Ｂ



【図１８３】

【図183】

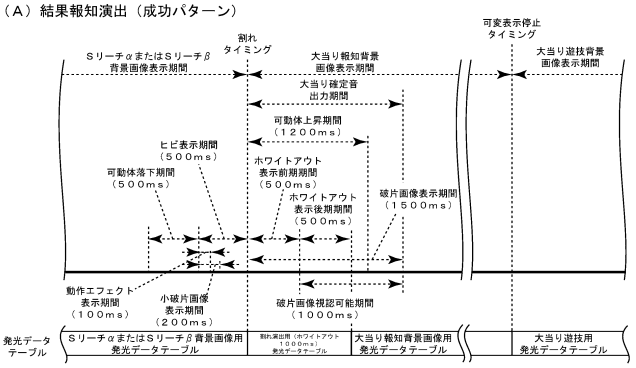
カットイン演出



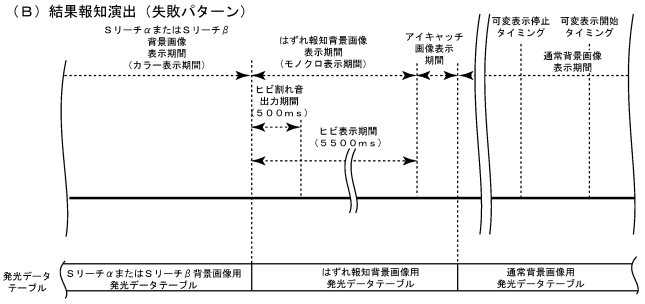
【図１８４】

【図184】

（Ａ）結果報知演出（成功パターン）



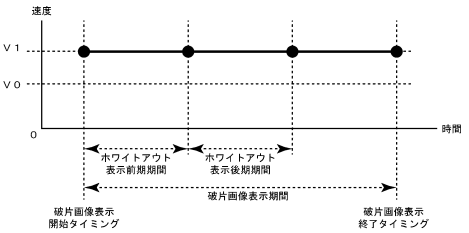
（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）



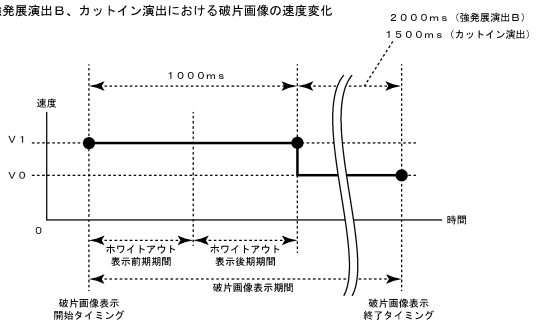
【図１８５】

【図185】

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図１８６】

【図186】

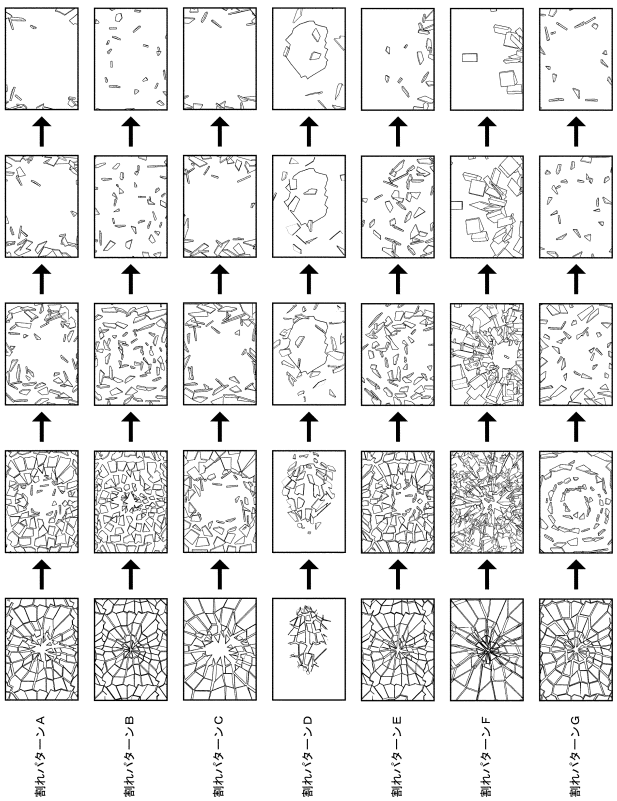
割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ態様	割れ範囲	破片画像表示態様	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンＡ	背景変化演出Ａ	キャラクタ		全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	リーチ示唆演出				透過							
割れパターンＢ	背景変化演出Ｂ	無し		全体	透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 ｜ 0.4
	強発展演出Ｂ				透過							
割れパターンＣ	擬似連演出	可動体		全体	非透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	結果報知演出				透過							
割れパターンＤ	第１連続割れ演出	無し		一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	第２連続割れ演出				透過							
	セリフ予告演出				透過							
割れパターンＥ	弱発展演出	キャラクタ		全体	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンＦ	強発展演出Ａ	可動体		全体	透過	5	180°	0	5	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンＧ	カットイン演出	無し		全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定。0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を軸方向で表りに調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能。
※一例、90の値では、Z軸方向にだるので実質的に『重力の方向』は無効扱い。
強度・・・・・飛び散る破片の勢いを調整。値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。
変動量・・・・破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能。通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対して振動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった時、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。
※デフォルトで設定されている30%が自然界の物理法則に近い値。
※デフォルトで設定されている100%が自然界の物理法則に近い値。
※デフォルトで設定されている0%が自然界の物理法則に近い値。
繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
粘性・・・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗にかかって移動、回転のスピードが仕上がる時間が早まる。
また、範囲に付与したパラメータに対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。

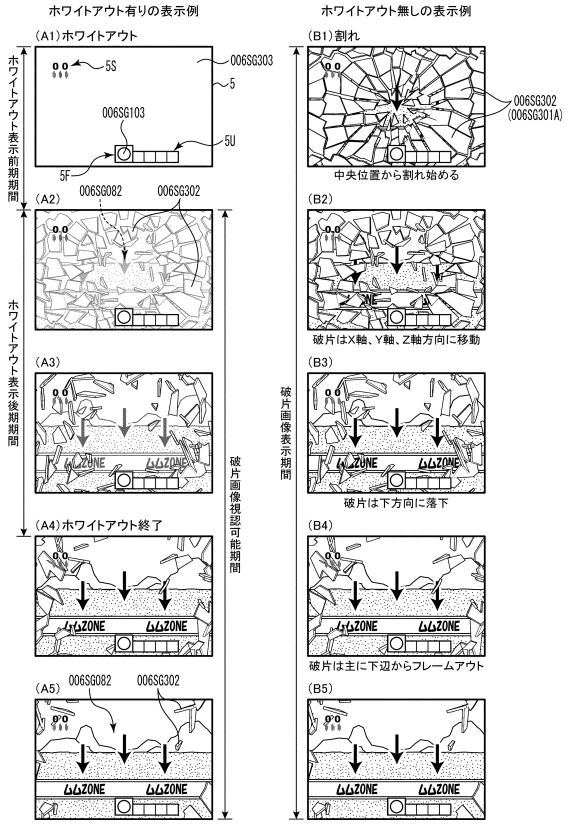
【図１８７】

【図187】



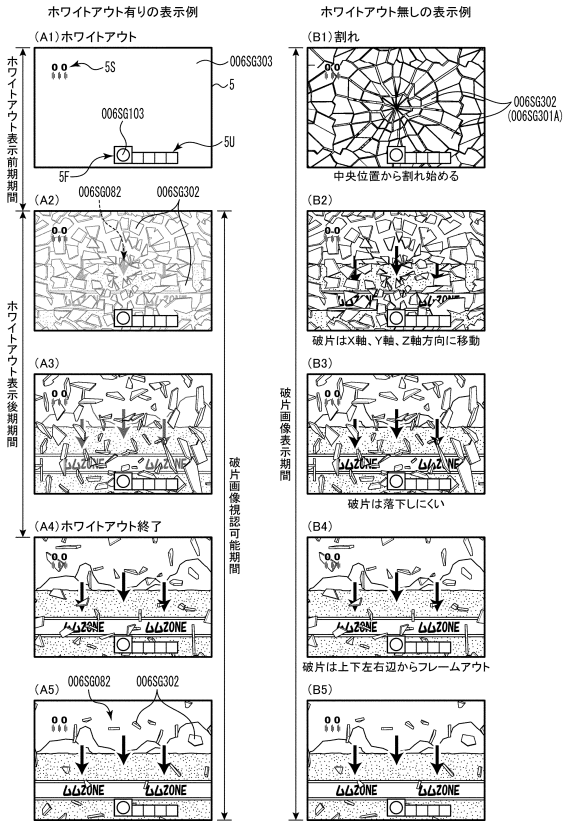
【図１８８】

【図188】 割れパターンA[背景変化演出A]



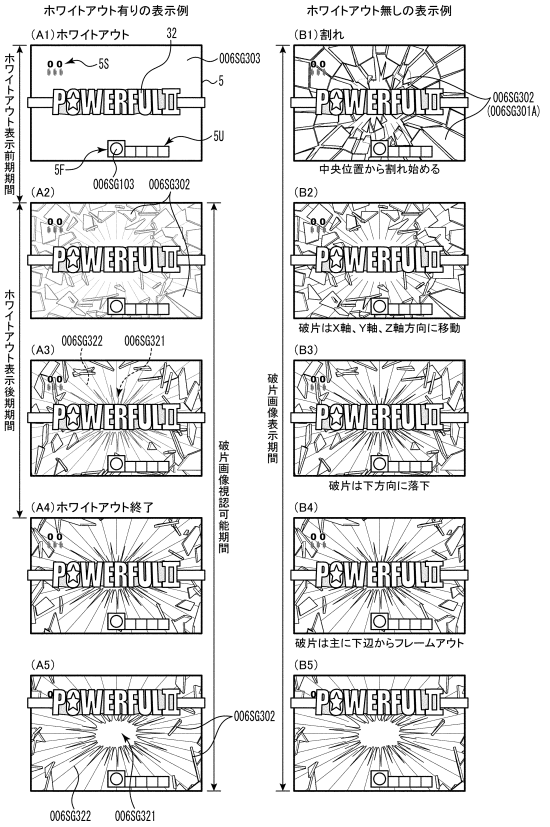
【図１８９】

【図189】 割れパターンB[背景変化演出B]



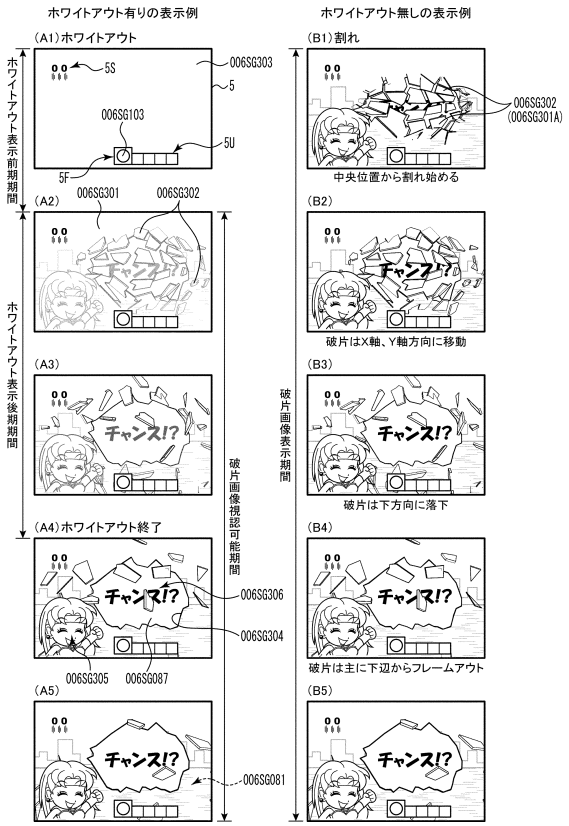
【図１９０】

【図190】 割れパターンC[擬似連演出]



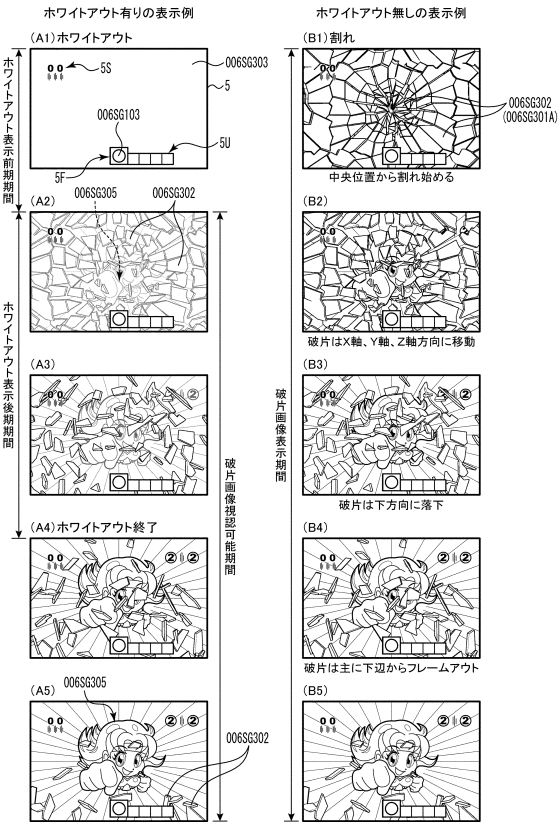
【図１９１】

【図191】 割れパターンD[セリフ予告演出]

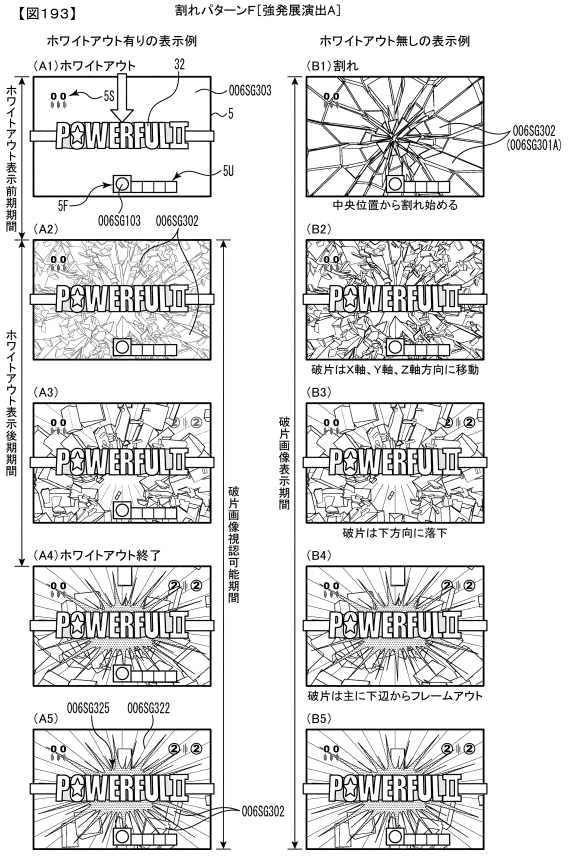


【図１９２】

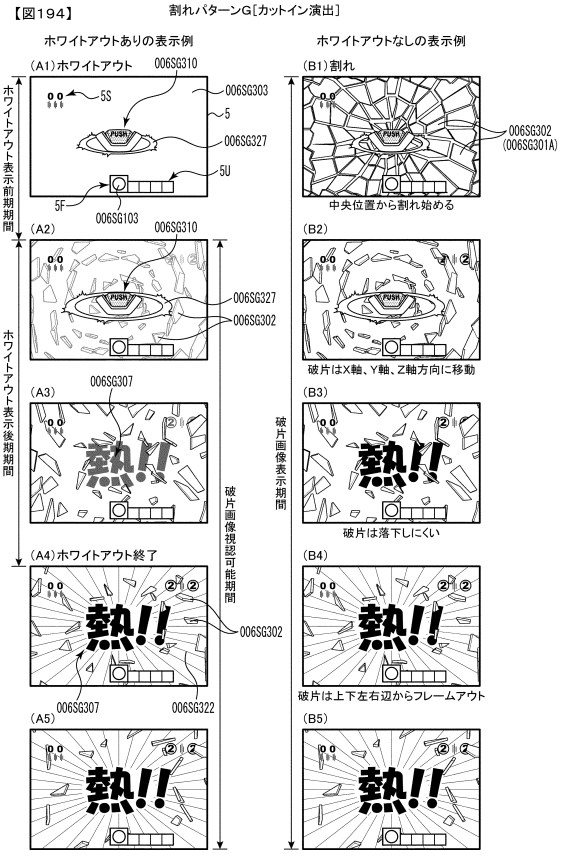
【図192】 割れパターンE[弱発展演出]



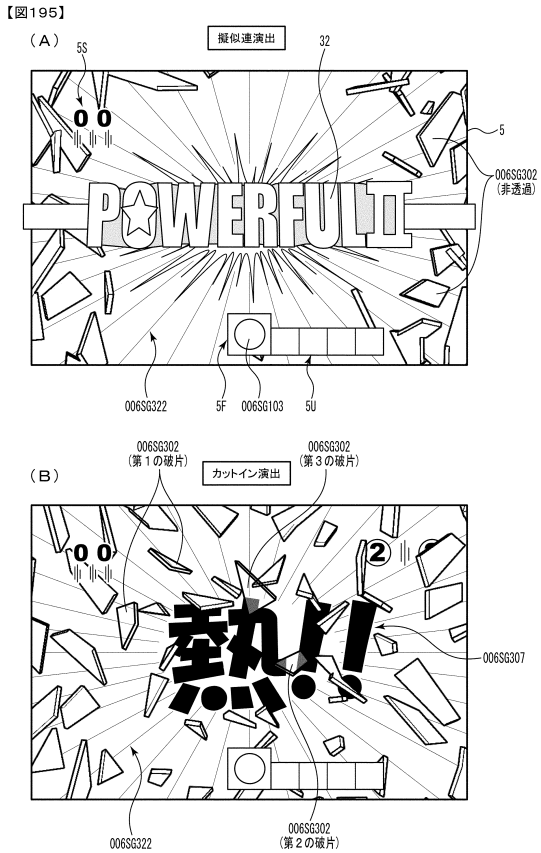
【図１９３】



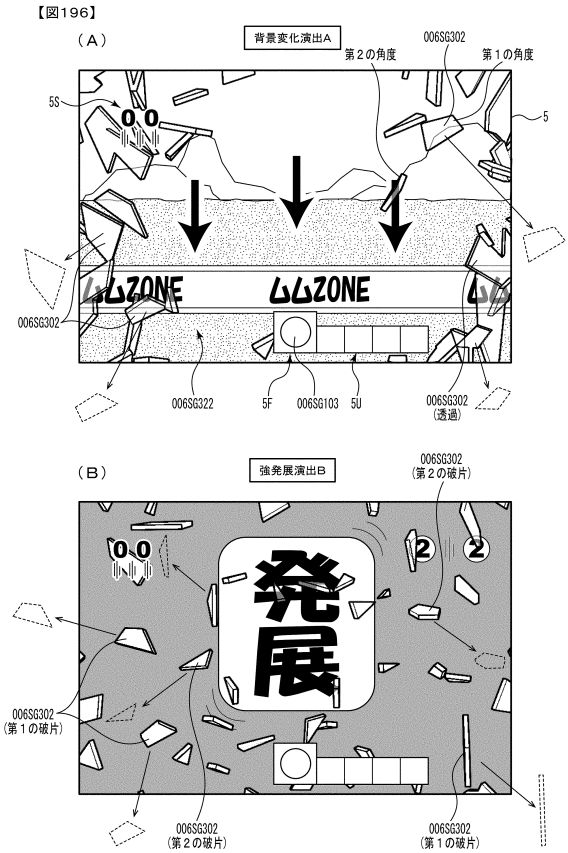
【図１９４】



【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】

【図197】変形例１

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

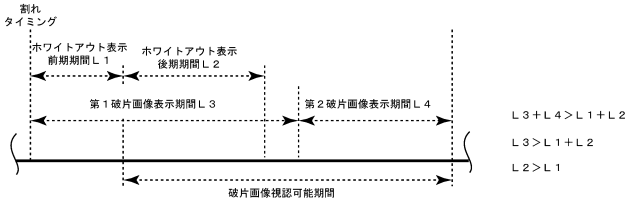
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図１９８】

【図198】　変形例２

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



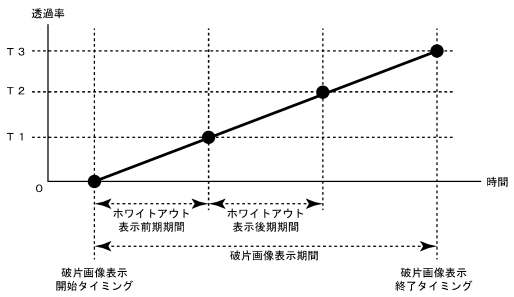
（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

【図１９９】

【図199】　　変形例３

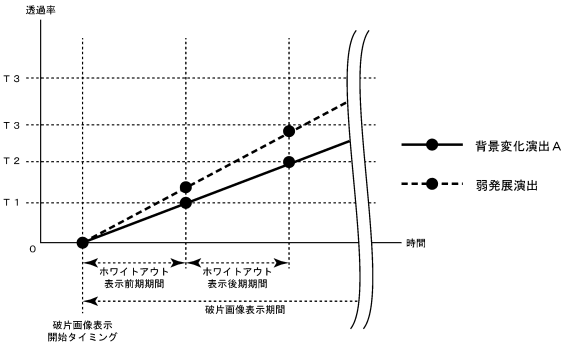
各演出において表示される破片の透過率



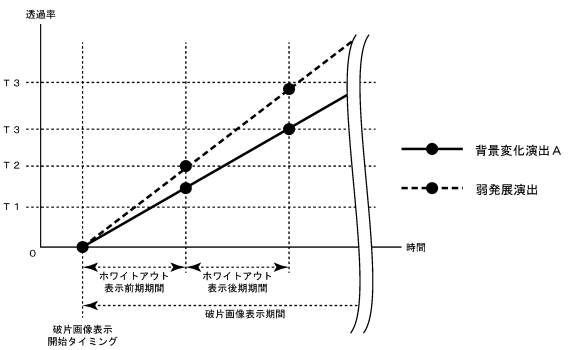
【図２００】

【図200】　変形例４

（Ａ）低ベース状態において表示される破片の透過率

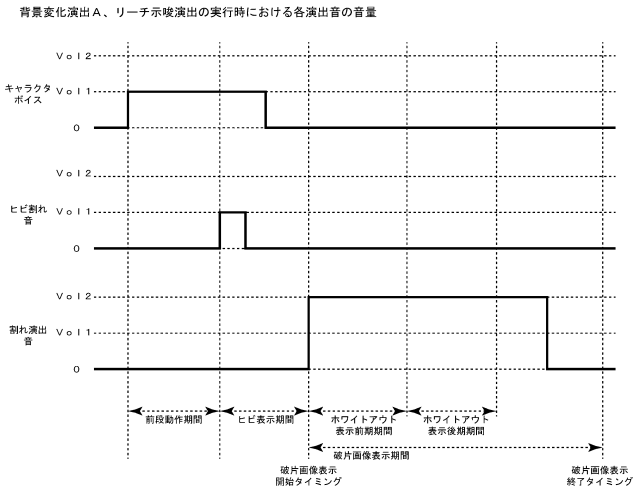


（Ｂ）高ベース状態において表示される破片の透過率



【図２０１】

【図201】 変形例５



【図２０２】

【図202】 変形例６

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

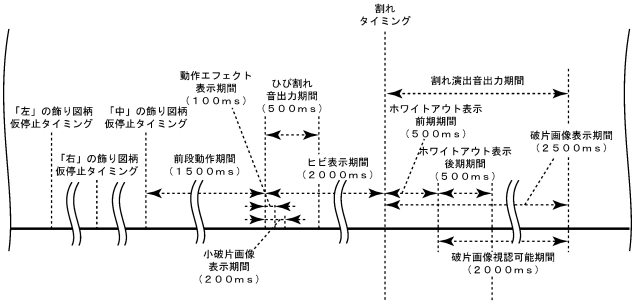
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、背景変化演出Ｂ（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

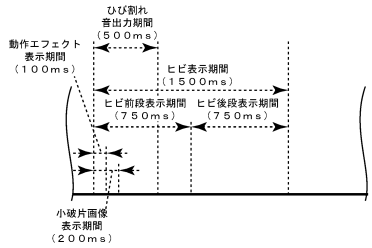
【図２０３】

【図203】 変形例７

（Ａ）擬似連演出

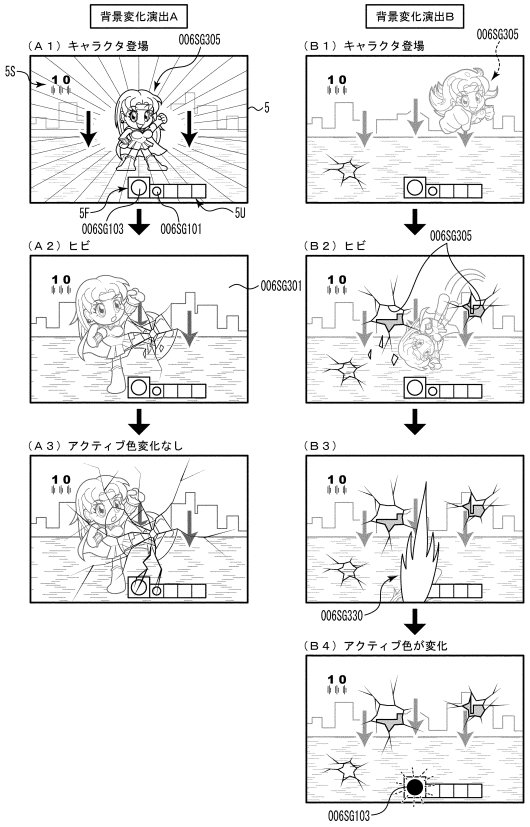


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細

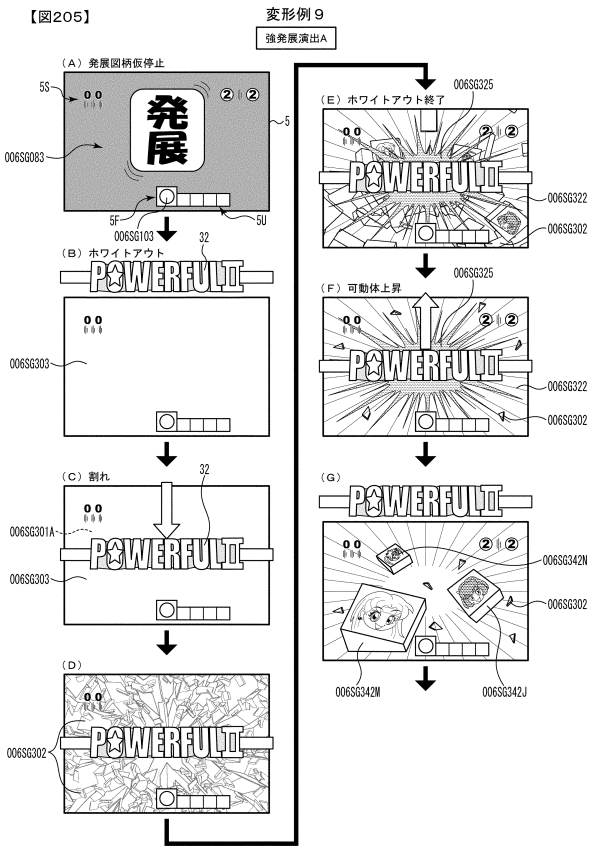


【図２０４】

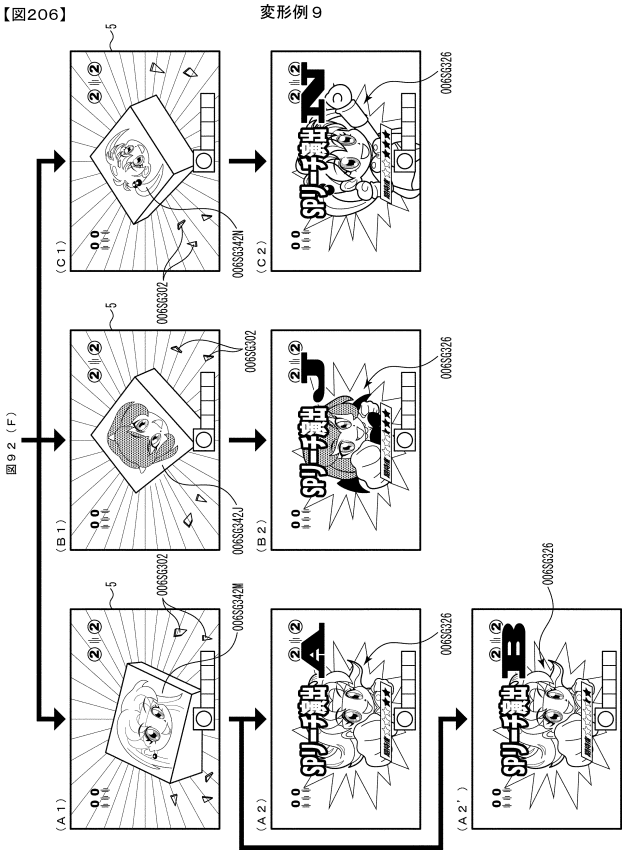
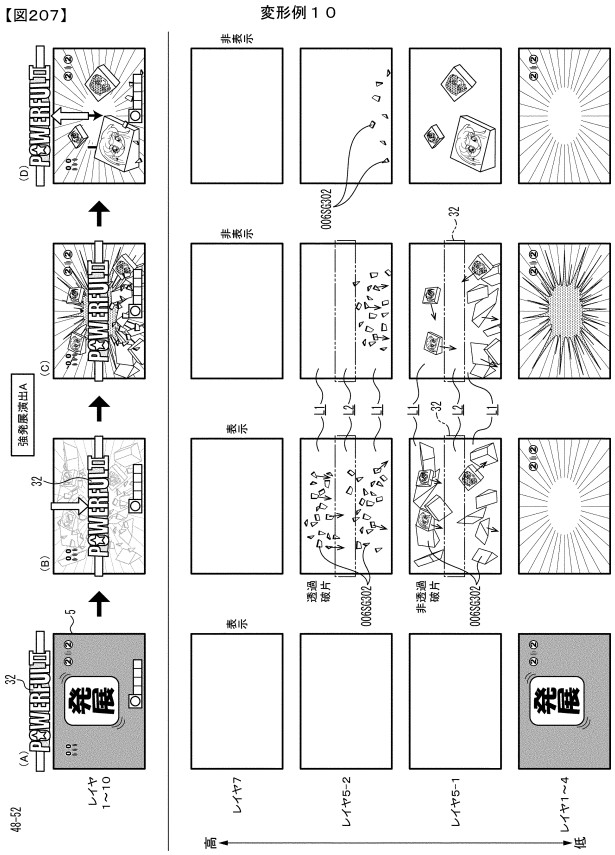
【図204】 変形例８



【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】