

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7684885号
(P7684885)

(45)発行日 令和7年5月28日(2025.5.28)

(24)登録日 令和7年5月20日(2025.5.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全228頁)

(21)出願番号	特願2021-173580(P2021-173580)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年10月25日(2021.10.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-63634(P2023-63634A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年5月10日(2023.5.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年7月8日(2024.7.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
特許法第30条第2項適用 令和3年10月4日にフィールズ株式会社が、パチンコ遊技機「P新世紀エヴァンゲリオン15 未来への咆哮」のテレビコマーシャルを開始した。			株式会社三共内
早期審査対象出願		審査官	辻野 安人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
第1演出モードと、第2演出モードと、を含む複数の演出モードにおいて、前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記第1演出モードのときに前記始動条件が成立した場合と、前記第2演出モードのときに前記始動条件が成立した場合と、で前記演出識別情報の透過率が前記第1値から前記第2値になるまでの期間が異なるように、前記演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示を表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される、

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、遊技球の発射操作を行うための打球操作部を設けたパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機の打球操作部は、遊技者から見てパチンコ遊技機の右下部分に備えられている（例えば、特許文献 1 参照）。

他にも、遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特開 2016-22196 号公報で示されているような「図柄の可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行する遊技機」が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013-138738 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなデモンストレーション表示を表示する制御を実行する遊技機において、第 1 客待ち期間が終了して第 2 客待ち期間になるとデモンストレーション表示が開始されるだけであったため、客待ち制御に関して改良の余地があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適な客待ち制御を行うことができ、遊技興趣の向上を図った遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る手段 α の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
第1演出モードと、第2演出モードと、を含む複数の演出モードにおいて、前記特別識別
情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも高
い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記第1演出モードのときに前記始動条件が成立した場合と、前記第2演出モードのとき
に前記始動条件が成立した場合と、で前記演出識別情報の透過率が前記第1値から前記第
2値になるまでの期間が異なるように、前記演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、
前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該
演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示輝度データテーブルを用い
て前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーシ
ョン表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記
発光手段を制御可能であり、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動
条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報
の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表
示輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切
り替えて前記発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定
エラー輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の
発光動作態様が異なるように構成される、

ことを特徴とする。

【0007】

手段Bの遊技機は、手段Aの遊技機において、前記打球操作ハンドル（CH030L、
CH030R）の下方に手置き部材（CH037）を備え、前記手置き部材は、遊技者側
へ向かって斜め外側方向へ延設される手置き部（CH037L、CH037R）を備える
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が遊技機の正面に座った状態で、中央下部の打球操作ハンド
ルへ手を伸ばした場合には、遊技者の手（腕）はやや内側へ向かって斜め方向の角度とな
る。よってこの手（腕）の方向に沿った形で手置き部材を設けることで、より手（腕）を
サポート（フィット）させることができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とす
ることができる。

【0008】

手段Cの遊技機は、手段A又は手段Bの遊技機において、前記手置き部材（CH037
）が、遊技機の左右方向に延設される手置きベース部（CH037B）と、手置き部とし
ての左側手置き部（CH037L）と右側手置き部（CH037R）とを備え、各々を一
体的に形成されていることを特徴としている。

この特徴によれば、左右一対の手置き部を少ない部材で構成し、組付け作業工程を少な
くすることができる。

【0009】

手段Dの遊技機は、手段A、手段B及び手段Cの何れかの遊技機において、前記打球操
作ハンドル（CH030L、CH030R）への接触検出を行う接触検出部（タッチスイ
ッチCH039）を備え、1の前記接触検出部にて、左右一対の前記打球操作ハンドル双

10

20

30

40

50

方についての接触検出を兼用して行うことを特徴としている。

この特徴によれば、部品点数削減により、コスト低減を図ることが可能となる。

【0010】

他にも、遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特開2016-22196号公報で示されているような「図柄の可変表示が終了した後の第1客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行する遊技機」が知られているが、第1客待ち期間が終了して第2客待ち期間になるとデモンストレーション表示が開始されるだけであったため、客待ち制御に関して改良の余地があった。このような問題点に着目して、好適な客待ち制御を行うことができ、遊技興趣の向上を図った遊技機として、以下の手段1の遊技機が挙げられる。

10

(手段1)

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

20

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0011】

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よいし、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よい。例えば、上述の手段Aの「中央下部に遊技球の発射操作を行うための打球操作部を設けた遊技機」において、上述の手段1の遊技機に係る発明特定事項を付加したものが挙げられる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

40

【図1】実施の形態における遊技機を示す正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図6】(A)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は大当たり種別の説明図である。

【図7】変動パターンの説明図である。

【図8】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

50

【図 10】 (A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 11】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】 デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 19】 デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】 デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】 (A1) (A2) は第 1 演出モード、(B1) (B2) は第 2 演出モード、(C1) (C2) は第 3 演出モードの態様を示す図である。

【図 22】 第 1 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 23】 図 22 に続く飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 24】 第 3 演出モードにおける飾り図柄の変表示の流れを示す図である。

【図 25】 (A) は第 1 演出モード、(B) は第 2・第 3 演出モードにおける変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【図 26】 低ベース状態における SP リーチ演出の流れを示す図である。

20

【図 27】 高ベース状態における SP リーチ演出の流れを示す図である。

【図 28】 (A) はデモムービー表示の開始・終了条件、(B) はデモムービー表示の構成を示す図である。

【図 29】 デモムービー中における各部の動作例を示す図である。

【図 30】 客待ちデモ演出の遷移図である。

【図 31】 デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 32】 デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 33】 (A) は第 1 シーン (企業名)、(B) は第 4 シーン (注意喚起 1)、(C) は第 4 シーン (注意喚起 2) の表示例を示す図である。

【図 34】 第 1 シーン (企業名)、第 4 シーン (注意喚起 1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

30

【図 35】 遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。

【図 36】 (A) はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B) は (A) の概略図である。

【図 37】 (A1) ~ (A8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。

【図 38】 (A4) ~ (A5) は図 37 の要部を示す図である。

【図 39】 低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 40】 低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 41】 (B1) ~ (B8) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

40

【図 42】 高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 43】 高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 44】 パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 45】 パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 46】 低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 47】 低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ち

50

デモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 0】(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 5 1】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 2】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

10

【図 5 3】(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 5 4】(A)～(G)は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 5 5】低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 6】低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 7】高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

20

【図 5 8】高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 9】(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 0】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 1】(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 2】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

30

【図 6 3】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 4】(A)は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、(B)は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 6 5】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

【図 6 6】優先レイヤについて説明するための図である。

【図 6 7】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 6 8】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

40

【図 6 9】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 7 0】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 7 1】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 7 2】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。

【図 7 3】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。

【図 7 4】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 7 5】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 7 6】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

50

【図 7 7】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【図 7 8】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 7 9】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 0】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 1】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 2】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 3】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 4】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 5】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【図 8 6】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 7】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 8】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 9】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 0】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 2】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 3】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 4】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 5】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【図 9 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 9】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 2】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

30

【図 1 0 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 5】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【図 1 0 8】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 9】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 0】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 1】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 2】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 3】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。

50

【図 1 1 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 9】(A 1) ~ (A 4) は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。

【図 1 2 0】(A) は第 1 シーン、(B) は第 3 シーン、(C) は第 4 シーンの動作例を示す図である。

【図 1 2 1】文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 2 2】(A) (B) は同系色を説明するための図である。

【図 1 2 3】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。

【図 1 2 4】(A) ~ (G) は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 1 2 5 - 1】変形例 C H のパチンコ遊技機の正面図である。

10

【図 1 2 5 - 2】変形例 C H のパチンコ遊技機の右側面図である。

【図 1 2 5 - 3】変形例 C H のパチンコ遊技機の左側面図である。

【図 1 2 5 - 4】変形例 C H の打球操作部の上面図である。

【図 1 2 5 - 5】変形例 C H の打球操作部の底面図である。

【図 1 2 5 - 6】変形例 C H の打球操作部の斜視図である。

【図 1 2 5 - 7】変形例 C H の手置き部材の形状を示す図である。

【図 1 2 5 - 8】変形例 C H の手置き部材の延設方向を示す図である。

【図 1 2 5 - 9】変形例 C H の打球操作ハンドルのディンプル部の方向を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

20

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 4】

〔形態 1〕

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

30

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 8、図 1 9、図 3 8、図 3 9、図 4 0 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 0 1 5】

〔形態 2〕

形態 2 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

50

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１８、図１９、図３８、図３９、図４０、図４２、図４３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１６】

形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図８０、図８４、図８８、図９２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１７】

〔形態３〕

形態３－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第１期間および前記第２期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図２９、図３８、図３９、図４２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１８】

〔形態４〕

形態４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において

10

20

30

40

50

、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0019】

〔形態 5〕

形態 5-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、第 1 シーンと、第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーンに対応する第 1 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記第 2 シーンに対応する第 2 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーン用輝度データテーブルおよび前記第 2 シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるた

10

20

30

40

50

め、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0020】

形態5-2の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図97～図105等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0021】

形態5-3の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている

ことを特徴としている。

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

20

【0022】

形態5-4の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、第1発光手段は、遊技盤に設けられ、

第2発光手段および第3発光手段は、遊技枠に設けられる（図36等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0023】

形態5-5の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、発光制御手段は、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する（図47、図49等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0024】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

50

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図 29 等）

ことを特徴としている。

【0025】

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0026】

形態 6-2 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図 29 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0027】

形態 6-3 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）>企業名表示シーンの実行期間（10 sec）、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5 sec）となる実行期間の関係であり、

企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0028】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第1機種紹介シーンと、第2機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第1機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第2機種紹介シーンは、前記第1機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第1機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第2機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第1機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第2機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図29、図31、図32、図91～図98、図119）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0029】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、
第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示
させるシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシ
ーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊
技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用
いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シー
ンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2
機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度
データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示
のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文
字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該
遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 29、図
31、図 32、図 91～図 98、図 119）

ことを特徴としている。

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

【0030】

〔形態 9〕

形態 9-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注
意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシー
ンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用
いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応
する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シー
ンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図２８等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３１】

形態９－２の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである

- （１）点滅が多い態様
- （２）点灯する色が多い態様
- （３）用いる発光手段の数が多い（図２８等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３２】

形態９－３の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３３】

〔形態１０〕

形態１０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図 29、図 90～図 98）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

形態 10-2 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記第 2 機種紹介表示シーンに対応する第 2 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第 2 発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで

、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0034】

〔形態11〕

形態11-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図28、図31、図32等）

ことを特徴としている。

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

【0035】

〔形態12〕

形態12-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御

10

20

30

40

50

し、

前記通常状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図28、図31、図32等）

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態12-2の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、

前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0037】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、

前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図29等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0038】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図１２０、図１２１等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３９】

〔形態１５〕

形態１５－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記表示手段は、

前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図１２０、図１２１等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４０】

〔形態１６〕

形態１６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、

前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４１】

〔形態１７〕

形態１７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４２】

〔形態１８〕

形態１８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５０、図５１等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４３】

〔形態１９〕

形態１９－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第２期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第２期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５０～図５２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

〔形態 2 0〕

形態 2 0 - 1 の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 5 3 ～図 5 8 等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができる。

10

20

【 0 0 4 5 】

〔形態 2 1〕

形態 2 1 - 1 の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

40

50

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

10

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図53～図58等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0046】

〔形態22〕

形態22-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

30

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の前記第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

40

前記第2特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1特別識別情報が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブル

50

を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2特別識別情報が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第1始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第1特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第1特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第2始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図53～図58等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0047】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0048】

〔形態24〕

形態24-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から該第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

10

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54、図124等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0049】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

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

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

30

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の前記第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第2特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から該第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

40

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第1始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から第1特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第2始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54、図124等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過

50

率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0050】

〔形態26〕

形態26-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図59、図60等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0051】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度デー

10

20

30

40

50

タテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 1～図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 5 2 】

〔形態 2 8〕

形態 2 8－1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレー

10

20

30

40

50

ション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 1～図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0053】

〔形態 29〕

形態 29-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図 5 0～図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0054】

〔形態 30〕

形態 30-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第 2 期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する

【0055】

10

20

30

40

50

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図50～図63等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0056】

〔形態31〕

形態31-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、
該背景表示を表示し、

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、
該背景表示を表示する（図44、図45）

ことを特徴としている。

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

【0057】

〔形態32〕

形態32-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示

10

20

30

40

50

しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００５８】

〔形態３３〕

形態３３－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図３９～図４４等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００５９】

〔形態３４〕

形態３４－１の遊技機は、

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

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記通常状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

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

前記特別状態において、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

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

前記特別状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図39～図44等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第1特別識別情報の変動終了後、第2特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0060】

〔形態35〕

形態35-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図39～図44等）

ことを特徴としている。

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

【0061】

〔形態36〕

形態36-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図47、図49、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0062】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図45、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0063】

〔形態38〕

10

20

30

40

50

形態３８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図４５、図４７、図４９、図１２３等）

ことを特徴としている。

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

【００６４】

〔形態３９〕

形態３９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図３９、図４２、図４５、図１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなるため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をす

ぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0065】

〔形態40〕

形態40-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図65～図67等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0066】

〔形態41〕

形態41-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図65～図68等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0067】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の前記第2期

10

20

30

40

50

間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

20

前記第 2 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 6 5 ～図 6 8 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別識別情報の可変表示中および第 2 特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0068】

〔形態 43〕

形態 43-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

40

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光

50

手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００６９】

〔形態４４〕

形態４４－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７０】

〔形態４５〕

形態４５－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データ

10

20

30

40

50

における主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0071】

〔形態46〕

形態46-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第2期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0072】

〔形態47〕

形態47-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0073】

〔形態48〕

形態48-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0074】

10

20

30

40

50

〔形態４９〕

形態４９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する
背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレー
ション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光
手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝
度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特
定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手
段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１
１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示
用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成す
ることで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していること
を示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７５】

〔形態５０〕

形態５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する
背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレー
ション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光
手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝
度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

10

20

30

40

50

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【００７６】

〔形態５１〕

形態５１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

20

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0077】

20

〔形態52〕

形態52-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、前記発光制御手段は、

30

前記第2期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0078】

〔形態53〕

形態53-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

50

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0079】

〔形態54〕

形態54-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００８０】

〔形態５５〕

形態５５－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図３５、

10

20

30

40

50

図 6 4、図 6 5、図 7 8～図 8 9、図 1 1 0～図 1 1 2 等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0081】

〔形態56〕

形態56-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第1期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図35、図64、図65、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0082】

〔形態57〕

形態57-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００８３】

〔形態５８〕

形態５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前

記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第1期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する(図35、図64、図65、図78～図89、図110～図112等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0084】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。

【0085】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を後方(後面、背面)側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「004SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。

【0086】

(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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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

10

20

30

40

50

装置 5 は、例えば L C D（液晶表示装置）や有機 E L（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。

【0090】

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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【0091】

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 5 S 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。

【0092】

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

20

【0093】

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 CPU 120 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 120 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。

30

【0094】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D 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。

40

【0095】

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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）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 5 U 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。

【0096】

50

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0097】

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

【0098】

入賞球装置 6 A 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。

【0099】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B 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 8 1 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

【0100】

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 6 B 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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0101】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（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。

【0102】

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 8 2 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 8 2 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。

【0103】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 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。

【0104】

一般入賞口 1 0 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。

【0105】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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「ー」などの点灯パターンなどにより表され

10

20

30

40

50

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。

【0106】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられ、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。また、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられ、遊技盤2の左側には装飾ランプ9fが設けられている。これら遊技盤2に設けられるアタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fは、LEDを含んで構成されている（図36参照）。また、各種ランプについては後述する。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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

【0114】

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

10

20

30

40

50

【0115】

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。

【0116】

（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。

10

【0117】

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）。

【0118】

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。

20

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

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。

30

【0122】

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。

【0123】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0124】

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

50

利となる。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

（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

10

20

30

40

50

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。

【0134】

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伴って、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。

【0135】

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た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。

【0136】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0137】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【0138】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0139】

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、大当た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。

【0140】

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、大当た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た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）における大当た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

10

20

30

40

50

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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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）。

【0144】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板004SG030、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣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。

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

10

20

30

40

50

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するとき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、CPU 103 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。

【0150】

I/O 105 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普通図柄保留表示器 25 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0151】

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 22 A および第 2 始動口スイッチ 22 B）、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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

払出制御基板 004SG030 には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、10 球、15 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置 004SG031 と、払出装置 004SG031 にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ 004SG032 と、が接続されており、該遊技球検出センサ 004SG032 から受信する遊技球検出信号の態様に依拠して払出装置 004SG031 の駆動を停止することが可能となっている。

【0155】

また、払出制御基板 004SG030 には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ 004SG034 と、遊技者が打球操作ハンドル 30 を把持していることを検出するタッチリング 004SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板 004SG030 は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置 004SG033 を制御する。また、タッチリング 004SG035 が検出されているか否かを示す信号、発射装置 004SG033 により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板 004SG030 から主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。

【0156】

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

10

20

30

40

50

は、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【0157】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【0158】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0159】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0160】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 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 1 2 3 に指示することもある。

【0161】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0162】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【0163】

また、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

【0164】

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

【0165】

変位画像作成領域は、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ 3 画像

10

20

30

40

50

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【0171】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像と、第2インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

【0172】

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、重畳された際の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。

【0173】

表示制御部 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0174】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0175】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0176】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0177】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

【0178】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【0179】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0180】

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

【0181】

図 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L、5 C、5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

【0182】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0183】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当た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。

【0184】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L, 5 C, 5 R 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 9 0 0 0 H 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 9 2 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 9 2 0 0 H 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 9 2 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【0185】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する大当た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 A 1 X X H は、大当た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 A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入

10

20

30

40

50

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンドE100Hは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンドF100Hは、各入力ポート（タッチリング004SG35のオン／オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

【0189】

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。

【0190】

尚、図3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0191】

10

20

30

40

50

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

【0192】

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。

10

【0193】

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。

20

【0194】

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。

【0195】

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。

【0196】

図5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【0197】

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。

【0198】

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。

40

【0199】

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

50

通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当た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「大当たり」として大当た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た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た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。

【0200】

図 6（A）は、ROM 101 に記憶される大当た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たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当た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。大当た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 4 A 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 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0201】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 6（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当た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「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」と、大当た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「非確変大当たり」とが設定されている。

【0202】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、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たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、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たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「確変大当たり A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当たりと呼称する場合がある。

【0203】

確変大当たり A～確変大当たり C の大当た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、大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当たりの大当た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た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、再度発生した大当たりが確変大当たり A～確変大当たり C のいずれかである場合には、大当た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、大当た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た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たりとならなければ、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。

【0204】

図6(A)に示す大当た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、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当た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「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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た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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たり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たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない大当た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た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。

【0205】

尚、図6(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当た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、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、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。

【0206】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たり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、「確変大当たり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「確変大当たり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。

【0207】

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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0208】

図7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0209】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ（擬似連2回）の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

【0210】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

【0211】

図7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

図8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0215】

具体的には、図8に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0216】

また、可変表示結果が確変大当りA～Cである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出

10

20

30

40

50

出無し)大当りの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)大当りの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)大当りの変動パターン)とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

【0217】

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(短縮無し非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

10

【0218】

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

20

【0219】

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

30

【0220】

また、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-3(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を80%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

40

【0221】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合に、大当り種別に応じて変動

50

パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当り用の変動パターン（PB1-1～PB1-4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当り種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【0222】

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。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

第2特図保留記憶部004SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【0226】

一例として、第1特図保留記憶部004SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部004SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0227】

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲ

10

20

30

40

50

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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0228】

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。

【0229】

普図保留記憶部004SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部004SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0230】

遊技制御フラグ設定部004SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部004SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0231】

遊技制御タイマ設定部004SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部004SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0232】

遊技制御カウンタ設定部004SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部004SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

10

20

30

40

50

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、ROM 121には、演出制御用CPU 120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。

【0236】

一例として、ROM 121には、演出制御用CPU 120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、格納されている。

10

【0237】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM 122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア004SG190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア004SG190は、演出制御フラグ設定部004SG191と、演出制御タイマ設定部004SG192と、演出制御カウンタ設定部004SG193と、演出制御バッファ設定部004SG194とを備えている。

20

【0238】

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

【0239】

演出制御タイマ設定部004SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部004SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0240】

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

【0241】

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

40

【0242】

本実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部004SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した

50

領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【0243】

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行わ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。

【0244】

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

【0245】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

【0246】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0247】

(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

10

20

30

40

50

する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0248】

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。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

また、復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(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の初期化处理は、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。

【0252】

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。

【0253】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図12のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ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)。

【0254】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 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。

【0 2 5 5】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0 2 5 6】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 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。

【0 2 5 7】

（特別図柄プロセス処理）

図 1 3 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 に示すステップ S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0 2 5 8】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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は、演出制御基板 1 2 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 1 2 に示すステップ S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 2 5 9】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ～ S 1 1 7 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 S 1 1 0 ～ S 1 1 7）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0 2 6 0】

ステップ S 1 1 0 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)。

【0261】

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。

10

【0262】

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。

【0263】

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。

20

【0264】

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。

30

【0265】

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。

【0266】

40

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。

【0267】

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

50

される。この大当たり開放中処理には、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、大当たり開放中処理を終了する。

【0268】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり開放後処理は終了する。

【0269】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【0270】

(始動入賞判定処理)

図14は、図13に示す始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(004SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(004SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(004SGS103)。

【0271】

004SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(004SGS101; N)、004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(004SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(004SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(004SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(004SGS106)。

【0272】

004SGS103, 004SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(004SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(004SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

10

【0273】

004SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(004SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(004SGS110)。

20

【0274】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当た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「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、004SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0275】

004SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(004SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

40

【0276】

CPU103は、004SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(004SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0277】

50

004SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(004SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(004SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(004SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(004SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(004SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0278】

(特別図柄通常処理)

図15は、特別図柄通常処理として、図13のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0279】

ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ004SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す(ステップ004SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0280】

ステップ004SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ004SGS143)。

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

10

20

30

40

50

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。

【0284】

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

10

【0285】

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

【0286】

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

20

【0287】

ステップ004SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」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「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS150）。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

30

【0288】

このように、ステップ004SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ004SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに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「大当たり」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「大当たり」と判定（決定）される。

40

【0289】

ステップ004SGS150にて「大当たり」と判定された場合には（ステップ004SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ004SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ004SGS153）。こうしてセットされた大当た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たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当た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

50

て、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS154）。
【0290】

ステップ004SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当た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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ004SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ004SGS155の処理後はステップ004SGS156に進む。

10

【0291】

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

【0292】

ステップ004SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ004SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ004SGS154における大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「非確変大当たり」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、大当たり種別が「確変大当たり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。

20

30

【0293】

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

【0294】

尚、ステップ004SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ004SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ004SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

40

【0295】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図16のフ

50

ローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 16 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 71）、RAM 122 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。

【0296】

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 S 73）。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 S 73；No）、ステップ S 73 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0297】

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 CPU 120 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 CPU 120 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/O 125 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 RAM 122 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 CPU 120 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。

【0298】

ステップ S 73 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 S 73；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 S 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 75）。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 RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 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。

【0299】

ステップ S 75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 76）。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 8 L、8 R 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。

【0300】

ステップ S 76 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 S 77）、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 S 77）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 S 78）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 S 79）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー

10

20

30

40

50

一画面を表示するメニュー表示処理（ステップS80）と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0301】

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

10

【0302】

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、更に遊技者の押しボタン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。

【0303】

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。

20

【0304】

（演出制御プロセス処理）

図17は、演出制御プロセス処理として、図16のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、画像表示装置5の特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示（第1保留表示004SG101や第2保留表示004SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップS161）。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0305】

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

【0306】

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。

40

【0307】

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

50

）、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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１８～図２０は、図１６のステップＳ７８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処

10

20

30

40

50

理において、演出制御用CPU120は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ004SGS501）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS

10

20

30

40

50

509)。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0321】

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

10

【0322】

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

【0323】

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

20

【0324】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していないと判定した場合には、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS515)。終了条件E3が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング004SG035の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

30

【0325】

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

【0326】

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

40

【0327】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリ

50

アして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

10

20

30

40

50

ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS539)、案内表示を開始し(ステップ004SGS540)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0336】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし(ステップ004SGS541)、デモムービータイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS542)、デモムービー表示を終了し(ステップ004SGS543)、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS544)。

10

【0337】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ004SGS545)。

【0338】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件E2が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0339】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし(ステップ004SGS516)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【0340】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【0341】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ004SGS546)。

【0342】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし(ステップ004SGS547)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0343】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する(ステップ004SGS548)。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップS80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【0344】

ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了していないと判定した場合に

50

は、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0345】

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

【0346】

ステップ004SGS550において終了条件2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS551）。

【0347】

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

【0348】

ステップ004SGS552においてタッチリング004SG035がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ004SGS553）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0349】

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

【0350】

（演出モードの種別）

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

【0351】

図21（A1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部

10

20

30

40

50

004SG051と、数字表示部004SG051の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部004SG052と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部004SG053と、これら数字表示部004SG051、キャラクタ表示部004SG052及び情報表示部004SG053の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG054と、から構成される。

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字となり、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。

【0355】

図21に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図21（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図21（B1）（B2）参照）及び第3演出モード（図21（C1）（C2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第2演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第3演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【0356】

図21（A1）に示すように、第1演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第1背景表示004SG081が表示される。また、図21（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第1スクロール表示）にて実行される。

【0357】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動して

10

20

30

40

50

いく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0358】

また、画像表示装置5の画面左上に設けられた表示エリア5 Sには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示004SG101及び第2保留表示004SG102や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【0359】

図21(B1)に示すように、第2演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第2背景表示004SG082が表示される。また、図21(B2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【0360】

例えば、第2演出モードにおける飾り図柄は、第1面と該第1面の反対面である第2面とを有しており、第1面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第1面が正面を向いているときには、第2面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部004SG064は透過率が低い（不透明）であるため、第2面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【0361】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面、第2面、第1面、第2面・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5

10

20

30

40

50

L、5 C、5 Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するとき、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【0365】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示される。

【0366】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

20

【0367】

また、飾り図柄は、第1演出モード及び第3演出モードにおけるスクロール表示や、第2演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0368】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120が演出モードとして第1演出モード、第2演出モード、第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、4種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

30

【0369】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図22～図25に基づいて説明する。図22は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図23は、図22に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図24は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図25は、（A）は第1演出モード、（B）は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

40

【0370】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0371】

（第1演出モードの可変表示の動作例）

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図22及び図23に基づいて説明する。

【0372】

50

図 2 2 (A) には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0 3 7 3】

次いで、図 2 2 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【0 3 7 4】

図 2 2 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0 3 7 5】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される（図 2 2 (D) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 2 2 (C) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 2 2 (D) 参照）。

【0 3 7 6】

尚、図 2 2 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0 3 7 7】

図 2 2 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (F) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0 3 7 8】

次いで、図 2 2 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (G) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0 3 7 9】

次いで、図 2 2 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (H) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0 3 8 0】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図

10

20

30

40

50

柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0381】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【0382】

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

【0383】

（第 3 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 24 に基づいて説明する。

【0384】

図 24（A）には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図 24（A）参照）

【0385】

次いで、図 24（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【0386】

図 24（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図 24（A）参照）は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向け

て移動するシフト表示が開始される。

【0387】

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

10

【0388】

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

【0389】

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

20

【0390】

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

【0391】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

30

【0392】

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

40

【0393】

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

50

ない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制

10

20

30

40

50

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

【0400】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか 1 つの飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【0401】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図 25（A）に示すように、第 1 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン PA1-1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0402】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始してから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A21 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0403】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0404】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0405】

次に、図 25（B）に示すように、第 2 演出モード及び第 3 演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターン PA1-3 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表

10

20

30

40

50

示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0406】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0407】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0408】

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

【0409】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1。図 25（A）（B）参照）。

【0410】

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

【0411】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図 26 及び図 27 に基づいて説明する。図 26 は、低ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。図 27 は、高ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。尚、図 27 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0412】

図 26（A）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図 26（B）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図 26（B）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

【0413】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示

10

20

30

40

50

エリア 5 L 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 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 26（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

【0414】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 004SG070 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 26（D）参照）。S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 004SG081 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 004SG084 が表示される（図 26（E）（F）参照）。尚、第 4 背景表示 004SG084 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

10

【0415】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 31B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 004SG071 と、プッシュボタン 31B を模したボタン表示 004SG072 とが表示されることで開始される（図 26（G）参照）。

【0416】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 31B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 004SG071 とボタン表示 004SG072 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ 9d が所定の発光色で点灯しながら可動体 32 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 32 を強調するエフェクト表示 004SG073 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図 26（H）参照）。

20

【0417】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 004SG084 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後（図 26（I）参照）、S P リーチ演出の終了に伴い、第 4 背景表示 004SG084 が非表示となって第 1 背景表示 004SG081 が表示され、第 1 背景表示 004SG081 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図 26（J）参照）。

30

【0418】

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

40

【0419】

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

【0420】

次に、図 27（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターン

50

に基づく可変表示が開始される場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当たり確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図27（D）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【0421】

そして、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図27（B）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄が高速表示されている。

【0422】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示004SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのSPリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図27（C）参照）。

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

尚、図27（G）～（M）の流れについては、図27（J）（M）において高ベース用の第3背景表示004SG083となる点が変わるだけで他は図26（G）～（M）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【0426】

本実施の形態において演出制御用CPU120は、大当たり確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり（図26（B）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図27（D）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用CPU120は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

【0427】

（客待ちデモ演出〔デモムービー表示〕）

次に、客待ちデモ演出について、図28～図34に基づいて説明する。図28は、（A）はデモムービー表示の開始・終了条件、（B）はデモムービー表示の構成を示す図である。図29は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図30は、客待ちデモ演出の遷移図である。図31は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図32は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図33は、（A）は第1シーン（企業名）、（B）は第4シーン（注意喚起1）、（C）は第4シーン（注意喚起2）の表示例を示す図である。図34は、第1シーン（企業名）、第4シーン（注意喚起1、2）、

10

20

30

40

50

保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【0428】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用CPU120が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置5にデモムービー表示（図31及び図32参照）を表示することにより行われる。

【0429】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業に関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機1がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機1のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

【0430】

図28(A)～図30に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用CPU120が以下に示す開始条件S1～S6のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件S1は、可変表示の終了に伴い主基板11から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第1時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S2は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板11から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第2時間（例えば、60秒）が経過したことで成立し、開始条件S3は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板11から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第3時間（例えば、90秒）が経過したことで成立し、開始条件S4は、タッチセンサ（タッチリング004SG035）がオフ状態となってから第4時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S5は、メニュー画面表示が終了したときから第5時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S6は、S1～S5の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第6時間（例えば、30秒）が経過したこと（2週目以降はこのS6の条件同様、客待ちデモ演出終了後に30秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【0431】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用CPU120が以下に示す終了条件E1～E4のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件E1は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、55秒）が経過したことで成立し、終了条件E2は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件E3は、タッチリング004SG035のオンが検出されたことで成立し、終了条件E4は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【0432】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第1時間～第6時間の計時を行っているときに上記終了条件E2～E4が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件S1、S4、S5が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【0433】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されるようになっている（図37(A4)、図123参照）。

【0434】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B に備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン 3 1 B 操作を案内表示するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【0 4 3 5】

また、終了条件 E 3 が成立している場合、終了条件 E 2 が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル 3 0 を操作しなければならないので、基本的には、終了条件 E 2 よりも先に終了条件 E 3 が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する可能性がある。

10

【0 4 3 6】

イレギュラーケース 1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル 3 0 を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【0 4 3 7】

イレギュラーケース 2：CPU 1 0 3 に何かしらの不具合または演出制御用 CPU 1 2 0 に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用 CPU 1 2 0 で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

20

【0 4 3 8】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件 E 3 が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することではなく、始動入賞の発生で終了条件 E 2 が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【0 4 3 9】

図 2 8（B）に示すように、デモムービー表示は、第 1 シーン～第 4 シーンの 4 つのシーンから構成されている。詳しくは、第 1 シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図 3 1（A）（B）参照）。

30

【0 4 4 0】

第 2 シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介 1」～「機種紹介 3」パート（機種紹介 1～3 パート）から構成されている。「機種紹介 1」パート（機種紹介 1 パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図 3 1（C）～（F）参照）。「機種紹介 2-1」パート（機種紹介 2-1 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 3 1（G）、（H）参照）、「機種紹介 2-2」パート（機種紹介 2-2 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 3 1（J）、（K）参照）、「機種紹介 2-3」パート（機種紹介 2-3 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図 3 2（M）～（O）参照）。「機種紹介 3-1」パート（機種紹介 3-1 パート）では、「機種紹介 2-1」パート（機種紹介 2-1 パート）と「機種紹介 2-2」パート（機種紹介 2-2 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図 3 2（I）参照）、「機種紹介 3-2」パート（機種紹介 3-2 パート）では、「機種紹介 2-2」（機種紹介 2-2 パート）パートと「機種紹介 2-3」パート（機種紹介 2-3 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図 3 2（L）参照）。

40

【0 4 4 1】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタ

50

イトルパート1、2)から構成されている(図32(P)~(V)参照)。尚、「機種メインタイトル名」パート(メインタイトルパート)では、メインタイトル名である「FEVER POWERFUL」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「II/全員集合Ver.」が表示される。

【0442】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報(例えば、本タイトルの2作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合Ver.」など)であればよく、内容は種々に変更可能である。

【0443】

第4シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起1」パート(注意喚起1パート)及び「注意喚起2」パート(注意喚起2パート)から構成されている(図32(W)~(X)参照)。尚、「注意喚起1」パート(注意喚起1パート)では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起2」パート(注意喚起2パート)では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

【0444】

図29に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第1シーン、第2シーン、第3シーン、第4シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第1シーンの表示期間tb2aは約10秒(tb2a=10秒)、第2シーンの表示期間tb2bは約30秒(tb2b=30秒)、第3シーンの表示期間tb2cは約10秒(tb2c=10秒)、第4シーンの表示期間tb2dは約10秒(tb2d=5秒)とされ、1回のデモムービー表示の表示期間tbは約55秒(tb2=55秒)とされている。そして、図30に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件E2~E4が成立せずに1回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件S1~S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1で終了した場合は、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行する。その後、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2~E4が終了するまで、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)と第2客待ち期間(デモムービー期間)とが繰り返し実行される。

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)は、

10

20

30

40

50

複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【0448】

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

10

【0449】

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

20

【0450】

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

【0451】

（デモムービー表示の動作例）

次に、デモムービー表示の動作例について、図31、図32、図119～図121に基づいて説明する。尚、図119は、(A1)～(A4)は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図120は、(A)は第1シーン、(B)は第3シーン、(C)は第4シーンの動作例を示す図である。図121は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

30

【0452】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

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

【0453】

「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に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。

40

【0454】

「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

50

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。

【0455】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

図31（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

また、図119（A1）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯

10

20

30

40

50

する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示 004SG302 の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示 004SG302 が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示 004SG302 のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 004SG500A と敵キャラクタ 004SG510A とが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示 004SG511C がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図32（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクタ 004SG500A～004SG500D 全員及び「全員集結！」なる文字表示 004SG511D がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図32（O）参照）。

【0466】

尚、第2シーンにおける味方キャラクタ 004SG500A～004SG500D や敵キャラクタ 004SG510A のアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示 004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511D については、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ 004SG500A～004SG500D のような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【0467】

また、図119（A2）に示すように、第2シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、「機種紹介3-1」や「機種紹介3-2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示 004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511D のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度

10

20

30

40

50

など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ 004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ 004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【0468】

具体的には、例えば、味方キャラクタ 004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ 004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9eを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

【0469】

なお、第2シーンにおいて、メインランプ 9aは消灯状態に制御されるが、メインランプ 9aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしてもよい。

【0470】

次に、第3シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示 004SG505が表示されるとともに、「FEVER POWERFUL」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示 004SG520Aが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示 004SG520Aが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図32（P）～（R）参照）。

【0471】

次いで、「II」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520Bが、機種メインタイトル名表示 004SG520Aの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「FEVER POWERFUL」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図32（S）～（T）参照）。

【0472】

さらに、「全員集結 Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520Cが、機種メインタイトル名表示 004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図32（U）～（V）参照）。

【0473】

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

【0474】

図120（B）を用いて、「全員集結 Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520Cの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示 004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図120（B1）参照）、約0.5秒にわたり、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図120（B2）参照）、規定表示位置に0.5秒間静止表示される（図120（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示 004SG520A及び機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520Cからなる機種タイトル名表示 004SG520全体が、約1.5秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図12

10

20

30

40

50

0 (B 4) 参照)。

【0 4 7 5】

また、図 1 1 9 (A 3) に示すように、盤ランプや枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示されるときはレインボー点灯 (レインボーウェーブ点灯) し、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B と機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が表示されるときは、拡大・縮小 (アニメーション) 表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯 (レインボーウェーブ点灯) する。

【0 4 7 6】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示 (アニメーション表示) される (図 3 2 (W) 参照)。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される (図 3 2 (X) 参照)。

【0 4 7 7】

図 1 2 0 (C) を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が規定表示位置に表示され、0.5 秒にわたりフェードイン表示 (アニメーション表示) される (図 1 2 0 (C 1)、(C 2) 参照)。次いで、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、透過率が 0 % になった後 (図 1 2 0 (C 3) 参照)、2 秒にわたり静止表示される (図 1 2 0 (C 4) 参照)。

【0 4 7 8】

また、図 1 1 9 (A 4) に示すように、盤ランプや枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、「注意喚起 1」及び「注意喚起 2」のパートにおいてのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【0 4 7 9】

また、第 4 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、例えば、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示 (アニメーション表示) に連動して発光態様 (例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など) が変化することはないので、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 や機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C よりも強調して表示されることが防止される。

【0 4 8 0】

(各シーンの表示態様の比較)

次に、図 2 8 (B) に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【0 4 8 1】

<文字表示開始時の表示態様> 第 1 シーン (企業名)、第 2 シーン (機種紹介 1、2)、第 3 シーン (機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)、第 4 シーン (注意喚起 1) では、各種文字がフェードイン表示 (アニメーション表示) される一方で、第 2 シーン (機種紹介 3) 及び第 4 シーン (注意喚起 2) では、各種文字がフェードイン表示 (アニメーション表示) されない。

【0 4 8 2】

<文字のアニメーション表示 (視認性の変化度合い)> 第 1 シーン (企業名) 及び第 3 シーン (機種メインタイトル名、機種サブタイトル名) では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン (機種紹介 1、2) では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第 2 シーン (機種紹介 3) 及び第 4 シーン (注意喚起 1) では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方

10

20

30

40

50

で、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

【0483】

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

【0484】

＜背景色＞第1シーン（企業名）では、背景色は白色、第2シーン（機種紹介1～3）ではストーリーに応じた色、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第4シーン（注意喚起1）では、注意喚起1部分は濃青色、注意喚起2部分は黒色とされる。

【0485】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【0486】

図28（B）に示すように、第1シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【0487】

また、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【0488】

ここで、図120及び図121に基づいて、第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）の文字アニメーション表示を比較する。

【0489】

図121に示すように、第1シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示され（図120（A1）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図120（A2）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図120（A3）参照）。第3シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示004SG520Aが拡大しながらフェードイン表示された後、規

10

20

30

40

50

定位置表示時は静止表示され（図 3 2（P）～（R）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図 1 2 0（B 4）参照）。第 3 シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C が拡大した後に縮小表示され（図 1 2 0（B 1）、（B 2）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図 1 2 0（B 3）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図 1 2 0（B 4）参照）。第 4 シーン（注意喚起 1）では、表示開始時にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示された（図 1 2 0（C 1）、（C 2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図 1 2 0（C 3）、（C 4）参照）。

【0 4 9 0】

つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった 2 箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった 2 箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

【0 4 9 1】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起 1 のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 4 9 2】

また、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C の文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

【0 4 9 3】

このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 4 9 4】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて、第 1 シーン（企業名）と第 4 シーン（注意喚起 1、2）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

【0 4 9 5】

図 3 3（A）に示すように、第 1 シーン（企業名）においては、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

【0 4 9 6】

図 3 3（B）に示すように、第 4 シーン（注意喚起 1）においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がアニメーション表示される。のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 と、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1

10

20

30

40

50

4と、から構成される。

【0497】

図33(C)に示すように、第4シーン(注意喚起2)においては、注意用背景表示004SG321に切り替え表示されるとともに、事故防止表示004SG322が表示される。事故防止表示004SG322は、第1事故防止表示004SG322Aと第2事故防止表示004SG322Bとから構成される。

【0498】

第1事故防止表示004SG322Aは、遊技機用枠3の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示004SG323Aと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示004SG324Aと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Aと、三角形形状のマーク内に「!」が表示されてなる注意マーク004SG326Aと、「×」のマークからなる注目マーク表示004SG327Aと、から構成されている。

【0499】

第2事故防止表示004SG322Bは、スティックコントローラ31Aと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示004SG323Bと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示004SG324Bと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Bと、三角形形状のマーク内に「!」が表示されてなる注意マーク004SG326Bと、「↓」のマークからなる注目マーク表示004SG327Bと、から構成されている。

【0500】

図34に示すように、第1シーン(企業名)において、企業スローガン表示004SG302Aの文字は、サイズは「中」、色は有彩色(青色)とされ、企業ロゴ表示004SG302Bの文字は、サイズは「大」、色は有彩色(青色)とされ、企業名用背景表示004SG301は、色は無彩色(白色)とされている。

【0501】

第4シーン(注意喚起1)において、見出し表示004SG313の文字は、サイズは「中」、色は無彩色(白色)とされ、見出し枠表示004SG314は、色は有彩色(濃青色)とされ、注意用背景表示004SG311は、色は有彩色(薄青色)とされている。また、見出し枠表示004SG314の枠線は無彩色(黒色)とされている。

【0502】

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

【0503】

第4シーン(注意喚起2)において、イラスト表示004SG323Aは、サイズは「大」、色は無彩色(白色)とされ、見出し表示004SG324Aの文字は、サイズは「中」、色は無彩色(白色)とされ、注意詳細表示004SG325Aの文字は、サイズは「小」、色は無彩色(白色)とされ、注意マーク004SG326Aは、サイズは「中」、色は有彩色(黄色)とされ、注目マーク表示004SG327Aは、サイズは「小」、色は有彩色(赤色)とされ、注意用背景表示004SG321は、色は無彩色(黒色)とされている。

【0504】

尚、「注意マーク004SG326A、004SG326B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示004SG327A、004SG327B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【0505】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色(黒色)とされている。

【0506】

図33(A)及び図34に示すように、第1シーン(企業名)における企業名表示004SG302と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調(トーン)を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【0507】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色(黒色)とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか1つを満たしていれば、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【0508】

次に、図33(B)、(C)及び図34に示すように、第4シーン(注意喚起1)におけるのめり込み防止表示004SG312と、第4シーン(注意喚起2)における事故防止表示004SG322とを比較すると、注意用背景表示004SG311は有彩色(薄青色)、見出し表示004SG313の背景となる見出し枠表示004SG314は有彩色(濃青色)とされる一方で、注意用背景表示004SG321は無彩色(黒色)とされている。

【0509】

このように、注意喚起1パートと異なる注意喚起2パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起1パートから注意喚起2パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0510】

次に、第1シーン(企業名)における企業名表示004SG302と、第4シーン(注意喚起1)におけるのめり込み防止表示004SG312及び第4シーン(注意喚起2)における事故防止表示004SG322とを比較すると、企業名表示004SG302の企業名用背景表示004SG301は無彩色(白色)とされる一方で、のめり込み防止表示004SG312の注意用背景表示004SG311は有彩色(薄青色)、見出し枠表示004SG314は有彩色(濃青色)、事故防止表示004SG322の注意用背景表示004SG321は無彩色(黒色)とされている。

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

(各シーンの発光態様の比較)

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

【0514】

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

【0515】

＜強調度合い＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第2シーン（機種紹介1～3）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第4シーン（注意喚起1、2）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【0516】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【0517】

具体的には、図28（B）に基づいて図119を参照しながら説明すると、第1シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第2シーン（機種紹介1～3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

【0518】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

【0519】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第1ランプの発光と、複数のランプからなる第2ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1個の第1ランプと1個の第2ランプの強調度合いを比較するのではなく、第1ランプ全体を平均化したときの発光態様と第2ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

【0520】

＜レインボー＞第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「

機種サブタイトル名」パート（例えば、図 3 2（P）～（V））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図 2 6（B）参照）やカットイン演出（図 2 7（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））とされている。

【0521】

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

【0522】

図 2 8（B）に示すように、第 2 シーン（機種紹介 2－1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）（図 2 9 参照）が用いられ、第 2 シーン（機種紹介 2－2）において、第 2 シーン（機種紹介 2－1）と共通の紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）（図 2 9 参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第 1 シーン（企業名）において表示される企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）は、第 2 シーン（機種紹介 2－1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第 2 シーン（機種紹介 2－2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0523】

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

【0524】

図 2 8（B）に示すように、第 2 シーン（機種紹介 2－1）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）（図 2 9 参照）が用いられ、第 2 シーン（機種紹介 2－2）において、第 2 シーン（機種紹介 2－1）と共通の紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）（図 2 9 参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）は、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2－1、2－2、2－3 パートに対応する孫テーブル）は、第 2 シーン（機種紹介 2－1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第 2 シーン（機種紹介 2－2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェ

10

20

30

40

50

ードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パー

トに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 eを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業に関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0531】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 eを除く）を制御し、ステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 eを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））である。

【0532】

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

【0533】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））である。

【0534】

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

【0535】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図27（D）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0536】

また、サブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブル

(サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル) は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) を発光させるための輝度データテーブルである。

【0 5 3 7】

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

10

【0 5 3 8】

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

【0 5 3 9】

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

20

【0 5 4 0】

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

30

【0 5 4 1】

また、変形例として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介 1 パートに対応する紹介 1 用輝度データテーブル (機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル) を用いて第 1 発光手段 (例えば、盤ランプ) を制御し、機種紹介 2 パートにおいて、紹介 2 用輝度データテーブル (機種紹介 2-1、2-2、2-3 パートに対応する孫テーブル) を用いて第 1 発光手段 (例えば、盤ランプ) を制御し、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートにおいて、一の輝度データテーブル (一の孫テーブル) を用いて第 2 発光手段 (例えば、枠ランプ) を制御するようにしてもよい。

【0 5 4 2】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0 5 4 3】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 シーンの機種紹介 1 パートにおいて、企業用輝度データテーブル (企業名パートに対応する孫テーブル) および機種メインタイトル用輝度データテーブル (メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、機種サブタイトル用輝度データテーブル (サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル)、注意喚起 1 用

50

輝度データテーブル、注意喚起 2 用輝度データテーブル（注意喚起 1、2 パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介 1 用輝度データテーブル（機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 シーンの機種紹介 2 パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御するようにしてもよい。

【0544】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0545】

また、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）＞企業名表示シーンの実行期間（10 sec）、第 1 機種紹介パートおよび第 2 機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）＞注意喚起表示シーンの実行期間（5 sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0546】

20

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当たりラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当たりと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

【0547】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図 35 及び図 36 に基づいて説明する。図 35 は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図 36 は、（A）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（B）は（A）の概略図である。

30

【0548】

図 35 に示すように、パチンコ遊技機 1 に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機 1 の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【0549】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、ボタンランプ 9 e は「赤色」点滅する。

40

【0550】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0551】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。また、高確

50

高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高 B 背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【0552】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「白色」を主要色として発光態様に変化し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

10

【0553】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ 9 a は「赤色」にて点滅し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0554】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

20

【0555】

例えば、図 1 2 2 に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【0556】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図 1 2 2（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは 2 4 色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F 0 0]、緑（G）[0 F 0]、青（B）[0 0 F] を 1 2 0 度の角度間隔で配置した場合、各 3 色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で 3 0 ～ 6 0 度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

30

【0557】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に 3 0 度、水色（C）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に 3 0 度、黄（Y）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に 3 0 度、赤紫（M）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が 2 4 色未満あるいは 2 4 色以上であった場合でも、色相環の角度で 3 0 ～ 6 0 度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

40

【0558】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0559】

50

図 3 6 (A) に示すように、盤ランプは、遊技盤 2 の右下部に設けられた特別可変入賞球装置 7 に内蔵されたアタッカランプ 9 c、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 に内蔵された可動体ランプ 9 d、画像表示装置 5 の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ 9 f が含まれる。尚、遊技盤 2 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【 0 5 6 0 】

また、枠ランプは、遊技機用枠 3 の上部に設けられたメインランプ 9 a、左右に設けられたサイドランプ 9 b、プッシュボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 e が含まれる。尚、遊技機用枠 3 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル 3 0 やスピーカ 8 L、8 R に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【 0 5 6 1 】

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

【 0 5 6 2 】

また、図 3 6 (B) は、図 3 6 (A) に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図 3 6 (B) に示す概略図を用いて表すことができる。

【 0 5 6 3 】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止 V e r . ）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図 3 7 ～図 4 2、図 1 2 3 に基づいて説明する。図 3 7 は、(A 1) ～ (A 8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図 3 8 は、(A 4) ～ (A 5) は図 3 7 の要部を示す図である。図 3 9 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 0 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 1 は、(B 1) ～ (B 8) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 2 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 3 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 4 は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 5 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 6 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 7 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 8 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 9 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【 0 5 6 4 】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 3 7 ～図 4 0 に基づいて説明する。

【 0 5 6 5 】

図 3 7 及び図 3 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 3 7 (A 1) 参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表

10

20

30

40

50

示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【 0 5 6 6 】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

【 0 5 6 7 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 3 7（A 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【 0 5 6 8 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 3 7（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 3 7（A 4）参照）。

【 0 5 6 9 】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 3 7（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【 0 5 7 0 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

【 0 5 7 1 】

詳しくは、図 3 8（A 4）に示すように、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【 0 5 7 2 】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 からデモムービー表示に切り替わる前に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背

10

20

30

40

50

景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図 3 8（A 4 2）参照）、デモムービー表示が開始される（図 3 8（A 5）参照）。

【0 5 7 3】

このように演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

【0 5 7 4】

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

【0 5 7 5】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 3 9 に示すように、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過してから開始する。

【0 5 7 6】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2（図 3 7（A 5）参照）が開始されるのは、所定期間 t_f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【0 5 7 7】

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

【0578】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 t_f は約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0579】

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

【0580】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第1背景表示004SG081及び飾り図柄が表示されるとともに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図123参照）。

【0581】

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

【0582】

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

【0583】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテ

10

20

30

40

50

ーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行う一方で、第 1 客待ち期間および第 2 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【0584】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0585】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン 3 1 B の操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ 9 e が点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としている。

【0586】

また、図 4 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 3 9 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0587】

＜高ベース状態＞

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図 4 1 ～図 4 2 に基づいて説明する。

【0588】

図 4 1 及び図 4 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 4 1（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【0589】

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

【0590】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 4 1（B 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【0591】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図41（B3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下部に表示される（図41（B4）参照）。

【0592】

そこからさらに90秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに120秒が経過すると、デモ演出の開始条件S1が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図41（B5）～（B8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【0593】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行うようになっている。

【0594】

詳しくは、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第3背景表示004SG083の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、確変用（または時短用）の高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。

【0595】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）からデモムービー表示に切り替わる前に、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG084）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図38（A41）、（A42）参照）。そして、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図41（B5）参照）。

【0596】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第

10

20

30

40

50

2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

【0 5 9 7】

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

【0 5 9 8】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 4 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t_f （ $t_f 1 = 0.3$ 秒）が経過してから開始する。

【0 5 9 9】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2（図 4 1（B 5）参照）が開始されるのは、所定期間 t_f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【0 6 0 0】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図 3 8（A 3 1）、（A 3 2）、図 4 2 参照）。

【0 6 0 1】

尚、本実施の形態では、所定期間 t_f は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わず

10

20

30

40

50

に第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0602】

また、図42に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

10

【0603】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄が表示されるとともに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図123参照）。

20

【0604】

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図41（B3）参照）。

30

【0605】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

40

【0606】

また、演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間及び第2客待ち期間において、高B背景用輝度データテ

50

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

【0607】

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

【0608】

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

【0609】

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

【0610】

このように、プッシュボタン31 Bに対応するボタンランプ9 eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31 Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0611】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン31 Bの操作を促す促進演出（図26（G）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【0612】

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

10

20

30

40

50

ができる

【0613】

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

【0614】

また、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eは遊技機用枠3に設けられるが、遊技機用枠3に設けられる他のメインランプ9aやサイドランプ9bと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン31Bの操作が促され

10

【0615】

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

20

【0616】

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

30

【0617】

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

【0618】

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

40

【0619】

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

50

ムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第 1 背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 004SG081 を表示する。

【0620】

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

【0621】

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

【0622】

<コールドスタート>

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

【0623】

図 44（C1）及び図 45 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU120 が CPU103 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、起動準備表示 004SG600 に替えて初期化中表示 004SG610 の表示が開始される（図 44（C2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ 8L、8R から初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（60 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【0624】

次いで、電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 10 秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 004SG610 の表示が終了し、第 1 背景表示 004SG081 の表示が開始される（図 44（C3）参照）。このときはメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8L、8R からの BGM の出力が停止される。

【0625】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図44（C4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下部に表示される（図44（C5）参照）。

【0626】

そこからさらに30秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに60秒が経過すると、デモ演出の開始条件S2が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図44（C6）～（C9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【0627】

尚、以降の流れについては、図37～図39の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0628】

<ホットスタート（低ベース状態）>

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図46～図47に基づいて説明する。

【0629】

図46（D1）及び図47に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示004SG600の表示が開始される。起動タイミングから3秒が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ8L、8RからのBGMの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90秒）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【0630】

次いで、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンドを受信してから2秒後、画像表示装置5における起動準備表示004SG600の表示が終了し、第1背景表示004SG081の表示が開始される（図46（D2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体32の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図46（D3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下部に表示される（図46（D4）参照）。

【0631】

そこからさらに60秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに90秒が経過すると、デモ演出の開始条件S3が成立したと判

10

20

30

40

50

定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図46（D5）～（D8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【0632】

尚、以降の流れについては、図37～図39の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0633】

＜ホットスタート（高ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図48～図49に基づいて説明する。

【0634】

図48（E1）及び図49に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから3秒が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第2、3遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ8L、8RからのBGMの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90秒）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【0635】

次いで、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第2、3遊技状態背景指定コマンドを受信してから2秒後、画像表示装置5における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）の表示が開始される（図48（E2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体32の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図48（E3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図48（E4）参照）。

【0636】

そこからさらに60秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに90秒が経過すると、デモ演出の開始条件S3が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図48（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ

10

20

30

40

50

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

【0637】

尚、以降の流れについては、図41～図43の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0638】

図47、図49に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図46（D2）、図48（E2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

【0639】

また、図45に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図44（C3）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

【0640】

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

【0641】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示された後にメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示された後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【0642】

また、図45、図47に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に

関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402（案内表示）を、第1背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示 004SG081 を表示し（図44（C3）、図46（D2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第1背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示 004SG081 を表示する。

【0643】

また、図48に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402（案内表示）を、第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）を表示し（図48（D2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）を表示する。

【0644】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 0

10

20

30

40

50

04SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

また、図39、図42、図45及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

【0651】

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

【0652】

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

コ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90 秒（第 3 特定期間 $t c 4$ 、 $t c 5$ ）は 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）よりも長い期間である。

【0653】

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

【0654】

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

【0655】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である 120 秒（第 1 特定期間 $t c 1$ 、 $t c 2$ ）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間である $t c 3 = 60$ 秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0656】

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

【0657】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ラン

10

20

30

40

50

ブデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0658】

（客待ちデモ演出の終了 時間経過 Ver.）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図50～図52に基づいて説明する。図50は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図51は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図52は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

10

【0659】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図50及び図51に基づいて説明する。

【0660】

図50及び図51に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

20

【0661】

詳しくは、図50（A）に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

30

【0662】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図50（B）参照）。

【0663】

次いで、終了条件E1が成立してから所定期間tg（tg1＝0.3秒）が経過したときに、第4シーンの注意喚起2パートの事故防止表示004SG322が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示004SG321と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図50（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図50（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下部に表示される（図50（E）参照）。

40

【0664】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示か

50

ら、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間 t_g （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図50（C）、図51参照）。

【0665】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づ

10

【0666】

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

20

【0667】

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

【0668】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くならないことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0669】

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

40

【0670】

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

【0671】

50

また、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

【 0 6 7 2 】

< 高ベース状態 >

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 5 0 及び図 5 2 に基づいて説明する。

【 0 6 7 3 】

図 5 0 及び図 5 2 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ～ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【 0 6 7 4 】

詳しくは、図 5 0 （ A ） に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【 0 6 7 5 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 5 0 （ B ） 参照）。

【 0 6 7 6 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 5 0 （ C ） 参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 5 0 （ D ） 参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 5 0 （ E ） 参照）。

【 0 6 7 7 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高 B 楽曲背景としてのフェードアウト表示

10

20

30

40

50

（切替表示）の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間 t_g ($t_{g1} = 0.3$ 秒) が経過してから開始する（図 50 (C)、図 52 参照）。

【0678】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B11D（または B121）を受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を送信した後、所定期間 t_g ($t_{g1} = 0.3$ 秒) が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

10

【0679】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_g が経過した後になり、特に、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間 t_g 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

20

【0680】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモ表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

30

【0681】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、高 B 背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0682】

また、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第 2 客待ち期間が終了した後の第 1 客待ち期間において、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短

40

50

)) に切り替えて制御する。

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞Ver.）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図53～図58に基づいて説明する。図53は、(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図54は、(A)～(G)は図53の表示態様の詳細を示す図である。図55は、低ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図56は、低ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図57は、高ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図58は、高ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0686】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第1始動入賞で終了するときの動作例について、図53～図55に基づいて説明する。

【0687】

図53～図55に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第1始動入賞（第1特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【0688】

詳しくは、図53(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【0689】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図53(B)参照）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図53(C)～(E)参照）。

【0690】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから開始する（図53（C）、図55参照）。

【0691】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図54（A）に示すように、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件E2が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図54（B）参照）。

【0692】

次いで、終了条件E2が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過すると、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示004SG101が表示された後、該第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が開始される（図54（C）、（D）参照）。

【0693】

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

【0694】

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

【0695】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始され

10

20

30

40

50

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

【0696】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0697】

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

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

<高ベース状態>

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

【0701】

図 57 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S1～S6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E2 の成立、つまり、デモムービー中に発生した第 2 始動入賞（第 2 特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【0702】

詳しくは、図 53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0703】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 53（B）参照。図 53（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件 E2 が成立してから所定期間 t_h （ $t_h1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 53（C）～（E）参照）。

10

20

30

40

50

【0704】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから開始する（図53（C）参照）。

10

【0705】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高B背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図124（A）に示すように、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件E2が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図124（B）参照）。

20

30

【0706】

次いで、終了条件E2が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過すると、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uに第2保留表示004SG102が表示された後、該第2保留表示004SG102がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が開始される（図124（C）参照）。

【0707】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されている飾り図柄は、図124（C）～図124（D）に示すように、特図保留記憶表示エリア5Uに表示された第2保留表示004SG102がアクティブ表示エリア5Fへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない（図25（B）参照）。

40

【0708】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図124（E）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例し

50

て画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となる（図124（F）、（G）参照）。

【0709】

尚、高ベース状態（第2演出モード、第3演出モード）においては、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図124に示す態様となる。

【0710】

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

【0711】

つまり、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第2始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【0712】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第2始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0713】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第1始動条件または第2始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0714】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第2始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0715】

また、図58に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図57に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0716】

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

10

20

30

40

50

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

【0717】

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

10

【0718】

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

【0719】

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

20

【0720】

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

30

【0721】

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

【0722】

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

40

【0723】

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

【0724】

50

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

【0725】

(客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.)

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

10

【0726】

<低ベース状態>

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

【0727】

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

20

【0728】

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

【0729】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図59(B)参照)。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間 t_h ($t_{h1}=0.3$ 秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図59(C)参照)。

30

【0730】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景(図柄停止)表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件E3の成立から所定期間 t_h ($t_{h1}=0.3$ 秒)が経過してから開始する(図59(C)、図60参照)。

40

【0731】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、まず表示制御

50

部 1 2 3 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 C P U 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【0732】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0733】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル 3 0 の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0734】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 3 0 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0735】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 3 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0736】

（客待ちデモ演出の終了 メニュー操作 V e r .）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図 6 1 ～図 6 2 に基づいて説明する。図 6 1 は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図 6 2 は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 6 3 は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0737】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 6 1 ～図 6 3 に基づいて説明する。

【0738】

図 6 1 ～図 6 2 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ～S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態でのプッシュボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A

10

20

30

40

50

など他の操作であってもよい。

【0739】

詳しくは、図61(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【0740】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件E4が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図61(B)参照）。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示され、さらに第1背景表示004SG081の手前側に、メニュー表示004SG410が表示される（図61(C)参照）。

【0741】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示004SG410の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図61(C)、図62参照）。

【0742】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景及びメニュー表示004SG410を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示004SG410に切り替える。

【0743】

よって、第1背景表示004SG081やメニュー表示004SG410の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081、飾り図柄及びメニュー表示004SG410の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0744】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときにブッシュボタン31Bによりメニュー表示004SG410を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示004SG401に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ラン

10

20

30

40

50

プ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0745】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 004SG401 を表示するためにプッシュボタン 31B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0746】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0747】

＜高ベース状態＞

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 61 及び図 63 に基づいて説明する。

【0748】

図 61 及び図 63 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S1～S6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E4 の成立、つまり、メニュー表示 004SG410 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083（図 61 では第 1 背景表示 004SG081 となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 004SG410 が表示される。尚、メニュー表示 004SG410 を開く操作は、メニュー案内表示 004SG401 が表示されている状態でのプッシュボタン 31B の操作とされているが、スティックコントローラ 31A など他の操作であってもよい。

【0749】

詳しくは、図 61（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0750】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 61（B）では青色になっている）。次いで、終了条件 E4 が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の手前側に、メニュー表示 004SG410 が表示される（図 61（C）参照）。

【0751】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高 B 背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容につい

て、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立から所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから開始する（図61（C）、図63参照）。

【0752】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間th（th1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に切り替える。

【0753】

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

【0754】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン31Bによりメニュー表示004SG410を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【0755】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示004SG401を表示するために押しボタン31Bが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0756】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E4が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0757】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）のメニュ

一用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【0758】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

本実施の形態では、演出制御用CPU120は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

【0759】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0760】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

【0761】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0762】

また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の手前側にメニュー表示004SG410が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件E2～E4のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示004SG410を背景表示として表示するようにしてもよい。

【0763】

（客待ちデモ演出の終了 エラー発生Ver.）

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図64～図67に基づいて説明する。図64は、（A）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミ

10

20

30

40

50

ングチャート、(B)は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図65は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図66は、優先レイヤについて説明するための図である。図67は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図68は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【0764】

まず、エラーの1つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置004SG031が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ004SG032により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

10

【0765】

詳しくは、図64(A)に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置004SG031により所定個数(例えば、5個)の遊技球を払出す払出動作(例えば、スプロケット(図示略)の回転動作)が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから5個の遊技球が全て遊技球検出センサ004SG032により検出された場合、CPU103は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置5の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示004SG700(図65(B)参照)が表示されることはなく、また、メインランプ9aも後述するエラー点滅はしない。

【0766】

20

次に、図64(B)に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置004SG031により所定個数(例えば、5個)の遊技球を払出す払出動作(例えば、スプロケット(図示略)の回転動作)が行われた場合において、CPU103は、未払出球が存在している状態(例えば、5個のうち残り3個の遊技球が検出されていない状態)で遊技球検出センサ004SG032により遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_l (例えば、 $t_l=5$ 秒)継続したか否かを判定する。そして、この第1判定期間 t_l 内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_l 継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数(例えば、5個)の遊技球が検出されるまで、5個の遊技球を払出す払出動作及び第1判定期間 t_l 内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

30

【0767】

そして、このリトライ動作期間において3回目のリトライ動作が終了しても5個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m (例えば、15秒。第1判定期間 t_l を含む)にわたり継続した場合、CPU103は、払出装置004SG031への遊技球の補給不足、払出装置004SG031の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

【0768】

一方、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ9aについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ9bはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間 t_k (例えば、 $t_k=3$ 秒)が経過したときに表示画面にエラー表示004SG700(図65(B)参照)を表示させてエラー報知を行う。

40

【0769】

また、CPU103は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により1個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。つまり、未払出球数が2個以上ある場合でも、リトライ動作により1個目の遊技球が検出されたときから、第1判定期間 t_l や第2判定期間 t_m よりも短い特定期間(例えば、1秒)が経過したときに、球切

50

れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間 t_k （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面からエラー表示 004SG700 を消去させてエラー報知を終了する。

【0770】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから3回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120により前述したエラー報知が再開される。

【0771】

<低ベース状態>

次に、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図65～図67に基づいて説明する。

【0772】

図65～図67に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第1背景表示004SG081が表示される（図65（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【0773】

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

【0774】

ここで、図66に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【0775】

次いで、図65（C）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの手前の優先表示レイヤに、エラー表示004SG700が表示される。

【0776】

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

10

20

30

40

50

【0777】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される（図 6 5（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t f（t f 1 = 0.3 秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 6 5（F）参照）。

【0778】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 6 5（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t k（t k 1 = 3 秒）が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される（図 6 5（G）参照）。

【0779】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 6 5 に示すように、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0780】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【0781】

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

【0782】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エ

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

【0783】

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

【0784】

＜高ベース状態＞

次に、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 6 8 に基づいて、図 6 5 を参照しながら説明する。

【0785】

図 6 8 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示される（図 6 5（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【0786】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 6 6 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 6 5（B）参照）。

【0787】

ここで、図 6 6 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力することで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【0788】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が表示される（図 6 5（C）参照）。

【0789】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイ

10

20

30

40

50

ン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下部に表示される（図 65（D）参照）。この間も、エラー表示 004SG700 とメインランプ 9a の赤色点滅は継続して実行される。

【0790】

また、デモムービー表示の開始条件 S1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9b に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 004SG700 とメインランプ 9a の赤色点滅は継続して実行される（図 65（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 65（F）参照）。

【0791】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 65（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過したときに、エラー表示 004SG700 が消去される（図 65（G）参照）。

【0792】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 68 に示すように、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0793】

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

【0794】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行う

ことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0795】

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

10

【0796】

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

20

【0797】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。

【0798】

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

30

【0799】

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

40

【0800】

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

【0801】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成す

50

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

10

【0802】

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

20

【0803】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図35参照）。

30

【0804】

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

【0805】

40

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

50

ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図35参照）。

【0806】

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

【0807】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

【0808】

また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ9aを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ9aとしているが、サイドランプ9bや他のランプ等を用いてもよい。

【0809】

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

【0810】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける

10

20

30

40

50

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

【0811】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図35参照）。

【0812】

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

【0813】

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

【0814】

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

【0815】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテ

ーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

【0816】

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

【0817】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

10

20

30

40

50

【0818】

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

【0819】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ9aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ9aは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ9bは状態に応じた態様で点灯する（図35参照）。

【0820】

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

【0821】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ9aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ9aは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ9bは状態に応じた態様で点灯する（図35参照）。

【0822】

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

【0823】

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

10

20

30

40

50

9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色のウェーブ点灯し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

【0824】

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

【0825】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（RGB：700からRGB：400に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第1輝度データ xms 間 特定の発光手段を、第1輝度（RGBが100）とする（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第1組合せとなるようにする）、第2輝度データ yms 間 特定の発光手段を、第2輝度とする（RGBがA00）（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第2組合せとなるようにする）・・・といったように、第1輝度データの次に第2輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【0826】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払

出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0827】

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

10

【0828】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

20

【0829】

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

【0830】

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

30

【0831】

このように、遊技球検出センサ 004SG032 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0832】

また、第 1 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間 t_m （または第 1 判定期間 t_l ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御

50

し、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出してから第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_l ）より短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0833】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0834】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

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

【0835】

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

【0836】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図77に示す客待ちデモ）と、を含む。

【0837】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

【0838】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、SPリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている

。具体的には、図 6 9 に示すように、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【0839】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該 S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間において、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【0840】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いて LED ドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用 CPU 120 は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用 CPU 120 は、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ 9 をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、S P リーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについては LED ドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再び LED ドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを LED ドライバに出力し続ける。

【0841】

また、例えば、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中において S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ 9 のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたは S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ 9 のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラー

10

20

30

40

50

に対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８４２】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【０８４３】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

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

【０８４４】

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

【０８４５】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢ

10

20

30

40

50

のデータ)が「1 1 1」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「1 1 1」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0846】

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

10

【0847】

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

20

【0848】

〔遊技効果ランプに関する説明〕

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

【0849】

〔ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

30

【0850】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXXなど(「X」は任意の値(0～F)))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

40

【0851】

図70は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図70に示すように、例えば、表示制御部123が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド(BXXXX)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル(XXX(親))のアドレスを特定する。

【0852】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象と

50

なるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報が格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0853】

例えば、図72に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ9bが指定されている。また、サイドランプ9に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_BXXXが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図72では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0854】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms（10分間）が指定されている場合には、この600000ms（10分間）を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms（10分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0855】

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

【0856】

例えば、図73に示す子テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD_J_LWU_1_BXXX）に対応して、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図73では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカ

10

20

30

40

50

ランプ 9 c、ボタンランプ 9 e) については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0857】

図 70 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図 73 に示す子テーブルであれば、サイドランプ 9 b について、最初に 500ms を計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1 によるランプ制御を行い、次に 500ms を計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2 によるランプ制御を行い、次に 230ms を計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_3 によるランプ制御を行い、次に 60000ms を計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2 によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に 60000ms 要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い 60000ms を設定することで、演出制御用 CPU 120 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 60000ms（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0858】

また、子テーブルでは、サイドランプ 9 b をランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして、例えば、図 74 に示すように、1 つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1 が指定される場合と、図示しないが、2 つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1 及び XD__LWU_2_XXX_1 が指定される場合がある。そして、演出制御用 CPU 120 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、この 1 つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用 CPU 120 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 2 つの孫テーブルが指定されている場合には、2 つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で共通のランプ制御が行われる一方、2 つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0859】

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

【0860】

例えば、図 74 に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ 9 b（XD__LWU_1_XXX_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5

AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図74では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0861】

図72～図74に示す孫テーブルの左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_XXX_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、9番、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

【0862】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_～）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものであり、右側のサイドランプ9b（XD__LWU_2_～）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、

10

20

30

40

50

2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの RGB の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの RGB の値を示すものである。

【0863】

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

【0864】

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

と、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0865】

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

【0866】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図73に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9 b及び右側のサイドランプ9 bについて、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0867】

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

【0868】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0869】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図71は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図71に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXにおいては、サイドランプ9bに対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として60000msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【0870】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの2番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【0871】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された60000msを計時し、当該計時が60000msに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が60000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が60000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が60000msに到達することがなく、計時が60000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【0872】

尚、図72に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては60000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11

からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0873】

また、図73に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては60000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

10

【0874】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として60000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に60000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

20

【0875】

〔非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1〕

図77は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【0876】

図77に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当たり遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

30

【0877】

図77に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当たり遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【0878】

図77に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当たり遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ

50

9 のランプ制御を行う。

【0879】

図77に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部123が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BF01を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0880】

図77に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ9eのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部123から送信される拡張コマンド：B001を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0881】

図77に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ9eのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123がボタンランプ9eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B002を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0882】

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

【0883】

尚、ボタンランプ9eは、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【0884】

図77に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、表示制御部123が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BFFFを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0885】

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

【0886】

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

【0887】

[ランプデータテーブル：背景通常]

図 7 8 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 7 9 は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 0 ～図 8 1 は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【0 8 8 8】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 0 E に基づいて背景通常の子テーブルを指定する。背景通常の子テーブルには、図 7 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、背景通常の子テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【0 8 8 9】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP には、図 7 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0 8 9 0】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP に設定されている孫テーブル：XD_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO (図 8 0) を参照してランプ制御を行う。

【0 8 9 1】

孫テーブル：XD_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO には、図 8 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO に設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0 8 9 2】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0 8 9 3】

図 7 8 ～図 8 1 に示すように、背景通常の子テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

【0 8 9 4】

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

10

20

30

40

50

【0895】

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

【0896】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図8 2 は、拡張コマンド：B 1 1 Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図8 3 は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図8 4～図8 5 は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0897】

演出制御用CPU1 2 0 は、表示制御部1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 Dを受信した場合に、拡張コマンド：B 1 1 Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図8 2～図8 5 に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c について参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c のランプ制御を行う。

20

【0898】

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

【0899】

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

30

【0900】

〔ランプデータテーブル：背景確変〕

図8 6 は、拡張コマンド：B 1 2 1を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図8 7 は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図8 8～図8 9 は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0901】

演出制御用CPU1 2 0 は、表示制御部1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 2 1に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図8 6～図8 9 に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c について参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c のランプ制御を行う。

40

50

【0902】

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

【0903】

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

【0904】

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図90は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図91は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図92～図98は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0905】

演出制御用CPU120は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、メインランプ9 aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ9 aのランプ制御を行う。

【0906】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図91に示すように、参照する順にメインランプ9 aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0907】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ9 aは白色に点滅する。

【0908】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ9 aは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0909】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-1、機種紹介2-3のパートの期間にわたり、メインランプ9 aは消灯状態となる。

【0910】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OF

10

20

30

40

50

Fの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【0911】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

10

【0912】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

20

【0913】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【0914】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

30

【0915】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【0916】

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

40

【0917】

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

50

【0918】

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

【0919】

客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、サイドランプ9bについて最大60000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

10

【0920】

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

【0921】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

20

【0922】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0923】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

30

【0924】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03（図95）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

40

【0925】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化する。

【0926】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEM

50

O_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【0927】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

10

【0928】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【0929】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

20

【0930】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

30

【0931】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変わる。

【0932】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて12番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

40

【0933】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて13番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色

50

が変化する。

【0934】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて14番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【0935】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて15番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色

10

【0936】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて16番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

20

【0937】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9bは白色に点灯する。

【0938】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

30

【0939】

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

【0940】

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

40

【0941】

これにより可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色

50

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

【0942】

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

【0943】

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

【0944】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて、企業名パート、機種紹介1パート、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

【0945】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ9aについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

【0946】

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

【0947】

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

【0948】

[ランプデータテーブル：ボタン白点灯]

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

【0949】

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

【0950】

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

【0951】

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

【0952】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図101に示すように、参照するボタンランプ9eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ9eは白色に点灯する。

【0953】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B002またはB003）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0954】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0955】

[ランプデータテーブル：ボタン白点滅]

図102は、拡張コマンド：B002を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図103は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図104は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0956】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B002を受信した場合に、拡張コマンド：B002に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図102に示すように、ボタンランプ9eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B002を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

10

【0957】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図103に示すように、参照するボタンランプ9eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0958】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図104）を参照してランプ制御を行う。

【0959】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図104に示すように、参照するボタンランプ9eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9eは白色に点滅する。

20

【0960】

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

30

【0961】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0962】

〔ランプデータテーブル：ボタン赤点滅〕

40

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

【0963】

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

50

ENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B003を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

【0964】

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

【0965】

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

10

【0966】

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

【0967】

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

20

【0968】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

30

【0969】

〔ランプデータテーブル：初期化報知〕

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

【0970】

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

40

【0971】

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

50

【0972】

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

【0973】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図110に示すように、参照するメインランプ9aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ9aは、赤色に点灯する。

10

【0974】

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

20

【0975】

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

【0976】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについても、赤色に点灯する。

30

【0977】

[ランプデータテーブル：エラー]

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

40

【0978】

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

【0979】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPには、図112に示すように、参照するメ

50

インランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0980】

演出制御用 CPU 120 は、最大 600000ms にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR（図 113）を参照してランプ制御を行う。

【0981】

孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR には、図 113 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR に設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ 9 a は赤色に点滅する。

【0982】

演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP が指定された後、600000ms 経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR によるランプ制御を繰り返し行い、600000ms 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP が指定された後、600000ms 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0983】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0984】

〔共通テーブル〕

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図 114～図 118 に示すように、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を消灯させる共通テーブル（XD___L～_OFF）、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e をゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01）、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を高速で虹色に変化させる共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_02）等を備える。

【0985】

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

【0986】

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

【0987】

（変形例 CH）

以下に変形例 CH について説明する。変形例 CH は、図 125-1 に示すように、上記実施形態においてパチンコ遊技機 1 の右下部分に設けられていた打球操作ハンドル 30 を、打球操作部 CH030 として操作方式と設置位置を変更した例である。打球操作に関する部分以外は上記実施形態に例示された内容と同様であるため説明は省略する。また、打球操作に関する部分以外は上記実施形態に例示された内容が適用可能である。

【0988】

まず、図125-1を参照し、概要を説明する。本変形例のパチンコ遊技機1は上記の実施形態と同様に、遊技盤2（図示略）、遊技機用枠3、スピーカ8L、8R、プッシュボタン31B等を備えている。パチンコ遊技機1（遊技機用枠3）の中央下部には打球操作部CH030が備えられている。打球操作部CH030は、打球供給皿CH040やプッシュボタン31Bの下方に設けられた空間部に配置されている。本変形例の遊技機用枠3は、下皿を設けず、遊技球を外部の球箱に排出する場合には、打球供給皿CH040から排出経路を通じて排出口CH038より排出を行う。なお、打球操作部CH030とは、後述する打球操作ハンドルやハンドルベース部、手置き部材等の打球操作に関わる各部品をまとめた機能部分（ユニット）としての名称である。また本変形例での方向の表記については、遊技者がパチンコ遊技機1の正面に座った状態を基準に、上下（縦）方向、左右（横）方向、奥手前（奥行き）方向と表記することとする。

10

【0989】

次に打球操作部CH030を構成する部品として、左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rについて説明する。左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rは、横方向（略水平方向）の軸線を中心に回転可能に設けられた左右一対の打球操作ハンドルである。左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rは内部にて金属シャフトにより連結され常に同方向へ回転する。金属シャフトの回転は、ギアを介してポジションセンサ（可変抵抗器）に連結され、回転位置（角度）を検出可能である。また、回転位置（角度）に応じて発射ソレノイドの発射強度を調整（操作）できる。また、左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rは手を放すとバネにより、初期位置まで戻る。初期位置の状態は初期位置検出スイッチにて検出され、初期位置が検出されている状態では発射は行われず、回転操作され初期位置検出状態が解除されると発射が開始される。左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rは表面がメッキ加工されており、後述するタッチスイッチCH039に接続され、遊技者の接触の有無を検知できる。接触が検知されていないと発射も開始されない。

20

【0990】

左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rの表面には、操作する際に指を掛けるための突起部CH032~034L/Rが左右で各々3か所設けられ、さらにディンプル部CH035L/Rが左右で各々7か所設けられている。打球操作部CH030を構成する部品として、左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rの下方には、操作中に遊技者の手を支えるための手置き部材CH037が設けられている。また、左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030Rの奥側には、風の排出口（図示しない）が設けられている。遊技機用枠3の内部に設けられた送風装置からの風が排出口から排出される。これにより、長時間の遊技で汗ばんだ手を乾燥させることができ、汗で滑ることが低減される。

30

【0991】

次に図125-2を参照し、右側打球操作ハンドルCH030Rについて説明する。図125-2はパチンコ遊技機1の右側面図を示す図であり、右側打球操作ハンドルCH030Rは初期位置の状態を示している。右側打球操作ハンドルCH030Rには、操作する際に指を掛けるための突起部CH032R、CH033R、CH034Rが設けられている。打球操作を実行する際には、右側打球操作ハンドルCH030Rを図上で時計回り（上面を奥側方向）に回転させる。また、右側打球操作ハンドルCH030Rの下方には、手置き部材CH037が設けられている。遊技球を間に挟んでハンドルを固定されることを防止するため、右側打球操作ハンドルCH030Rと手置き部材CH037との間のスペースは遊技球の直径以上の距離となるように形成されている。

40

【0992】

次に図125-3を参照し、左側打球操作ハンドルCH030Lについて説明する。図125-3はパチンコ遊技機1の左側面図を示す図であり、左側打球操作ハンドルCH0

50

30Lは初期位置の状態を示している。左側打球操作ハンドルCH030Lには、操作する際に指を掛けるための突起部CH032L、CH033L、CH034Lが設けられている。図125-3では、突起部CH033L、CH034Lは打球供給皿CH040の膨出部分に隠れており図示されていないが、左側打球操作ハンドルCH030Lと右側打球操作ハンドルCH030Rは左右対称の形状であり、突起部CH033L、CH034Lは、突起部CH033R、CH034Rと左右対称の形状である。打球操作を実行する際には、左側打球操作ハンドルCH030Lを図上で反時計回り（上面を奥側方向）に回転させる。また、左側打球操作ハンドルCH030Lの下方には、手置き部材CH037が設けられている。遊技球を間に挟んでハンドルを固定されることを防止するため、左側打球操作ハンドルCH030Lと手置き部材CH037との間のスペースは遊技球の直径以上の距離となるように形成されている。

10

【0993】

次に図125-4について説明する。図125-4は打球操作部CH030の上面図を示す図である。

【0994】

打球操作部CH030を構成する部品として、発射を停止させるための押圧式のスイッチである左側発射停止スイッチCH031Lと右側発射停止スイッチCH031Rが設けられている。左側発射停止スイッチCH031Lは左側打球操作ハンドルCH030Lより内側に位置し、右側発射停止スイッチCH031Rは右側打球操作ハンドルCH030Rより内側に位置している。これは、遊技者が左手で左側打球操作ハンドルCH030Lを操作している最には左手親指で左側発射停止スイッチCH031Lを操作しやすくする（片手でハンドル操作と停止操作をしやすくする）ためである。右の場合も同様である。但し、左側発射停止スイッチCH031Lと右側発射停止スイッチCH031Rはいずれも有効であるので、左手で左側打球操作ハンドルCH030L操作している状態で、右側発射停止スイッチCH031Rを操作しても発射は停止する。記載は省略する左右逆の場合も同様である。なお、左側発射停止スイッチCH031Lと右側発射停止スイッチCH031Rは操作部としては別個の押圧ボタン（カバー）が形成されているが、内部の検出回路としては1つのスイッチ回路で兼用されている。これにより、部品点数、配線数の削減が可能となる。

20

【0995】

手置き部材CH037を構成する部位として、左手用の左側手置き部CH037Lと、右手用の右側手置き部CH037Rとがパチンコ遊技機1側から遊技者側へ向かって斜め外側方向に向けて延設されている。左側手置き部CH037Lは、左側打球操作ハンドルCH030Lの真下に位置するのではなく、外側にずれた位置となっている。これは、左側打球操作ハンドルCH030Lを指で操作した際に、手と腕は指よりも外方に位置することとなるためである。つまり、操作の際の手と腕の位置に合わせた位置に左側手置き部CH037Lを配置している。記載は省略するが、右手用の右側手置き部CH037Rについても同様である。

30

【0996】

次に図125-5について説明する。図125-5は打球操作部CH030の底面図を示す図である。

40

【0997】

手置き部材CH037を構成する部位として、パチンコ遊技機1の左右方向に延設される手置きベース部CH037Bと、左側手置き部CH037Lと右側手置き部CH037Rとを備え、各々が一体的に形成されている。これにより、左右一対の手置き部を少ない部材で構成し、組付け作業工程を少なくすることが可能となる。

【0998】

手置き部材CH037の全体外形は略コの字状、あるいは略C型の形状となっている。また手置きベース部CH037Bは、図示しないがビス止め用の取付穴が設けられており、底面側よりハンドルベース部CH036にビス止め固定される。ビス頭の露出箇所を底

50

面側にすることで、手置きを利用する遊技者の手や腕がビスに触ることを回避している。

【0999】

また、手置き部材CH037は複数の部品から構成することも考えられる。略コの字状（略C型の形状）の上面側部品と、同形状の下面側部品とを上下に組合せサンドイッチした中空構造とし、軽量化しつつ強度を持たせる構造としてもよい。上面側部品と下面側部品とを接合させるビスの取付穴も底面側（下面側部品）に設け、ビス頭の露出箇所を底面側（下面側部品）にすることで、手置きを利用する遊技者の手や腕がビスに触ることを回避することができる。

【1000】

また、打球供給皿CH040から遊技球を外部の球箱に排出するための排出口CH038が手置き部材CH037等の打球操作部CH030を避けた位置に設けられている。これは、内部に遊技球を封入する封入式のパチンコ遊技機にも当該打球操作部CH030を流用可能とするためである。現状のパチンコ遊技機では、球箱にスムーズに偏り無く球を排出するために排出口はパチンコ遊技機1の中央下部に設けるのが通常である。しかし本変形例では、中央下部には打球操作部CH030が設けられるため、排出口を中央下部に設けるためには打球操作部CH030の内部や、打球操作部CH030を遊技機用枠3に取り付けるための取付部分（打球操作部CH030からパチンコ遊技機1の奥側に向かう領域）に排出口や球経路を設けることとなる。このように構成すると、当該打球操作部CH030を封入式のパチンコ遊技機に流用する際には、不要な球経路や排出口が付随することとなり、ピアノ線等の挿入を防止するために排出口や経路を閉鎖するための部材がさらに必要になる。つまり、排出口CH038を手置き部材CH037等の打球操作部CH030を避けた位置に設けることは、部品の汎用性の向上につながるものとなる。

【1001】

次に図125-6について説明する。図125-6は打球操作部CH030の斜視図を示す図である。

【1002】

一点鎖線は、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの回転中心となる仮想軸線である。この仮想軸線Aを中心に矢印の方向に回転操作することで、遊技球が発射され、さらに回転位置（角度）が進むに従い発射強度が強くなる。仮想軸線Aは、横方向（略水平方向）に伸びる線であり、パチンコ遊技機1（遊技機用枠3）のガラス面や、遊技盤2の盤面や、遊技盤2に搭載される液晶表示装置の表示面と略平行である。つまり仮想軸線Aは、パチンコ遊技機1に正対する遊技者に対して横方向（略水平方向）となるため、操作する方向は、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの上部を奥側に向かって回転させる方向となる。従来のパチンコ遊技機では、打球操作ハンドルを右手の手首を捻って時計回りに回転操作するものであったが、本変形例の打球操作ハンドルは腕を伸ばす方向の力で操作ができる。よって手首を捻る従来と異なり、肩や上腕といった比較的大きな筋肉を使い操作するため疲労は少なく、より長時間の遊技も可能となる。

【1003】

次に、打球操作部CH030の構成部品の詳細を説明する。打球操作部CH030を遊技機用枠3へ取り付けるためのベース（基部）となるハンドルベース部CH036が設けられている。手置き部材CH037はハンドルベース部CH036に対して下方からビスにて取り付けられる。左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rは、ハンドルベース部CH036に対して回転可能に取り付けられている。左側発射停止スイッチCH031Lと右側発射停止スイッチCH031Rとは、ハンドルベース部CH036の内部から取り付けられ、長穴状の開口から操作部が外部に露出するように構成されている。また、タッチスイッチCH039（図示しない）がハンドルベース部CH036の内部に取り付けられ、タッチスイッチCH039の電極が左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rのメッキ部分と電氣的に接続されている。また、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルC

H030Rが初期位置にあることを検出する初期位置検出スイッチがハンドルベース部CH036の内部に取り付けられている。また、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの回転位置（角度）を検出するためのポジションセンサ（可変抵抗器）がハンドルベース部CH036の内部に取り付けられている。また、ハンドルベース部CH036内に設けられている上記したスイッチ類からの配線はハンドルベース部CH036内を通過して制御基板に接続され、制御基板のICにより発射装置が駆動制御される。

【1004】

また、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rが左右一対（左右対称）となっているため、遊技者は右手だけではなく、両手、または左手だけでも発射操作が可能となり、操作負荷が軽減される。また、右利きの遊技者は左手で発射操作することができるので、空いている利き手の右手でスマートフォンの操作を行うことができる。パチンコ遊技機の情報スマートフォンの参照しながら遊技を行いたいというニーズや、遊技状況を撮影してSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）にアップロードしたいというニーズも増えているため、利き手でスマートフォンを操作できることは稼働向上に繋がる。

【1005】

また、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rへの接触検出を行うタッチスイッチCH039は、1のデバイスにて、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの双方についての接触検出を兼用して行う構成になっている。これにより部品点数を削減し、コスト低減を図ることができる。具体的には従前の打球操作ハンドルの接触検出にて使用していたタッチスイッチと同一のデバイスを利用している。タッチスイッチは静電容量の変化にて接触を検知するものであるが、本変形例のように打球操作ハンドルを2個にした場合には、単純に静電容量が従来の2倍となるため、接触していない状態であっても静電容量が検出レベルを超えてしまう恐れがある。その場合は接触の検出ができなくなるため、検出範囲の異なるデバイスを新たに用意する必要が生じる。そこで、本変形例では、従来と同じデバイスを流用するために、2つの操作ハンドル（左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030R）の大きさやメッキ厚を調整することで、2つの操作ハンドルの合計の静電容量を20pF未満に抑えることに成功した。従前のデバイスでの接触検出レベル（20pF）未満に調整することにより部品の流用、共通化を図ることができ廃棄部品を低減することができる。

【1006】

また、手置き部材CH037は所定の厚みを持った板状の部材であり、長方形の注意喚起シールCH041が貼付されている。このシール貼付位置は、遊技者の正面となる位置（正面を向いた厚み部分）で視認性が高く、剥がれることが無いように遊技者が手を置く領域ではない部分としている。注意喚起シールCH041には「注意、過度な力を加えないで下さい」と記載されている。これは、手置き部材CH037の破損を防止する目的で表示しているものである。手置き部材CH037は図125-2、図125-3にあるように、パチンコ遊技機1から遊技者側に大きく突出している。よって、手置き部材CH037は、新規設置や移動に際してパチンコ遊技機1を持ち運ぶ際に取り手代わりに掴まれる可能性や、遊技者が椅子から立ち上がる際に手をついて体重をかけられる可能性が高い。これらにより破損する可能性があるため、上記のシールを貼り、注意喚起を行っている。

【1007】

次に図125-7について説明する。図125-7は手置き部材の形状を示す図である（底面側から見た図）。手置き部材CH037の全体の外形は略コの字状、あるいは略C型の形状となっている。手置き部材CH037を構成する部位として、パチンコ遊技機1の左右方向に延設される手置きベース部CH037Bと、左側手置き部CH037Lと右側手置き部CH037Rとを備え、各々が一体的に形成されている。

【1008】

次に図125-8について説明する。図125-8は手置き部材の延設方向を示す上面図である。一点鎖線は、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの回転中心となる仮想軸線Aと、左側手置き部CH037Lの幅方向の中心を通る仮想中心線L、右側手置き部CH037Rの幅方向の中心を通る仮想中心線R、である。左側手置き部CH037L、右側手置き部CH037Rは、パチンコ遊技機1側から遊技者側へ向かって斜め外側方向へ延設される形状となっている。左側手置き部CH037L、右側手置き部CH037Rを斜め外側方向へ延設した理由について以下に説明する。遊技者がパチンコ遊技機1の正面に座った状態（打球操作部CH030の中心に合わせて座った状態）で、パチンコ遊技機1の中央下部に位置する打球操作ハンドル（左側打球操作ハンドルCH030L、右側打球操作ハンドルCH030R）へ手を伸ばした場合には、遊技者の手（腕）はやや内側へ向かって斜め方向の角度となる。これは、左側打球操作ハンドルCH030Lと右側打球操作ハンドルCH030Rとの間の寸法B（約150mm）が、遊技者の肩幅寸法（平均身長的女性350mm、男性400mm）よりも短いためである。この手（腕）の方向に沿った形で手置き部（左側手置き部CH037L、右側手置き部CH037R）を設けることで、より手（腕）をサポート（フィット）させることができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とすることができる。

10

【1009】

次に、打球操作ハンドルのディンプル部について説明する。図125-1～図125-6に図示したように、左側打球操作ハンドルCH030Lと右側打球操作ハンドルCH030Rの表面には楕円状の溝であるディンプル部（CH035L、CH035R）が各々複数形成されている。左側打球操作ハンドルCH030Lにおいては、突起部CH032～034Lを避けた外周上にディンプル部CH035Lが7個設けられている。右側打球操作ハンドルCH030Rにおいても同様に、突起部CH032～034Rを避けた外周上にディンプル部CH035Rが7個設けられている。

20

【1010】

左側打球操作ハンドルCH030Lと右側打球操作ハンドルCH030Rとは、所謂右打ちを行う場合には回転限界まで回転操作される。この際、最も手前の突起部CH032L/Rは、奥側まで回転してしまうため、遊技者の親指で保持することは困難になる。そこで、3か所の突起部は親指以外の指を掛け、ディンプル部（CH035L、CH035R）を親指で押さえることが可能な構造としている。これにより、しっかりと回転位置を保持することが可能となる。ディンプル部ではなく、さらに突起部を手前側に追加する案も考えられるが、突起部を手前に追加すると、通常時（所謂左打ち）に追加した突起が手のひらに当接するため邪魔となる。遊技時間としては、圧倒的に左打ちの時間>右打ちの時間であるため、通常時（左打ち）のデメリット解消を優先させたほうがトータルの操作負担は軽減される。また、手の大きさには個人差があるが、ディンプル部（CH035L、CH035R）を複数設けたので、最もフィットする（疲れない）ディンプル部を選択的に利用できる。右打ちの場合の顕著な効果を説明したが、もちろん通常時（左打ち）でも、ディンプル部（CH035L、CH035R）を有効に利用することはできる。通常時（左打ち）は、狙い所を細かく変更することも多いため、回転保持位置を微小に操作する機会も多い。よって、ディンプル部（CH035L、CH035R）を複数設け、ディンプル部を選択的に利用できることは操作性の向上に繋がる。

30

40

【1011】

次に図125-9について説明する。図125-9は打球操作ハンドルのディンプル部の方向を模式的に示す上面図である。ディンプル部（CH035L、CH035R）は、楕円状の溝であり、図中一点鎖線OL、ORで示した楕円の長辺方向が仮想中心線Cに向かって斜め方向となるよう形成されている。また、楕円の上部側が仮想中心線C側へ向くように形成され、左右合わせてハの字状になっている。図中の仮想中心線Cは、パチンコ遊技機1の縦方向の中心線、あるいは打球操作部CH030の縦方向の中心線を仮想的に示す線である。ディンプル部（CH035L、CH035R）の楕円の長辺方向をこのよ

50

うに形成する目的は、遊技者の親指の方向に沿った溝形状とするためである。これにより、親指の腹を楕円状の溝にフィットさせ接触面積を増やすことができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とすることができる。

【1012】

変形例CHに関して、上記した例以外の他の例について説明する。左側発射停止スイッチCH031Lと右側発射停止スイッチCH031Rについて、検出回路としては1つのスイッチ回路で兼用されているものを例示したが、これに限らず、スイッチ回路を左右で別個に設けたものでもよい。タッチスイッチCH039は、1のデバイスにて、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの双方についての接触検出を兼用して行うものを例示したが、これに限らず、タッチスイッチを左右で別個に設けたものでもよい。また、注意喚起シールCH041についての他の例を例示する。長方形のもの例示したが、シールの形状はこれに限らず楕円、多角形等、他の形状でもよい。また、シール貼付位置は、遊技者の正面となる位置（正面を向いた厚み部分）に限らず遊技者に視認可能な場所であればよく、手置き部材自体ではなく、手置き部材の近傍の見やすい場所でもよい。注意喚起の文言は「注意、過度な力を加えないで下さい」に限らず、手置き部材の破損を防止する目的で、注意を促す意味合いの文言であれば他の文言でもよい。左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの回転中心となる仮想軸線Aは、パチンコ遊技機1（遊技機用枠3のガラス面や、遊技盤2の盘面や、遊技盤2に搭載される液晶表示装置の表示面）と略平行で、略水平方向のものを例示したが、仮想軸線Aは遊技者の操作に差し支えない程度に傾斜していてもよい。略平行、略水平という表現を用いたが、これは概ね平行、概ね水平であればよく、見た目上、水平、平行と認識できるものを含むものである。打球操作部CH030の操作方法の説明について、説明を記載したシールをパチンコ遊技機1に貼付してもよいし、客待ち中（非稼働中）等にパチンコ遊技機1の液晶表示装置の画面にて説明表示を行ってもよい。また、左側打球操作ハンドルCH030L及び、右側打球操作ハンドルCH030Rの近傍に発射開始に必要な操作方向を示す矢印を表示（印刷、シールでも可）してもよい。パチンコ遊技機の打球操作ハンドルは電動式が誕生してから50年ほど経過するが、操作方は50年に渡り変更されていないため、打球操作部CH030のような方式の操作部については、最初は操作方法が分からずに遊技者に敬遠される可能性もある。よって、操作方法の周知を行うことも必要な事項となる。また、従前に打球操作ハンドルが設けられていた位置（右下部）について他のデバイス等を追加して活用することも考えられる。例としては、可動役物（フィギア）や、操作デバイス（レバー、ボタン等）、発光装飾部材を設けてもよい。

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

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

【1016】

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

【1017】

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

【1018】

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

【1019】

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

【1020】

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。

【1021】

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。

【1022】

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

【符号の説明】

【1023】

- | | |
|-----|------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |

10

20

30

40

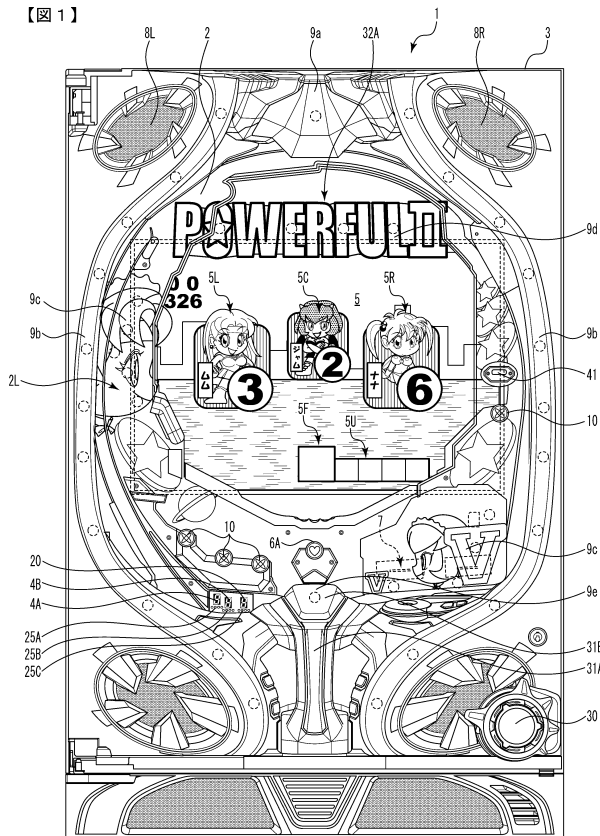
50

1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用CPU
CH030	打球操作部
CH030R	右側打球操作ハンドル
CH030L	左側打球操作ハンドル
CH031R	右側発射停止スイッチ
CH031L	左側発射停止スイッチ
CH032R	突起部
CH033R	突起部
CH034R	突起部
CH032L	突起部
CH033L	突起部
CH034L	突起部
CH035R	ディンプル部
CH035L	ディンプル部
CH036	ハンドルベース部
CH037	手置き部材
CH037R	右側手置き部
CH037L	左側手置き部
CH037B	手置きベース部
CH038	排出口
CH039	タッチスイッチ
CH040	打球供給皿
CH041	注意喚起シール

【図面】

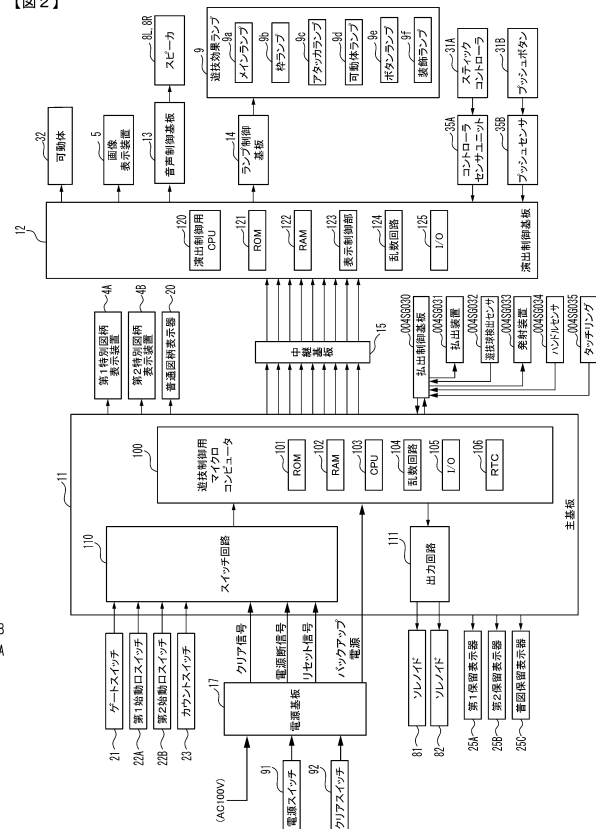
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

30

40

50

【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
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	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入カポートの状態を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1〜65536	特図表示結果判定用
MR2	1〜100	大当たり種別判定用
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 6】

【図 6】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
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) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当たり当選まで	大当たり当選まで	10
確変B	大当たり当選まで	大当たり当選まで	5
確変C	大当たり当選まで	大当たり当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【図 8】

【図 8】

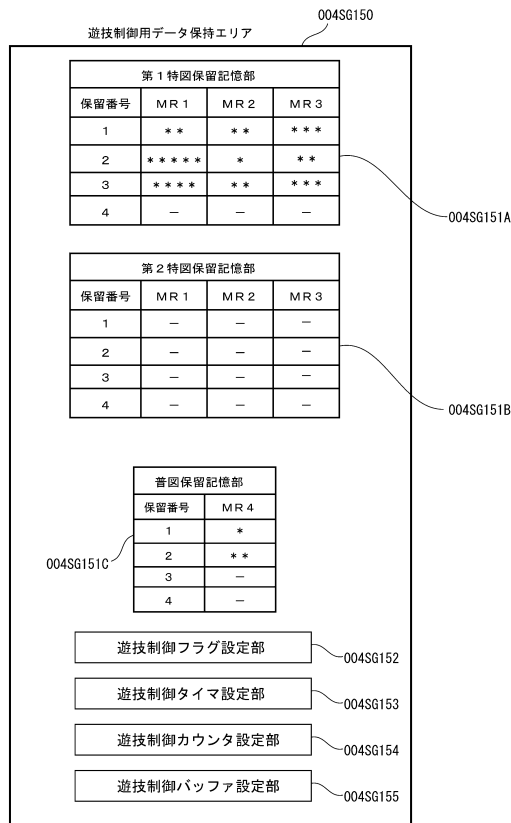
可変表示結果	非確率大当り	確率大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	太当り用変動P 判定テーブルA	太当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	—	—	—	—	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	40	30	20	10
PA2-2(スーパーバーR擬似連無しはずれ)	—	—	5	5	5	5
PA2-3(スーパーバーR擬似連1回はずれ)	—	—	3	3	3	3
PA2-4(スーパーバーR擬似連2回はずれ)	—	—	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーバーR擬似連無し大当り)	20	10	—	—	—	—
PB1-3(スーパーバーR擬似連1回大当り)	35	20	—	—	—	—
PB1-4(スーパーバーR擬似連2回大当り)	40	70	—	—	—	—

(数値は%)

10

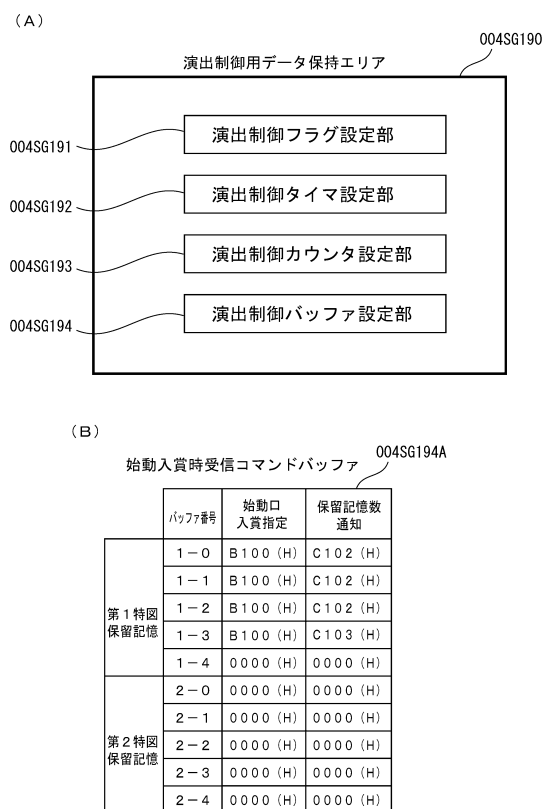
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



20

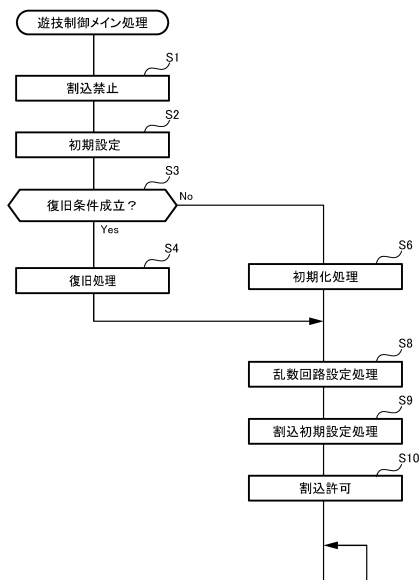
30

40

50

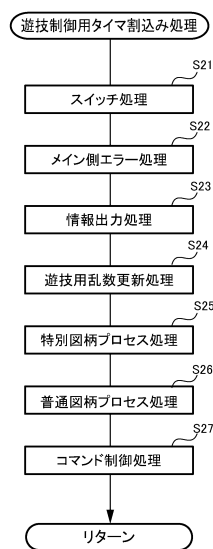
【図 1 1】

【図 1 1】



【図 1 2】

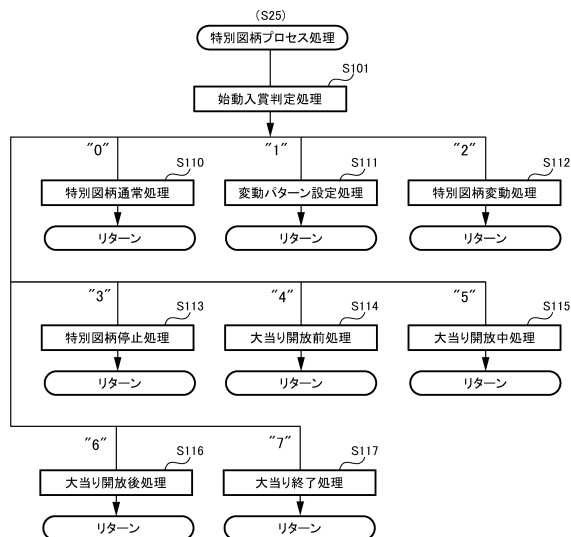
【図 1 2】



10

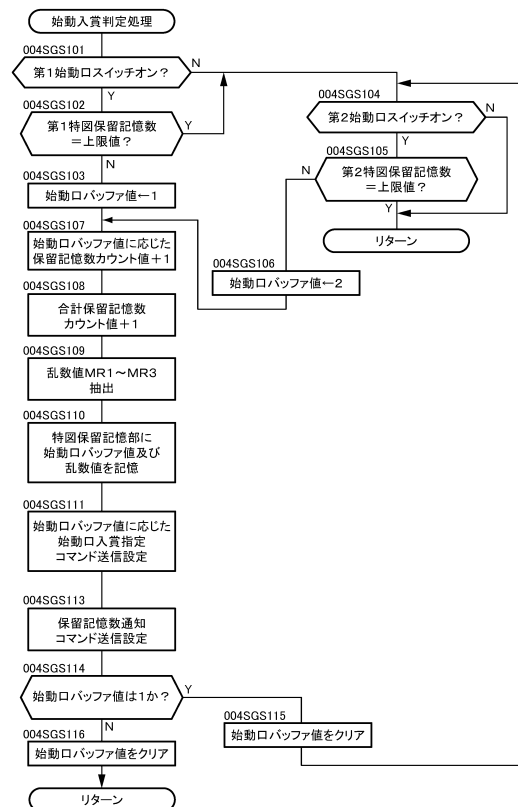
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



20

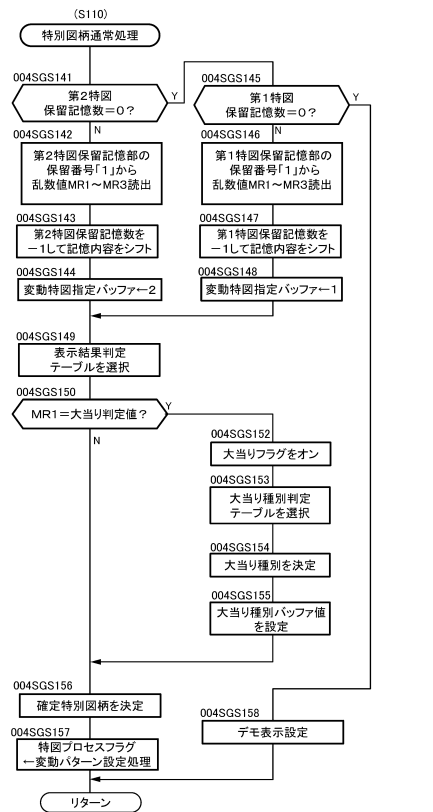
30

40

50

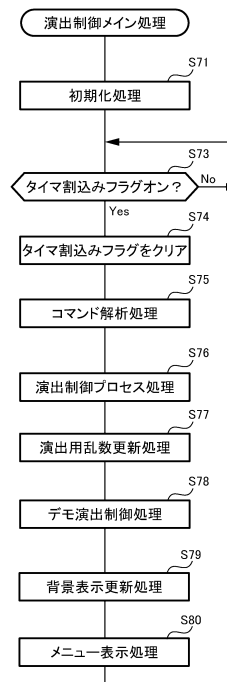
【図 15】

【図 15】



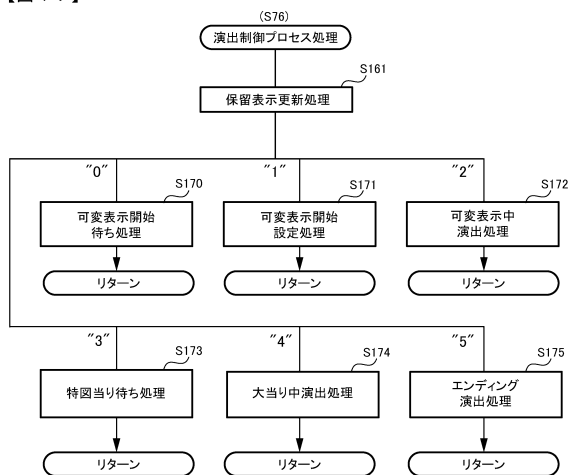
【図 16】

【図 16】



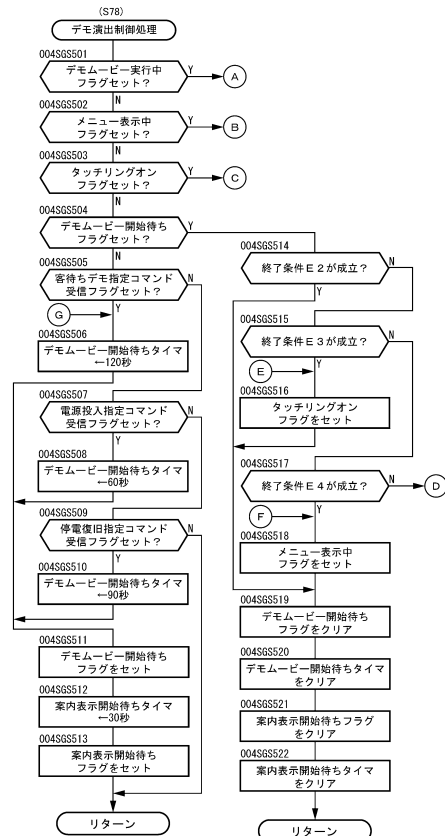
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



10

20

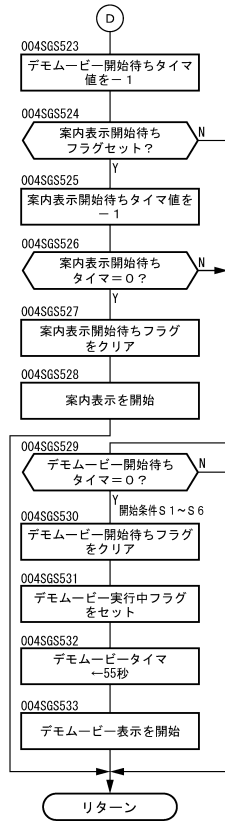
30

40

50

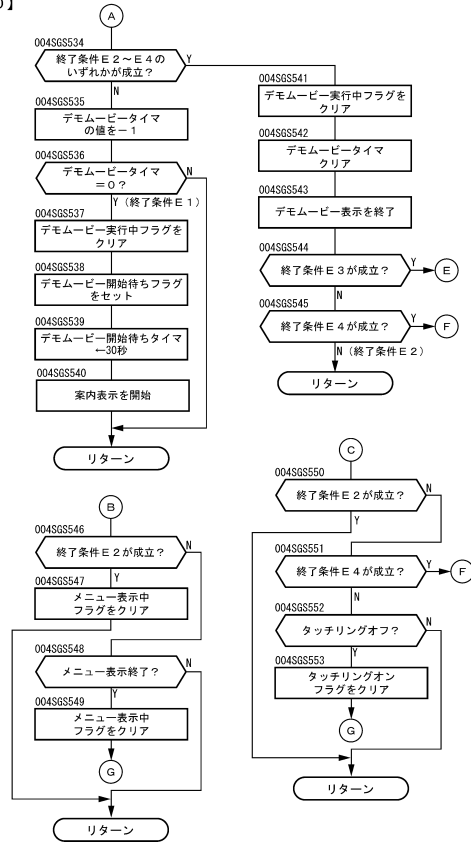
【図 19】

【図 19】



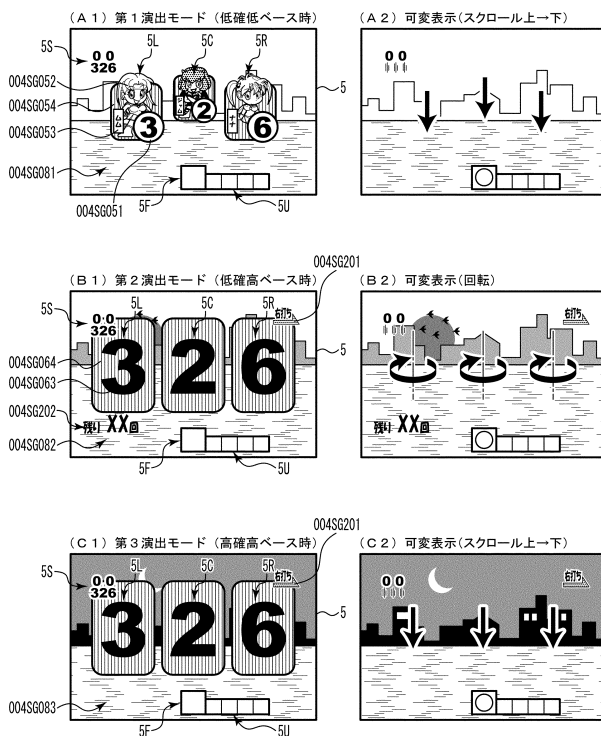
【図 20】

【図 20】



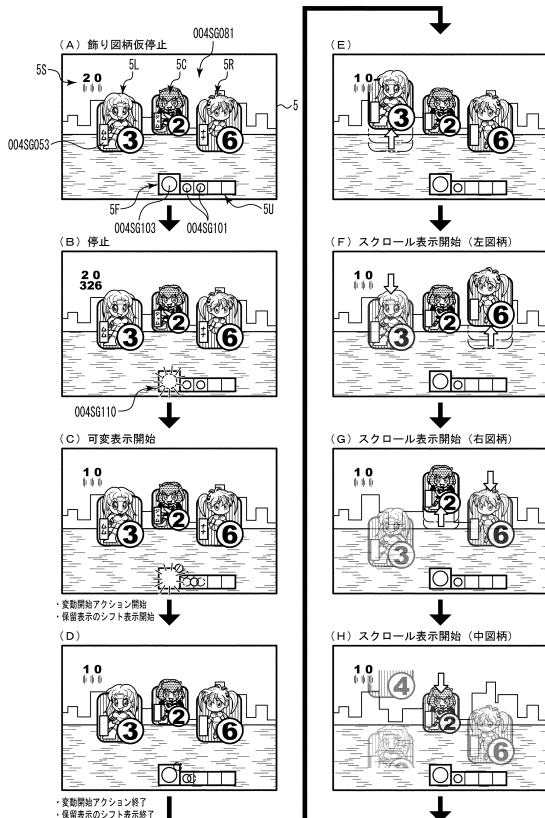
【図 21】

【図 21】



【図 22】

【図 22】 可変表示開始 [第 1 演出モード]



10

20

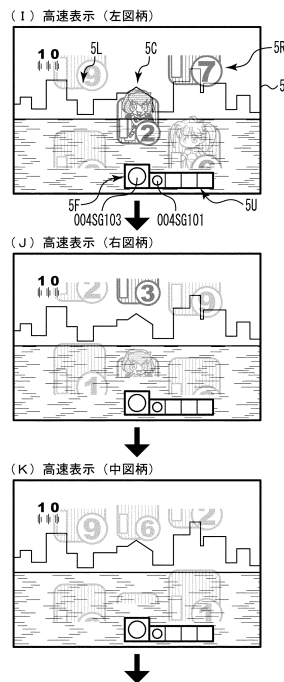
30

40

50

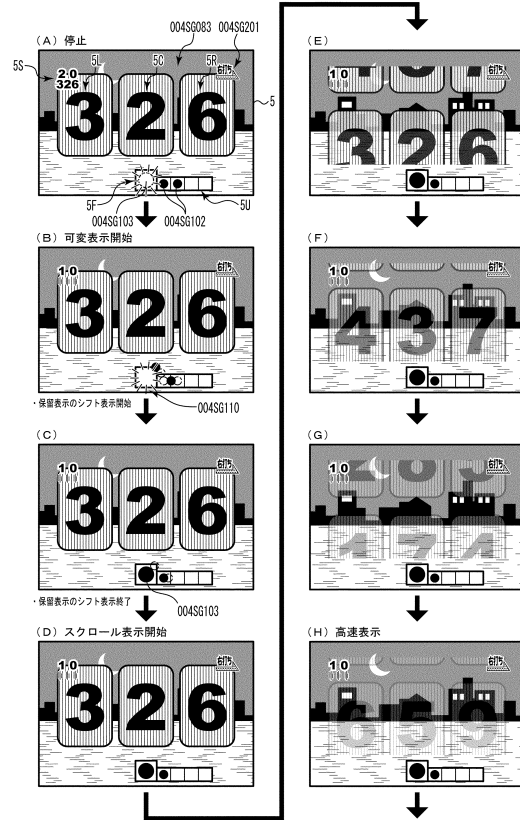
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

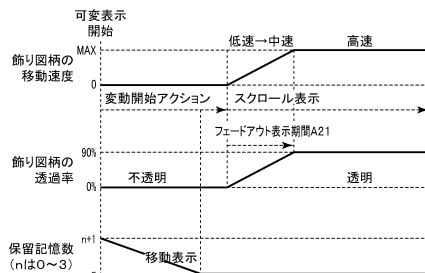
【図 2 4】 可変表示開始 [第 3 演出モード]



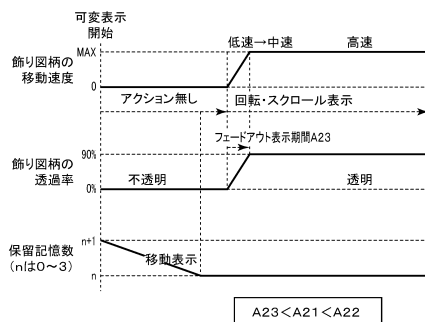
【図 2 5】

【図 2 5】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第 1 演出モード)]

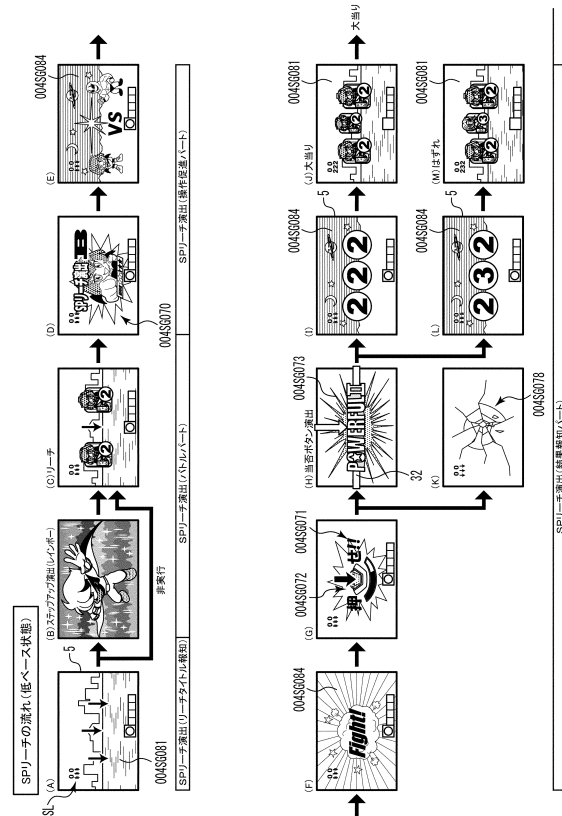


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第 2・第 3 演出モード)]



【図 2 6】

【図 2 6】



10

20

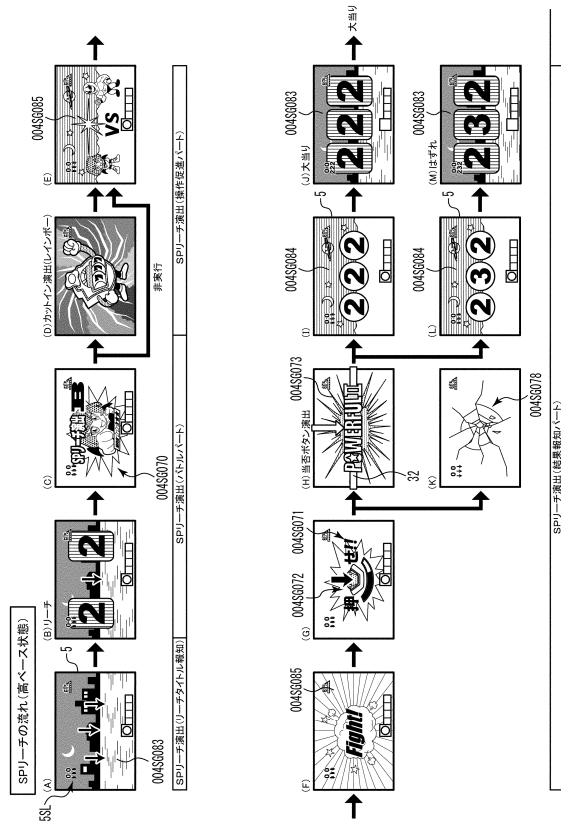
30

40

50

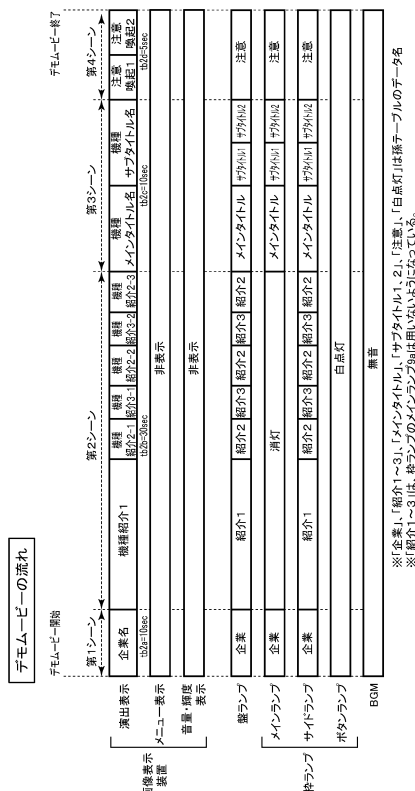
【圖 27】

【图 27】



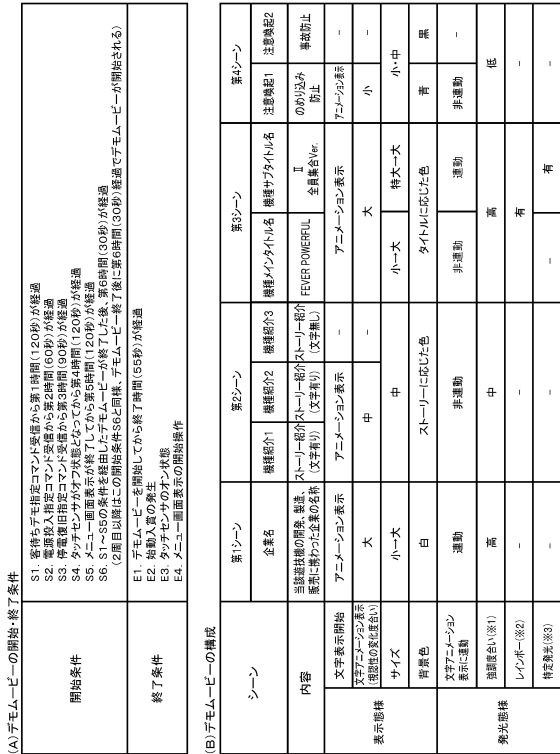
【図 29】

【図 29】



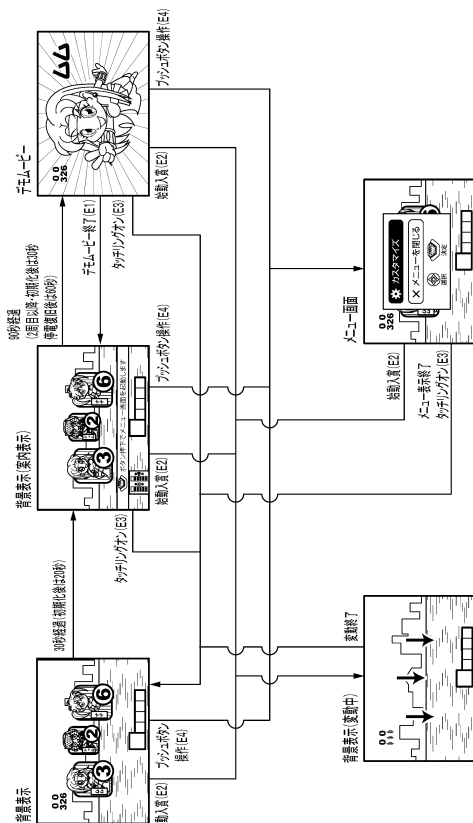
【図 28】

【图 28】



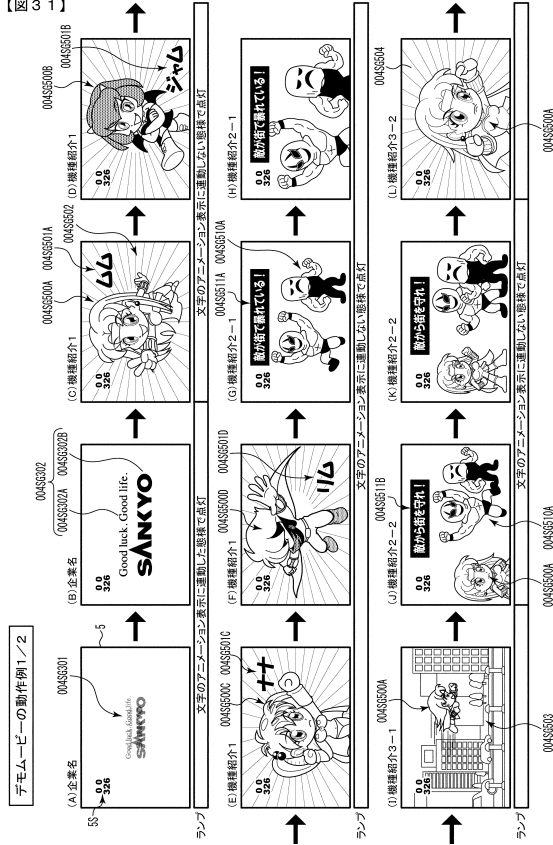
【図 30】

【図 30】



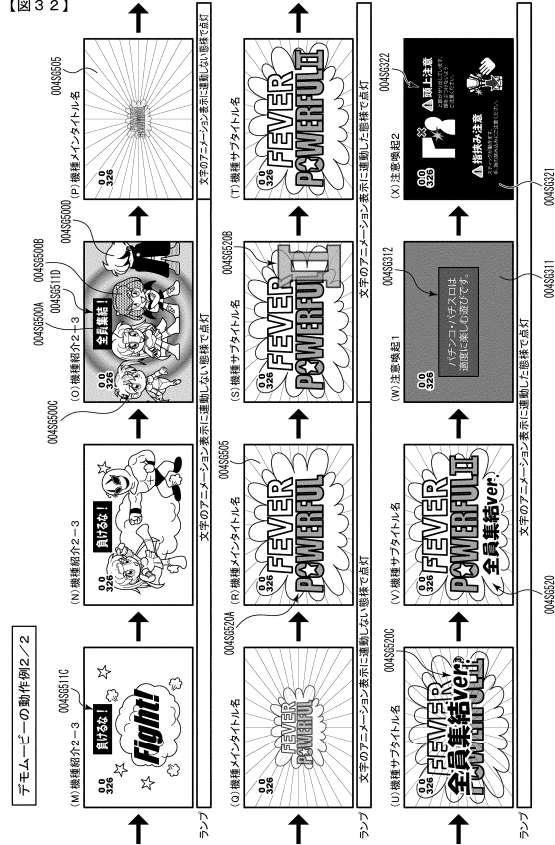
【図 3 1】

【図 3 1】



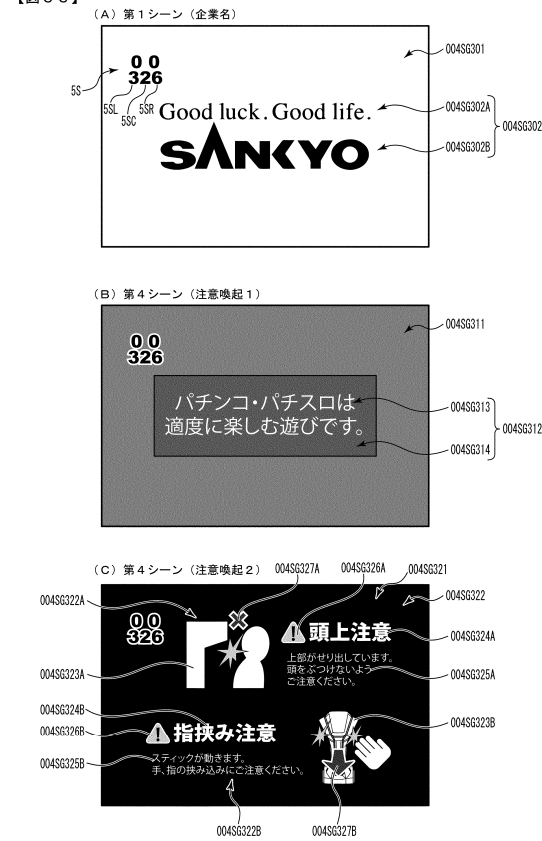
【図 3 2】

【図 3 2】



【図 3 3】

【図 3 3】



【図 3 4】

【図 3 4】

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

【図 3 5】

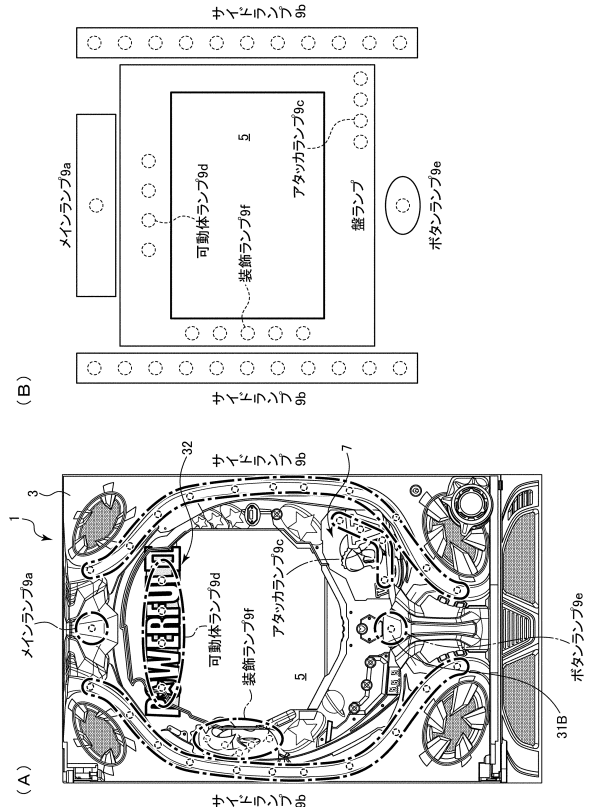
【図 3 5】

各状態におけるランプの発光態様					
実行時期	初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
輝度データ	初期化報知	通常背景 (図柄停止、可変表示)	高日背景(時短背景) 高日背景(雑多背景)	客待ちデモ	エラー
主要色	点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯(点滅)
	盤ランプ	青	緑(時短) 紫(雑多)	白	状態に応じた色
	メインランプ	青	緑(時短) 紫(雑多)	白	赤(点滅)
	サイドランプ	青	緑(時短) 紫(雑多)	白	状態に応じた色
ボタンランプ		赤(点滅)	白	白	白

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

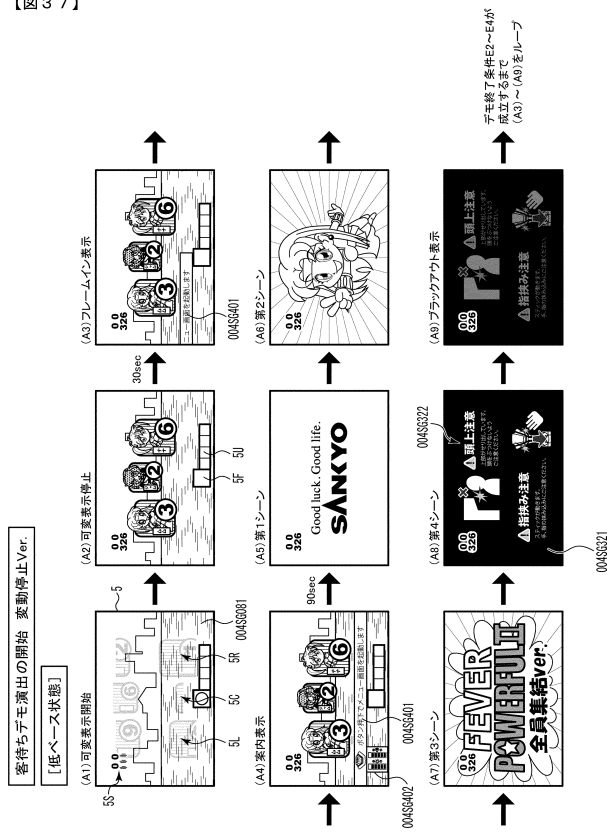
【図 3 6】

【図 3 6】



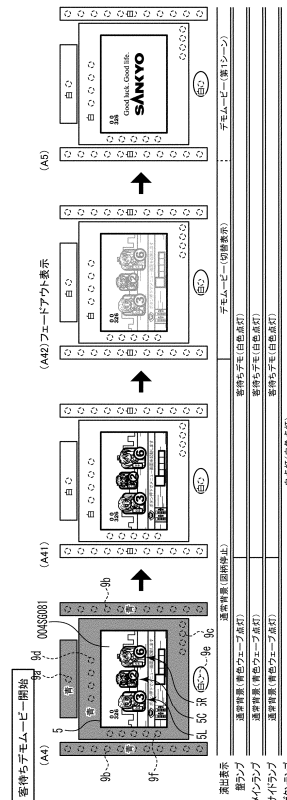
【図 3 7】

【図 3 7】



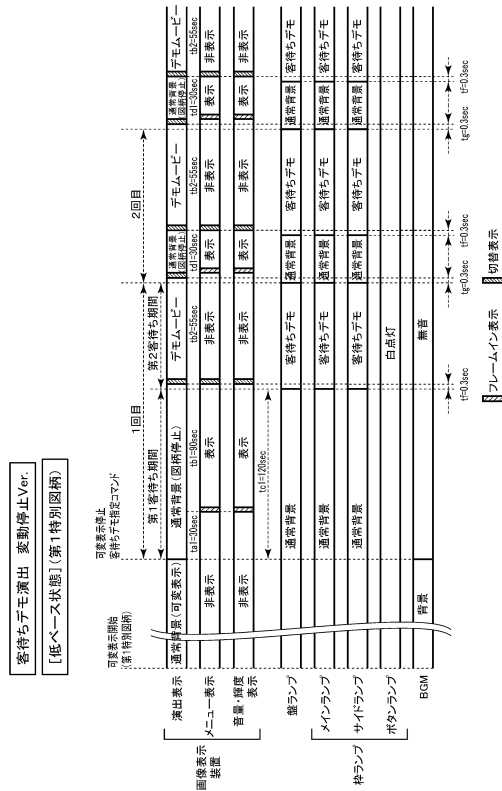
【図 3 8】

【図 3 8】



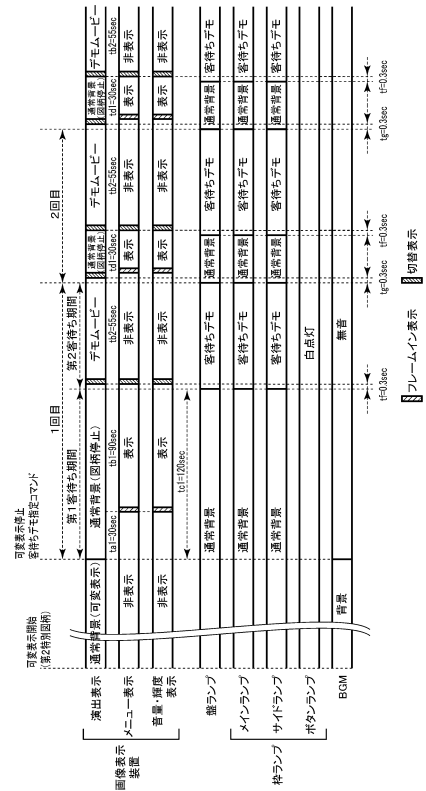
【図 39】

【図 39】



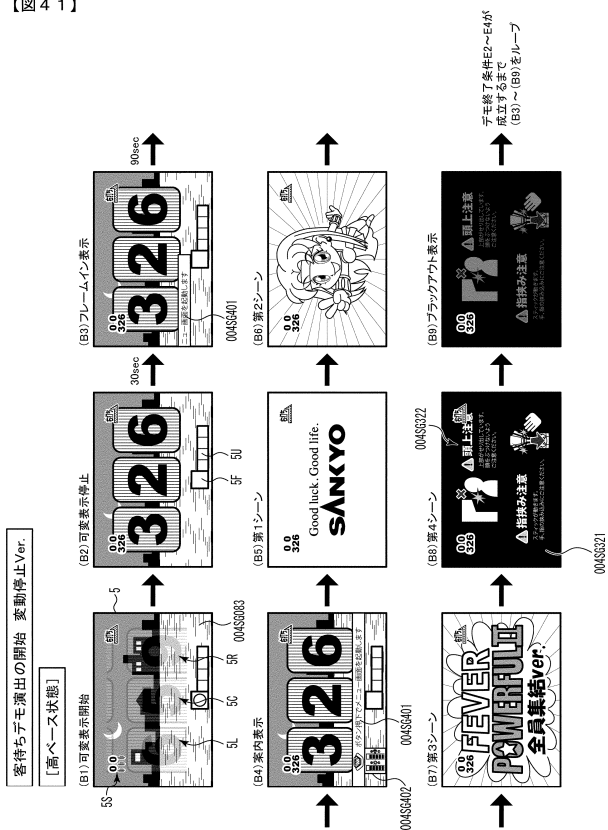
【図 40】

【図 40】



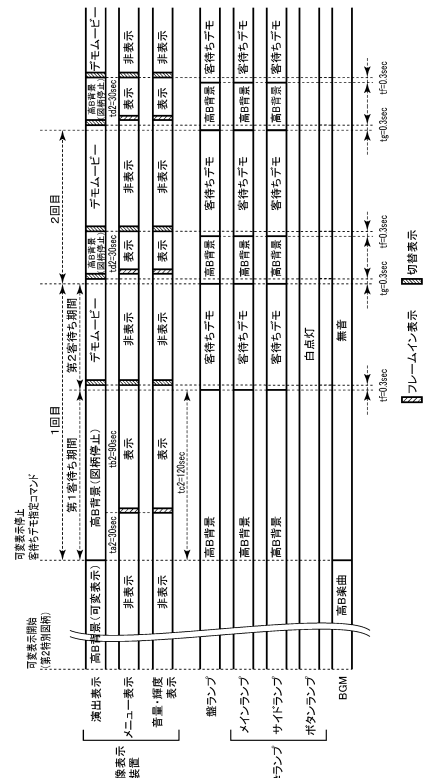
【図 4 1】

【图 4-1】



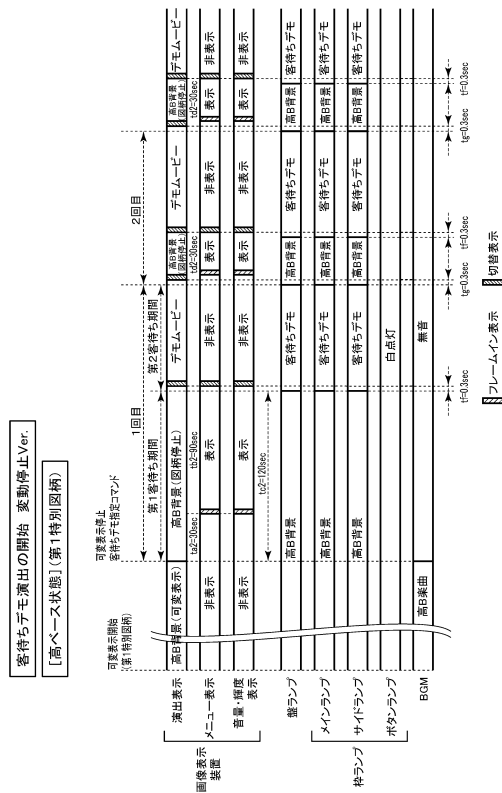
【図 42】

【図 4 2】



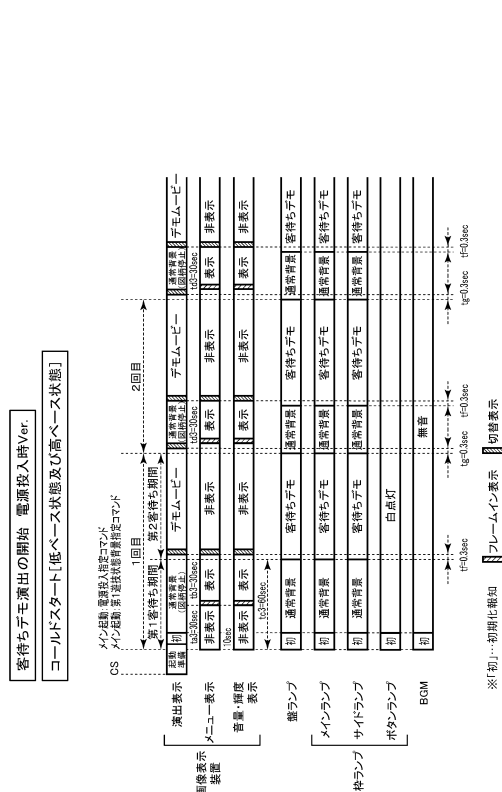
【図 4 3】

【図 4 3】



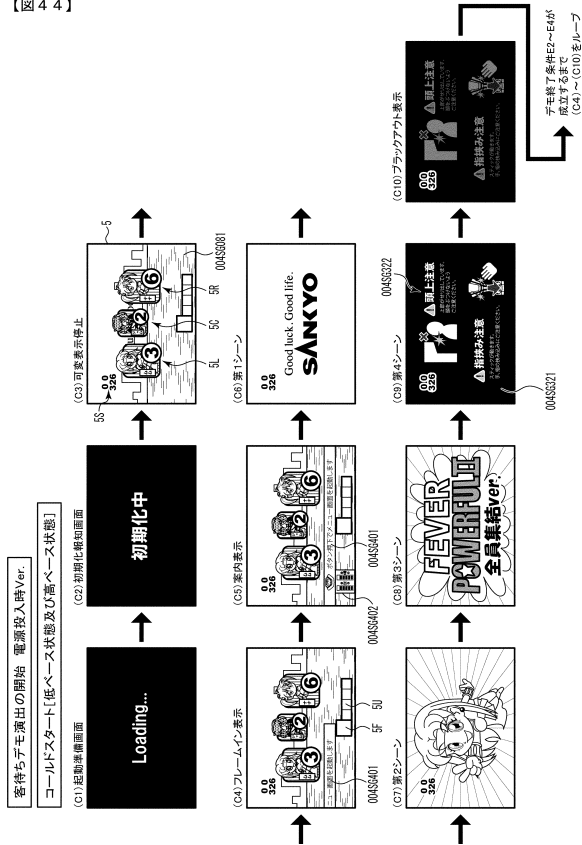
【図 4 5】

【図 4 5】



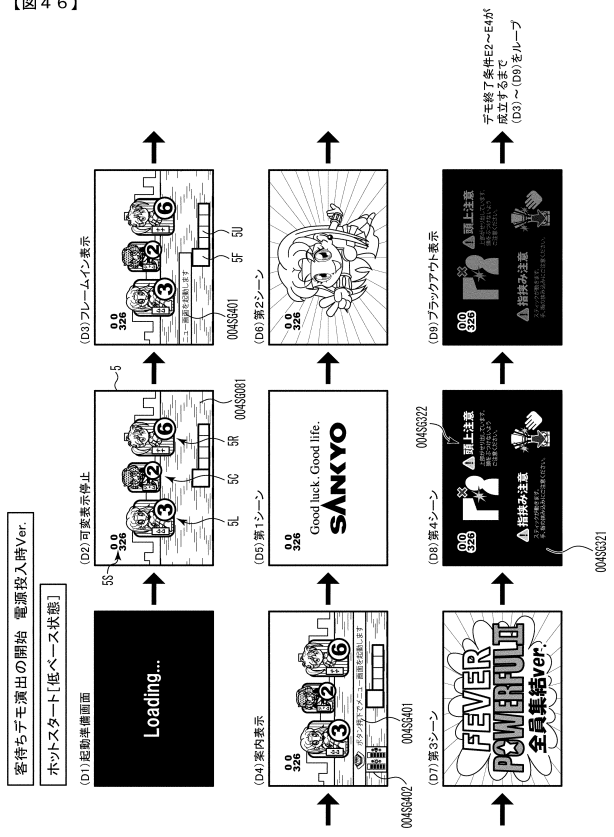
【図 44】

【図 4 4】



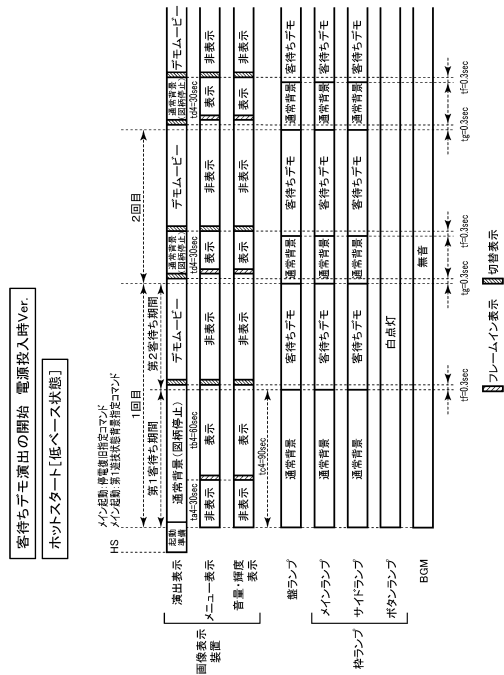
【図 46】

【図 4 6】



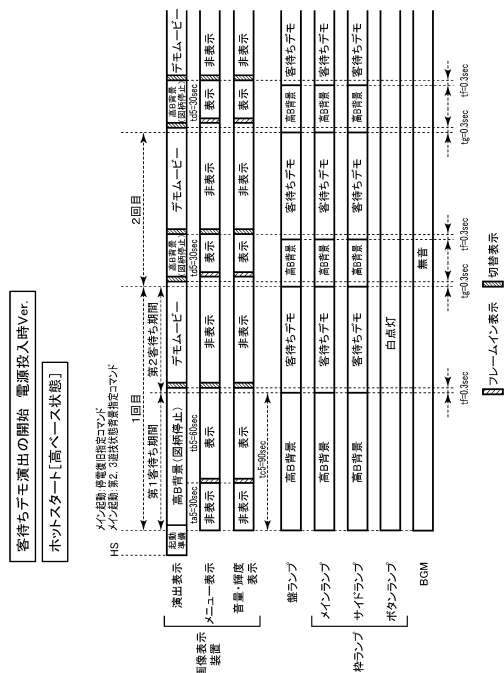
【図 47】

【図 4 7】



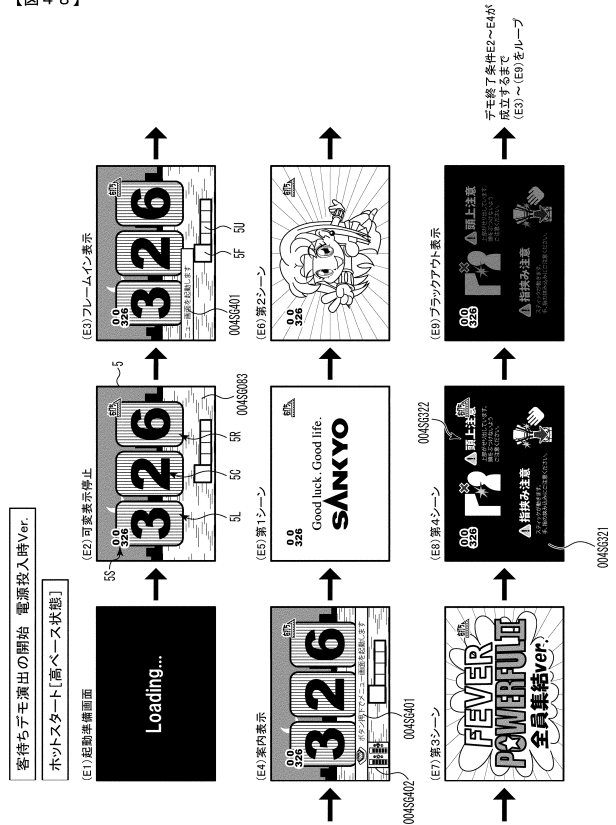
【図 49】

【図 49】



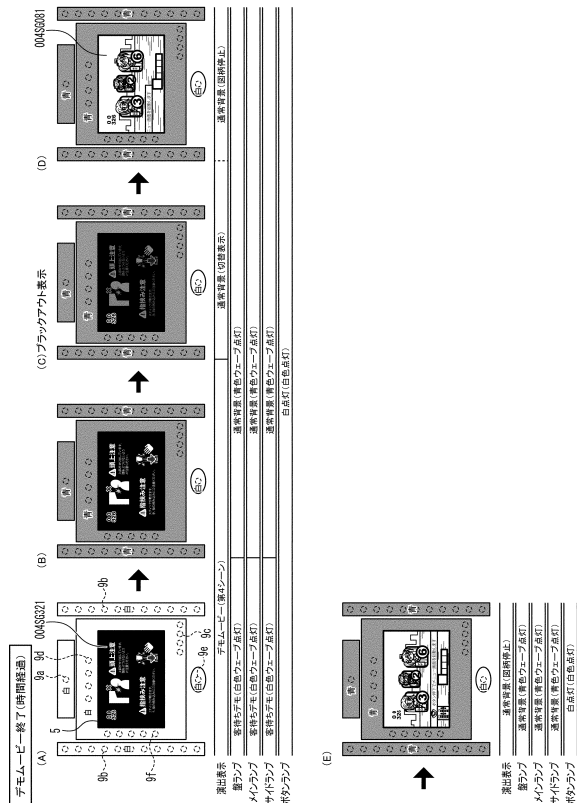
【図 48】

【図 48】



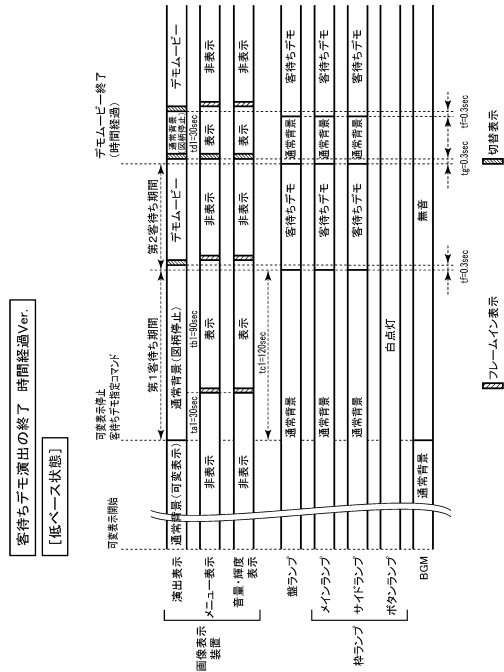
【図 50】

【図 50】



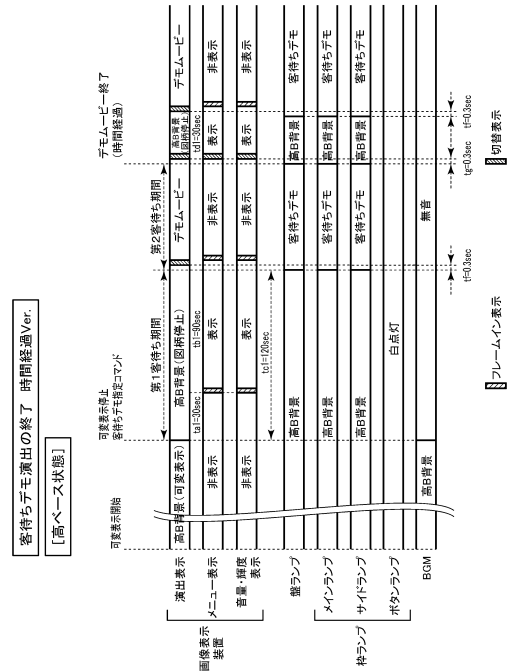
【図 5 1】

【図 5 1】



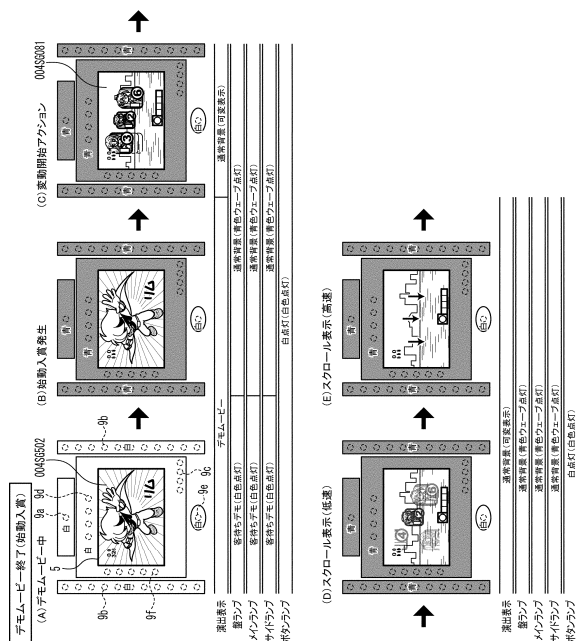
【図 5 2】

【図 5 2】



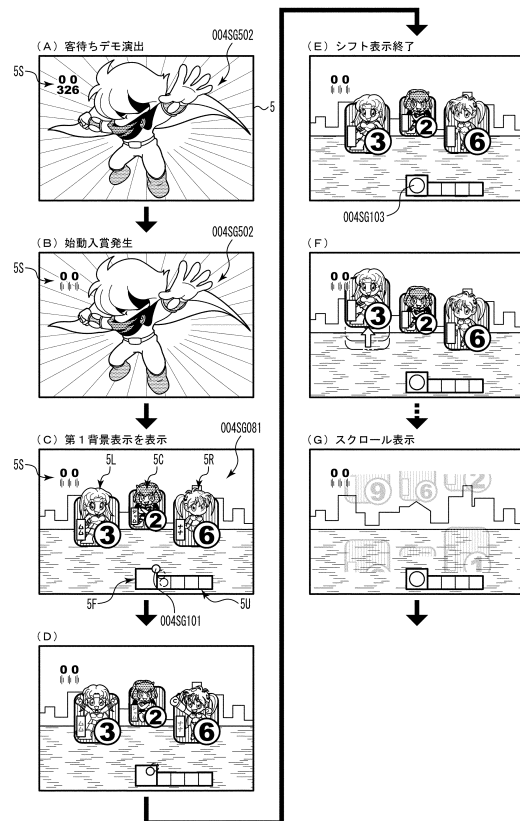
【図 5 3】

【図 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】 デモムービーが始動入賞で終了 [低ベース状態]



10

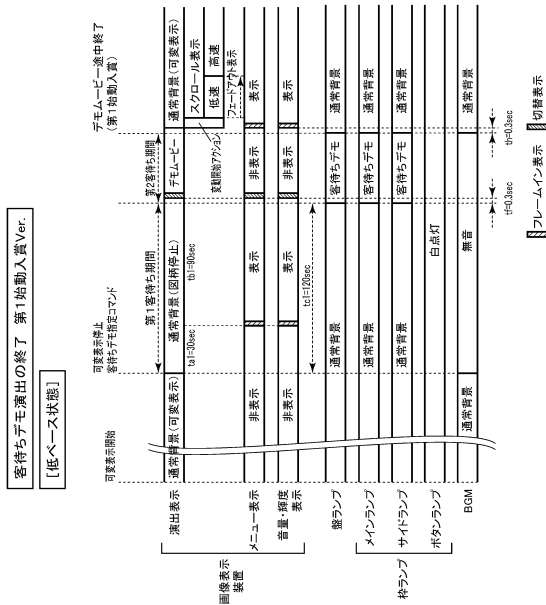
20

30

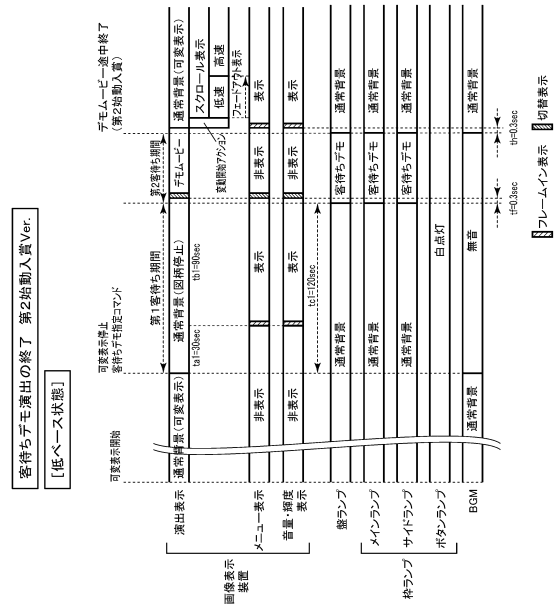
40

50

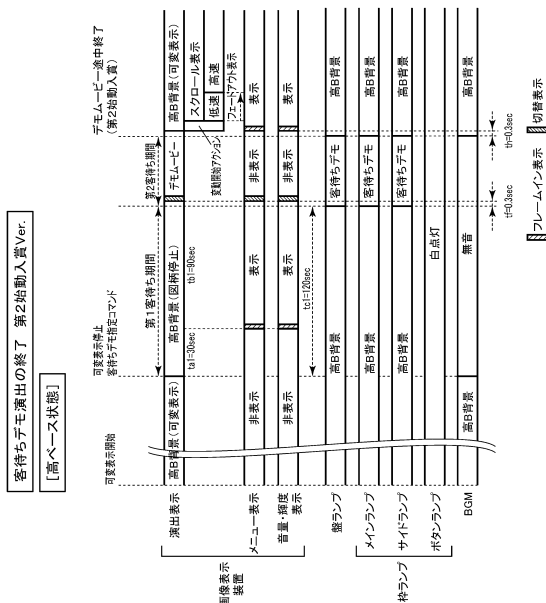
【図 5 5】



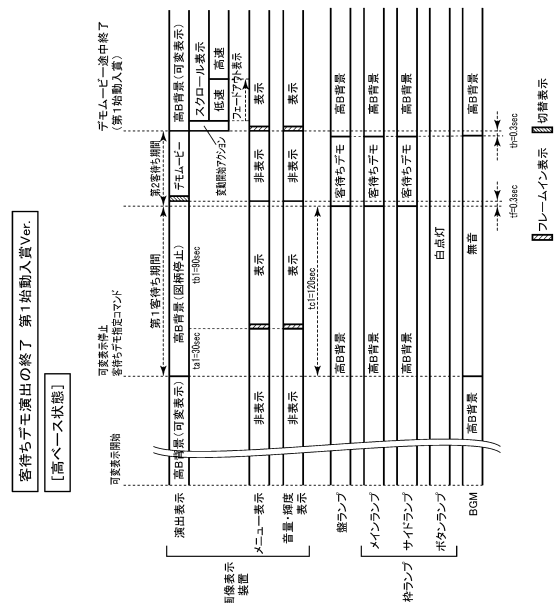
【図 5 6】



【図 5 7】

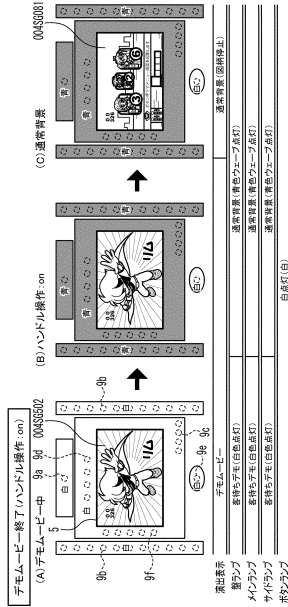


【図 5 8】



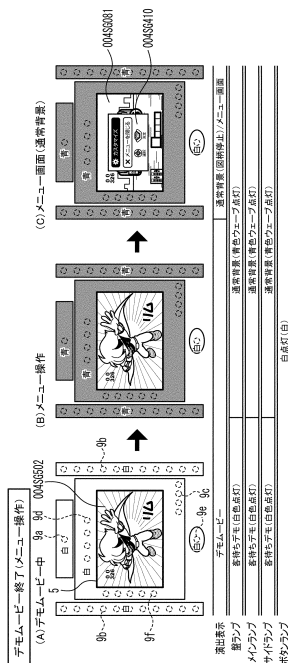
【図 5 9】

【图 59】



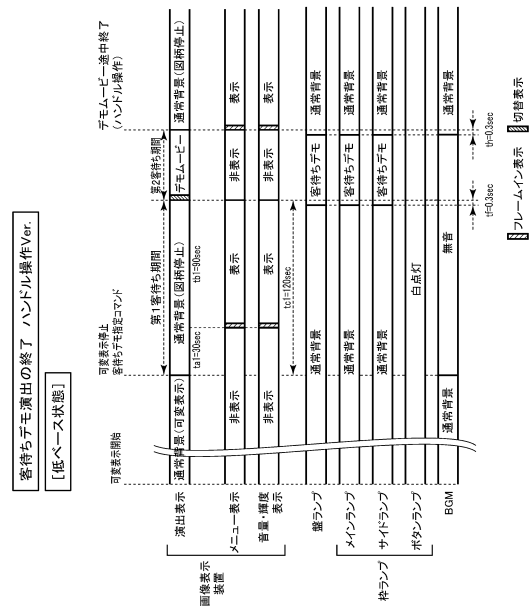
【図 6 1】

【图 6 1】



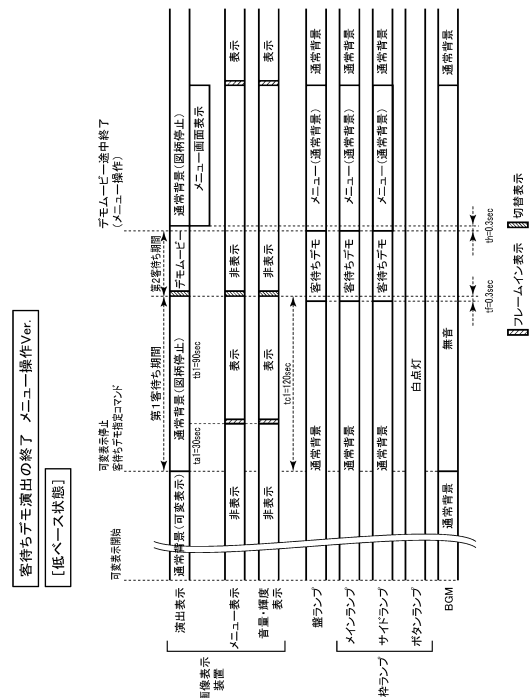
【図 60】

【図 60】



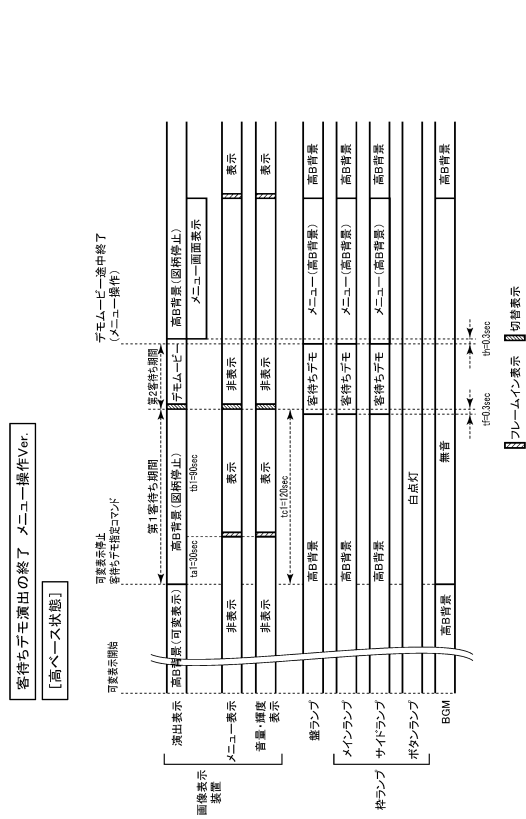
【図 6 2】

【図 6 2】



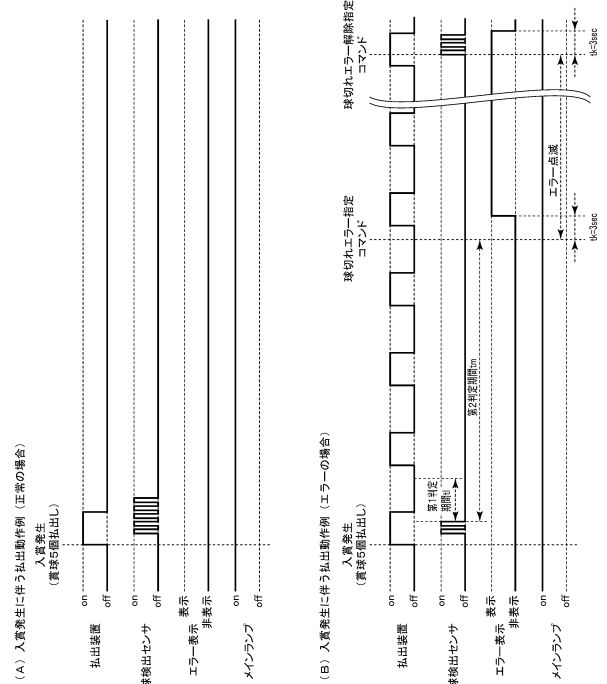
【図 6 3】

【図 6 3】



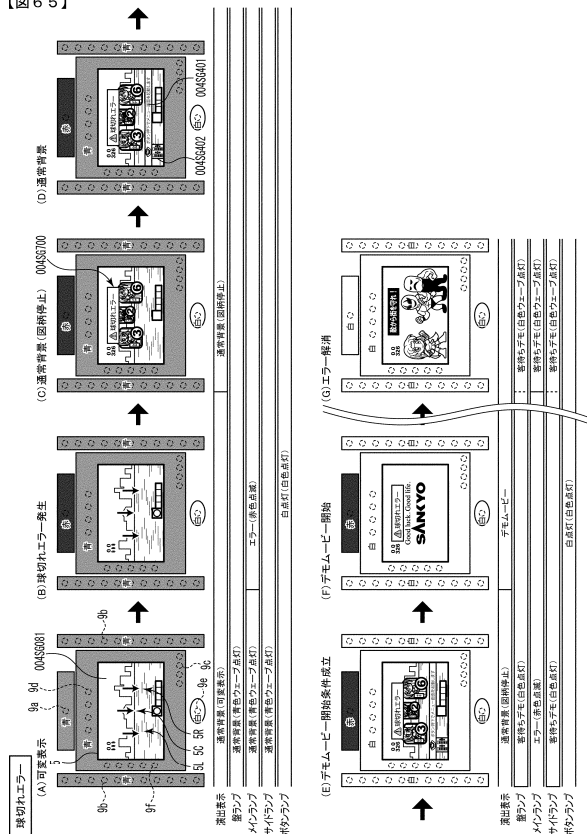
【図 6 4】

【図 6 4】



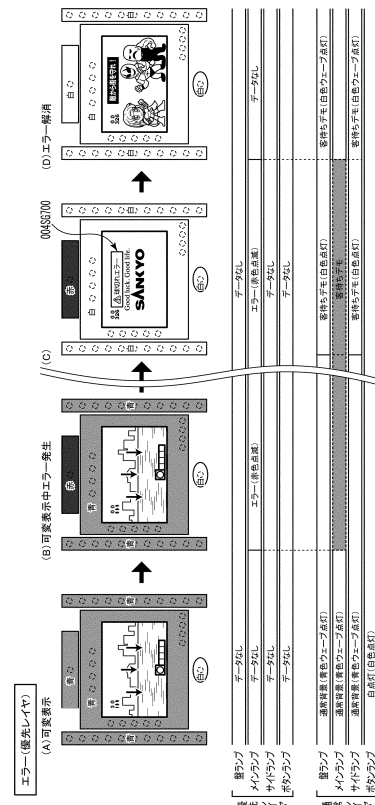
【図 6 5】

【図 65】



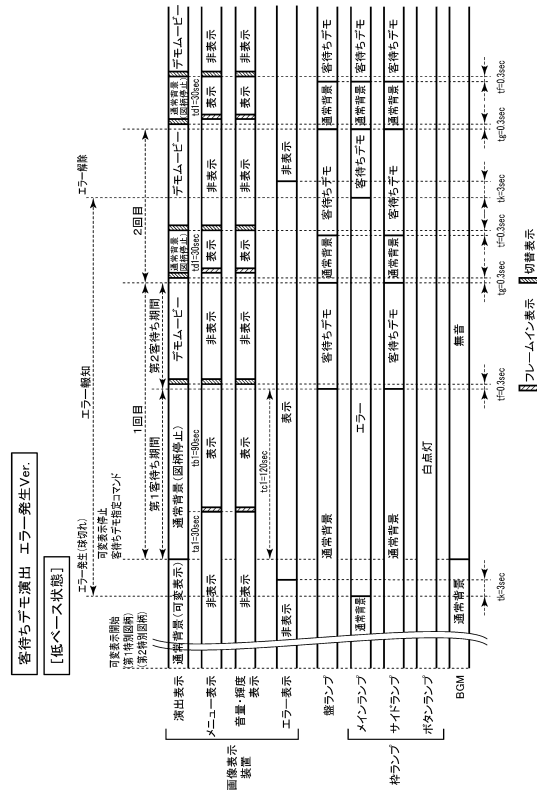
【図 6 6】

【図 6 6】



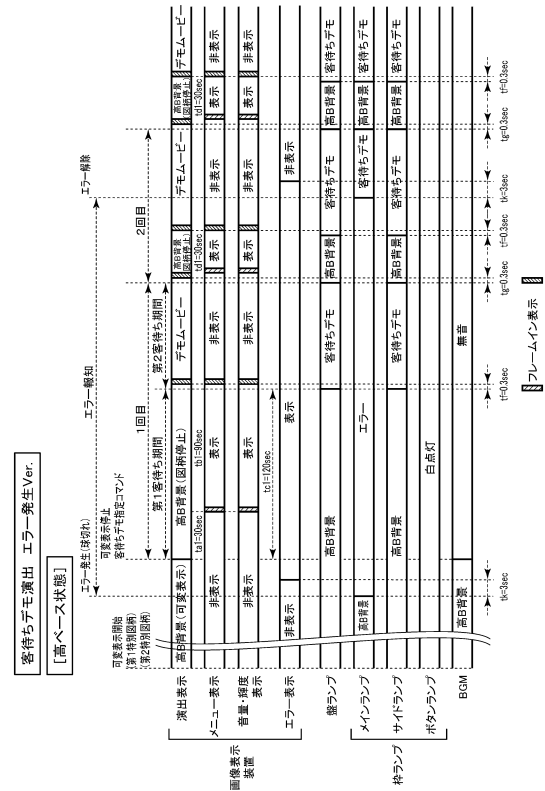
【図 6 7】

【图 67】



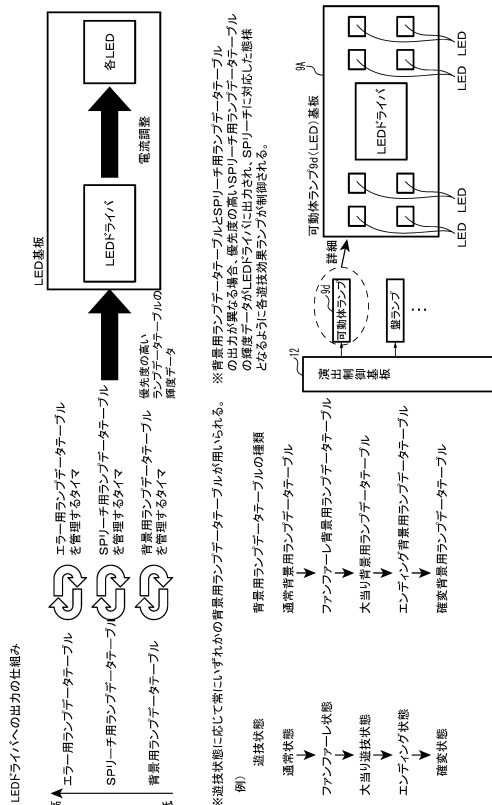
【図 68】

【図 68】



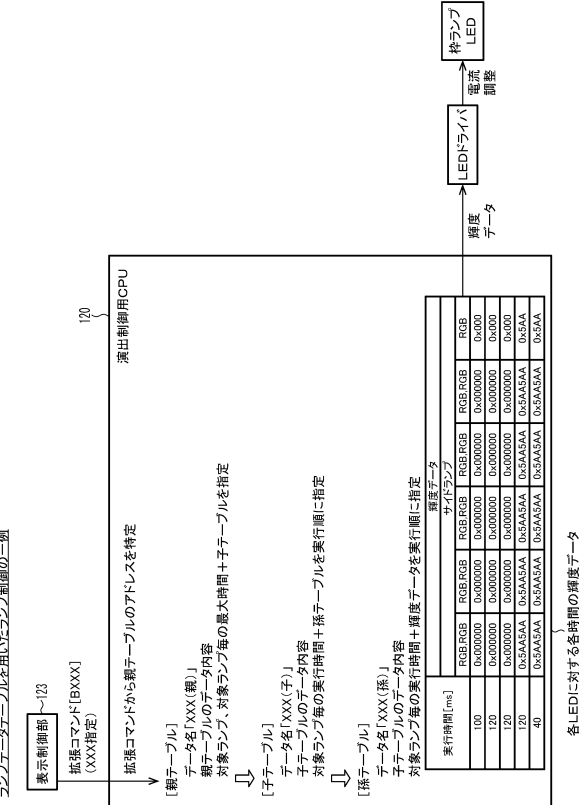
【図 69】

【图 69】



【圖 70】

【图70】



【図 7 5】

【圖 7 5】 XXX (孫) 2

[illegible]

【圖 7 6】

【圖 7 6】 XXX (孫) 3

[illegible]

【圖 7 7】

【圖 7 7】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

【圖 7 8】

【図78】 背景通常（親）

```

const struct S_LAMP_A ID_A_LAMP1_BIOE[] = {
    AND_A_LAMP1_TSUKUENDU_TSJAO_LOOP[0],
    AND_A_LAMP1_BIOE[1]};

};

const struct S_LAMP_A ID_A_LAMP1_BIOE[] = {
    AND_A_LAMP1_TSUKUENDU_TSJAO_LOOP[0],
    AND_A_LAMP1_BIOE[1]};

};

const struct S_LAMP_A ID_A_LAMP2_BIOE[] = {
    AND_A_LAMP2_TSUKUENDU_TSJAO_LOOP[0],
    AND_A_LAMP2_BIOE[1]};

};

const struct S_LAMP_A ID_A_LAMP3_BIOE[] = {
    AND_A_LAMP3_TSUKUENDU_TSJAO_LOOP[0],
    AND_A_LAMP3_BIOE[1]};

};

const struct S_LAMP_A ID_A_LAMP4_BIOE[] = {
    AND_A_LAMP4_TSUKUENDU_TSJAO_LOOP[0],
    AND_A_LAMP4_BIOE[1]};

};

```

【圖 7 9】

【図79】 背景通常（子）

[illegible]

【図 80】

【図80】 背景通常（孫） 1

[illegible]

【図 8 1】

【図 8 1】 背景通常（孫） 2

[illegible]

【図 8 2】

【図82】 背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A  
    {  
        ID_A_LMAIN_B101D = {  
            AND_J_LMAIN_ISUKUENDO_JITAN_LOOP[0],  
            AND_A_LMAIN_B101D},  
    };  
  
const struct S_LAMP_A  
    {  
        ID_A_LUMI_1_B101D = {  
            AND_J_LUMI_1_ISUKUENDO_JITAN_LOOP[0],  
            AND_A_LUMI_1_B101D},  
    };  
  
const struct S_LAMP_A  
    {  
        ID_A_LLQSGO_B101D = {  
            AND_J_LLQSGO_ISUKUENDO_JITAN_LOOP[0],  
            AND_A_LLQSGO_B101D},  
    };  
  
const struct S_LAMP_A  
    {  
        ID_A_LSJMP_B101D = {  
            AND_J_LSJMP_ISUKUENDO_JITAN_LOOP[0],  
            AND_A_LSJMP_B101D},  
    };  
  
const struct S_LAMP_A  
    {  
        ID_A_LATATK_B101D = {  
            AND_J_LATATK_ISUKUENDO_JITAN_LOOP[0],  
            AND_A_LATATK_B101D},  
    };  
};
```

10

20

【圖 8 3】

【図83】 背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_XJ_MAIN_TSSUOHENDO_0_ITAN_LOOP[] = {  
    {{(60000)/10,  
     [END_CODE]  
}},  
};  
  
const struct S_LAMP_J XO_XJ_LMU_I_TSSUOHENDO_0_ITAN_LOOP[] = {  
    {{(60000)/10,  
     [END_CODE]  
}},  
};  
  
const struct S_LAMP_J XO_XJ_LOGO_TSSUOHENDO_0_ITAN_LOOP[] = {  
    {{(60000)/10,  
     [END_CODE]  
}},  
};  
  
const struct S_LAMP_J XO_XJ_SLSP_TSSUOHENDO_0_ITAN_LOOP[] = {  
    {{(60000)/10,  
     [END_CODE]  
}},  
};  
  
const struct S_LAMP_J XO_XJ_LATAT_TSSUOHENDO_0_ITAN_LOOP[] = {  
    {{(60000)/10,  
     [END_CODE]  
}},  
};
```

【図 8 4】

【図84】 背景時短（孫） 1

[illegible]

30

40

50

【図 8 5】

【圖 8 5】 背景時短（孫） 2

[illegible]

【圖 8 6】

【図86】 背景確変（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_A_B12[1] = {
        0x000010,
        LAMP_CODE,
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_U_1_B12[1] = {
        0x000010,
        XID_A_LAMP_U_1_SJ20HENDO,
        KAKUEN_LAMP[0],
        LAMP_CODE,
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_O_B12[1] = {
        0x000010,
        XID_A_LAMP_O_SJ20HENDO,
        KAKUEN_LAMP[0],
        LAMP_CODE,
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_L_B12[1] = {
        0x000010,
        XID_A_LAMP_L_SJ20HENDO,
        KAKUEN_LAMP[0],
        LAMP_CODE,
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_S_B12[1] = {
        0x000010,
        XID_A_LAMP_S_SJ20HENDO,
        KAKUEN_LAMP[0],
        LAMP_CODE,
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_T_B12[1] = {
        0x000010,
        XID_A_LAMP_T_SJ20HENDO,
        KAKUEN_LAMP[0],
        LAMP_CODE,
    };
};

```

10

20

【図 8 7】

【图 8 7】 背景確変 (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_TSUSHIENDO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    [0] = {
        1600000/10,
        END_CODE
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_TSUSHIENDO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    [0] = {
        1600000/10,
        END_CODE
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_TSUSHIENDO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    [0] = {
        1600000/10,
        END_CODE
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSJMP_TSUSHIENDO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    [0] = {
        1600000/10,
        END_CODE
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_TSUSHIENDO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    [0] = {
        1600000/10,
        END_CODE
    }
};

```

【圖 8 8】

【図88】 背景確変（孫） 1

[illegible]

30

40

50

【圖 89】

【図89】 背景確変（孫）2

[illegible]

【圖 90】

【図90】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LAMP_A_BFO[0] = {  
    [60000/10,  
    (END_CODE)  
XO_A_LAMP_A_KYAKUMUCHIOWEM[0]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LAMP_A_BFO[0] = {  
    [60000/10,  
    (END_CODE)  
XO_A_LAMP_A_KYAKUMUCHIOWEM[0]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LL000_BFO[0] = {  
    [60000/10,  
    (END_CODE)  
XO_A_LL000_KYAKUMUCHIOWEM[0]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_SL0P_BFO[0] = {  
    [60000/10,  
    (END_CODE)  
XO_A_SL0P_KYAKUMUCHIOWEM[0]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAX_BFO[0] = {  
    [60000/10,  
    (END_CODE)  
XO_A_LATAX_KYAKUMUCHIOWEM[0]  
};
```

0

20

【圖 9 1】

【図91】 客待ちデモ（子）

```
const struct SAMP_LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0 [1] = {
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    900, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    1250, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    1000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //全果
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //白ララン
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //注意喚起
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0], //注意喚起
    LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_0[0],
};

const struct SAMP_LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1 [1] = {
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    900, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    1250, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    1000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //全果
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //白ララン
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //注意喚起
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0], //注意喚起
    LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_1[0],
};

const struct SAMP_LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2 [1] = {
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    900, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    1250, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    1000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //全果
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    2000, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    500, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //白ララン
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //注意喚起
    450, LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0], //注意喚起
    LB_ID_L1_KNNWONCHENR2D_2[0],
};
```

【圖 9 2】

【図92】 客待ちデモ（孫） 1

```

const struct s_LAMP   XD_L000 KYAMUAKAHICHID0_0[] = {
//
//      R0B
//      | 150/10 F.F. + 0xFFF |
//      | 100/10 F.F. + 0x000 |
//      | 100/10 F.F. + 0x000 |
//      | 200/10 F.F. + 0x000 |
//      [END_CODE]
};

const struct s_LAMP   XD_L001 KYAMUAKAHICHID0_0[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0B R0B R0B R0B R0B R0B R0B R0B R0B R0B
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 100/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 200/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      [END_CODE]
};

const struct s_LAMP   XD_L002 KYAMUAKAHICHID0_0[] = {
//
//      ① ② ③ ④
//      R0B R0B R0B R0B
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 100/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 200/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      [END_CODE]
};

const struct s_LAMP   XD_L003 KYAMUAKAHICHID0_0[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤
//      R0B R0B R0B R0B R0B
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 100/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 200/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      [END_CODE]
};

const struct s_LAMP   XD_L004 KYAMUAKAHICHID0_0[] = {
//
//      ① ② ③ ④
//      R0B R0B R0B R0B
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 100/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      | 150/10 F.F. + 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF | 0xFFFF |
//      | 200/10 F.F. + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 |
//      [END_CODE]
};

```

30

40

50

【図 9 3】

【図93】 客待ちデモ（孫）2-1

[illegible]

【圖 9 4】

【図94】 客待ちデモ（孫）2-2

[illegible]

```

const struct LAMP
{
    // 寄存器
    200/10 F, F, 0x111111, 0x111111
    200/10 F, F, 0x222222, 0x222222
    200/10 F, F, 0x333333, 0x333333
    200/10 F, F, 0x444444, 0x444444
    200/10 F, F, 0x555555, 0x555555
    200/10 F, F, 0x666666, 0x666666
    200/10 F, F, 0x777777, 0x777777
    200/10 F, F, 0x888888, 0x888888
    200/10 F, F, 0x999999, 0x999999
    200/10 F, F, 0xA0AAAA, 0AAAAA
    150/10 F, F, 0x000000, 0x000000
    100/10 F, F, 0xFFFFF, 0xFFFFF
    100/10 F, F, 0x000000, 0x000000
    100/10 F, F, 0xFFFFF, 0xFFFFF
    150/10 F, F, 0x000000, 0x000000
    100/10 F, F, 0xFFFFF, 0xFFFFF
    100/10 F, F, 0x000000, 0x000000
    100/10 F, F, 0xFFFFF, 0xFFFFF
    1000/10 F, F, 0xA0AAAA, 0AAAAA
    1000/10 F, F, 0x999999, 0x999999
    1000/10 F, F, 0x888888, 0x888888
    500/10 F, F, 0x999999, 0x999999
    100/10 F, F, 0x444444, 0x444444
    1000/10 F, F, 0x222222, 0x222222
    1000/10 F, F, 0x111111, 0x111111
}
[END_CODE]

```

【図 9 5】

【図95】 客待ちデモ（孫）3

[illegible]

【圖 9 6】

【図96】 客待ちデモ（孫）4

[illegible][illegible]

```

// =====
const struct S_LAMP {
    //
    // 1 2 3 4 5
    R00000000 R00000000 R00000000 R00000000
    [
        400/10, F, F, 0x444444, 0x444444, 0x4444, 0x4444,
        400/10, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        400/10, F, F, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        400/10, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        400/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        500/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        500/10, F, F, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        500/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        500/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        400/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        400/10, F, F, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        400/10, F, F, 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000,
        1000/10, F, F, 0x444444, 0x444444, 0x4444, 0x4444,
    ]
} END_CODE;

```

```

// =====
const struct S_LMP {
//      0      1      2      3      4
//      R0R0R0  R0R0R0
[
    400/10. F_OF = 0x444444, 0x444444,
    500/10. F_OF = 0x888888, 0x888888,
    500/10. F_OF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA,
    400/10. F_OF = 0x999999, 0x999999,
    400/10. F_OF = 0x888888, 0x888888,
    500/10. F_OF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA,
    400/10. F_OF = 0x999999, 0x999999,
    400/10. F_OF = 0x999999, 0x999999,
    400/10. F_OF = 0x888888, 0x888888,
    500/10. F_OF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA,
    400/10. F_OF = 0x999999, 0x999999,
    1000/10. F_OF = 0x444444, 0x444444
]
(END_CODE)

```

【圖 9 7】

【図97】 客待ちデモ（孫）5

[illegible]

【圖 9 8】

【図98】 客待ちデモ（孫）6

[illegible]

10

20

【図 9 9】

【図99】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BO01[] = {
    {60000/10,          &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BO01[1]},
};
```

【図 100】

【図100】 ボタン白点灯（子）

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

【図 101】

【図101】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
//
    { 150/10, F_OF + 0xFF },
    { 150/10, F_OF + 0xFF },
    (END_CODE)
};
```

【図 102】

【図 102】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_B002[] = {
    {600000/10, XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP(0)},
    {JUMP_CODE, XD_A_LPUSH_B002[1]},
};
```

30

40

50

【図 1 0 3】

【図 1 0 3】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 0 5】

【図 1 0 5】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LPUSH_BOO[1]],
};
```

【図 1 0 7】

【図 1 0 7】 ボタン赤点滅（孫）

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

【図 1 0 9】

【図 1 0 9】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD__LMAIN_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD__LMU_1_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD__LLOGO_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD__LSLMP_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD__LATAK_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 0 4】

【図 1 0 4】 ボタン白点滅（孫）

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

【図 1 0 6】

【図 1 0 6】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 0 8】

【図 1 0 8】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LMAIN_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LMU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LMU_1_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LLOGO_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LSLMP_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LATAK_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
    {000000/10, RGB, &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [LAMP_CODE, &XD_A_LPUSH_BFFF[1]],
};
```

【図 1 1 0】

【図 1 1 0】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LMAIN_SHOKIKA[] = {
    // RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    [END_CODE]
};
//=====
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SHOKIKA[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    [END_CODE]
};
//=====
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SHOKIKA[] = {
    // 左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    [END_CODE]
};
//=====
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SHOKIKA[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    [END_CODE]
};
//=====
const struct S_LAMP XD__LATAK_SHOKIKA[] = {
    // 左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    [END_CODE]
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 1】

【図 1 1 1】 エラー（親）

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

【図 1 1 2】

【図 1 1 2】 エラー (子)

```
const struct S_LAMP_J XD__LMAIN_ERROR_LOOP[] = {  
    {60000/10, &XD__LMAIN_ERROR(0)}  
    {END_CODE}  
};
```

【図 1 1 3】

【図 1 1 3】 エラー (孫)

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

【図 1 1 4】

【図 1 1 4】 共通テーブル 1

```
//
const struct S_LAMP_ID __LAMP_ID_OFF[] = [
    RSB
    {600000/10, F_OF + 0x0000},
    [END_CODE]
];

//=====
const struct S_LAMP_ID __LAMP_ID__OFF[] = [
    //      上から   ① ②          ③ ④          ⑤ ⑥          ⑦ ⑧          ⑨ ⑩
    //      RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000},
    [END_CODE]
];

//=====
const struct S_LAMP_ID __LAMP_ID__LOFF[] = [
    //      左から   ① ②          ③ ④
    //      RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000},
    [END_CODE]
];

//=====
const struct S_LAMP_ID __LAMP_ID__LSW_OFF[] = [
    //      上から   ① ②          ③ ④          ⑤
    //      RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000},
    [END_CODE]
];

//=====
const struct S_LAMP_ID __LAMP_ID__LATAT_OFF[] = [
    //      左から   ① ②          ③ ④
    //      RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB  RSBGRB
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000},
    [END_CODE]
];

//=====
const struct S_LAMP_ID __LPUSH_OFF[] = [
    //      RSB
    {600000/10, F_OF + 0x0000},
    [END_CODE]
];

//
```

10

20

【图 1 1 5】

【図 1 1 5】 共通テーブル 2

```

const struct LAYOUT {
    int LAYOUT_WIDTH = 100;
    int LAYOUT_HEIGHT = 100;
    int LAYOUT_DEPTH = 100;
    int LAYOUT_WIDTH_2 = 50;
    int LAYOUT_HEIGHT_2 = 50;
    int LAYOUT_DEPTH_2 = 50;
    int LAYOUT_WIDTH_4 = 25;
    int LAYOUT_HEIGHT_4 = 25;
    int LAYOUT_DEPTH_4 = 25;
    int LAYOUT_WIDTH_8 = 12;
    int LAYOUT_HEIGHT_8 = 12;
    int LAYOUT_DEPTH_8 = 12;
    int LAYOUT_WIDTH_16 = 6;
    int LAYOUT_HEIGHT_16 = 6;
    int LAYOUT_DEPTH_16 = 6;
    int LAYOUT_WIDTH_32 = 3;
    int LAYOUT_HEIGHT_32 = 3;
    int LAYOUT_DEPTH_32 = 3;
    int LAYOUT_WIDTH_64 = 1;
    int LAYOUT_HEIGHT_64 = 1;
    int LAYOUT_DEPTH_64 = 1;
    int LAYOUT_WIDTH_128 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_128 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_128 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_256 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_256 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_256 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_512 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_512 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_512 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1024 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1024 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1024 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2048 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2048 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2048 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4096 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4096 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4096 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_8192 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_8192 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_8192 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_16384 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_16384 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_16384 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_32768 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_32768 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_32768 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_65536 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_65536 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_65536 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_131072 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_131072 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_131072 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_262144 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_262144 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_262144 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_524288 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_524288 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_524288 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1048576 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1048576 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1048576 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2097152 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2097152 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2097152 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4194304 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4194304 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4194304 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_8388608 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_8388608 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_8388608 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_16777216 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_16777216 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_16777216 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_33554432 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_33554432 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_33554432 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_67108864 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_67108864 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_67108864 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_134217728 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_134217728 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_134217728 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_268435456 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_268435456 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_268435456 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_536870912 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_536870912 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_536870912 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1073741824 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1073741824 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1073741824 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2147483648 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2147483648 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2147483648 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4294967296 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4294967296 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4294967296 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_8589934592 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_8589934592 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_8589934592 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_17179869184 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_17179869184 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_17179869184 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_34359738368 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_34359738368 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_34359738368 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_68719476736 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_68719476736 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_68719476736 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_137438953472 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_137438953472 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_137438953472 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_274877906944 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_274877906944 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_274877906944 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_549755813888 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_549755813888 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_549755813888 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1099511627776 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1099511627776 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1099511627776 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2199023255552 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2199023255552 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2199023255552 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4398046511104 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4398046511104 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4398046511104 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_8796093022208 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_8796093022208 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_8796093022208 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_17592186044416 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_17592186044416 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_17592186044416 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_35184372088832 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_35184372088832 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_35184372088832 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_70368744177664 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_70368744177664 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_70368744177664 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_140737488355328 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_140737488355328 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_140737488355328 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_281474976710656 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_281474976710656 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_281474976710656 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_562949953421312 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_562949953421312 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_562949953421312 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1125899906842624 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1125899906842624 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1125899906842624 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2251799813685248 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2251799813685248 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2251799813685248 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4503599627370496 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4503599627370496 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4503599627370496 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_9007199254740992 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_9007199254740992 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_9007199254740992 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_18014398509481984 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_18014398509481984 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_18014398509481984 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_36028797018963968 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_36028797018963968 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_36028797018963968 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_72057594037927936 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_72057594037927936 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_72057594037927936 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_144115188075855872 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_144115188075855872 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_144115188075855872 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_288230376151711744 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_288230376151711744 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_288230376151711744 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_576460752303423488 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_576460752303423488 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_576460752303423488 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_1152921504606846976 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_1152921504606846976 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_1152921504606846976 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_2305843009213693952 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_2305843009213693952 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_2305843009213693952 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_4611686018427387904 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_4611686018427387904 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_4611686018427387904 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_9223372036854775808 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_9223372036854775808 = 0;
    int LAYOUT_DEPTH_9223372036854775808 = 0;
    int LAYOUT_WIDTH_18446744073709551616 = 0;
    int LAYOUT_HEIGHT_184467440
```

[illegible]

【図 1 1 6】

【図 1 1 6】 共通テーブル 3-1

```

construct S_LIMP ID_1000 RANDROW ID2 = 1
//
      40/10, F_0M + 0*050, /, /01
      40/10, F_0M + 0*045, /, /02
      40/10, F_0M + 0*040, /, /03
      40/10, F_0M + 0*035, /, /04
      40/10, F_0M + 0*030, /, /05
      40/10, F_0M + 0*025, /, /06
      40/10, F_0M + 0*020, /, /07
      40/10, F_0M + 0*015, /, /08
      40/10, F_0M + 0*010, /, /09
      40/10, F_0M + 0*005, /, /10
      40/10, F_0M + 0*000, /, /11
      40/10, F_0M + 0*000, /, /12
      40/10, F_0M + 0*005, /, /13
      40/10, F_0M + 0*010, /, /14
      40/10, F_0M + 0*015, /, /15
      40/10, F_0M + 0*020, /, /16
      40/10, F_0M + 0*025, /, /17
      40/10, F_0M + 0*030, /, /18
      40/10, F_0M + 0*035, /, /19
      40/10, F_0M + 0*040, /, /20
      40/10, F_0M + 0*045, /, /21
      40/10, F_0M + 0*050, /, /22
      40/10, F_0M + 0*055, /, /23
      40/10, F_0M + 0*060, /, /24
      40/10, F_0M + 0*065, /, /25
      40/10, F_0M + 0*070, /, /26
      40/10, F_0M + 0*075, /, /27
      40/10, F_0M + 0*080, /, /28
      40/10, F_0M + 0*085, /, /29
      40/10, F_0M + 0*090, /, /30
      40/10, F_0M + 0*095, /, /31
      40/10, F_0M + 0*100, /, /32
      40/10, F_0M + 0*040, /, /33
      40/10, F_0M + 0*050, /, /34
      40/10, F_0M + 0*060, /, /35
      40/10, F_0M + 0*070, /, /36
      40/10, F_0M + 0*080, /, /37
      40/10, F_0M + 0*090, /, /38
      40/10, F_0M + 0*100, /, /39
      40/10, F_0M + 0*050, /, /40
      40/10, F_0M + 0*060, /, /41
      40/10, F_0M + 0*070, /, /42
      40/10, F_0M + 0*080, /, /43
      40/10, F_0M + 0*090, /, /44
      40/10, F_0M + 0*100, /, /45

```

[illegible]

30

40

【図 1 1 7】

【図 1 1 7】 共通テーブル 3-2

const struct S_LAMP;		const struct S_LAMP;	
//	//		
	注 5		
	注 6		
	注 7		
	注 8		
	注 9		
	注 10		
	注 11		
	注 12		
	注 13		
	注 14		
	注 15		
	注 16		
	注 17		
	注 18		
	注 19		
	注 20		
	注 21		
	注 22		
	注 23		
	注 24		
	注 25		
	注 26		
	注 27		
	注 28		
	注 29		
	注 30		
	注 31		
	注 32		
	注 33		
	注 34		
	注 35		
	注 36		
	注 37		
	注 38		
	注 39		
	注 40		
	注 41		
	注 42		
	注 43		
	注 44		
	注 45		
	注 46		
	注 47		
	注 48		
	注 49		
	注 50		
	注 51		
	注 52		
	注 53		
	注 54		
	注 55		
	注 56		
	注 57		
	注 58		
	注 59		
	注 60		
	注 61		
	注 62		
	注 63		
	注 64		
	注 65		
	注 66		
	注 67		
	注 68		
	注 69		
	注 70		
	注 71		
	注 72		
	注 73		
	注 74		
	注 75		
	注 76		
	注 77		
	注 78		
	注 79		
	注 80		
	注 81		
	注 82		
	注 83		
	注 84		
	注 85		
	注 86		
	注 87		
	注 88		
	注 89		
	注 90		
	注 91		
	注 92		
	注 93		
	注 94		
	注 95		
	注 96		
	注 97		
	注 98		
	注 99		
	注 100		
	注 101		
	注 102		
	注 103		
	注 104		
	注 105		
	注 106		
	注 107		
	注 108		
	注 109		
	注 110		
	注 111		
	注 112		
	注 113		
	注 114		
	注 115		
	注 116		
	注 117		
	注 118		
	注 119		
	注 120		
	注 121		
	注 122		
	注 123		
	注 124		
	注 125		
	注 126		
	注 127		
	注 128		
	注 129		

【図 1 1 8】

【図 1 1 8】 共通テーブル 3-3

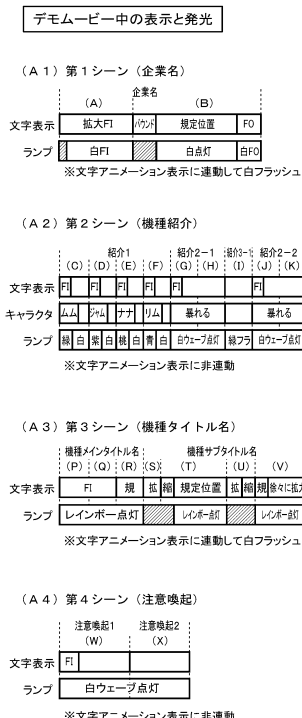
[illegible]

10

20

【図 1 1 9】

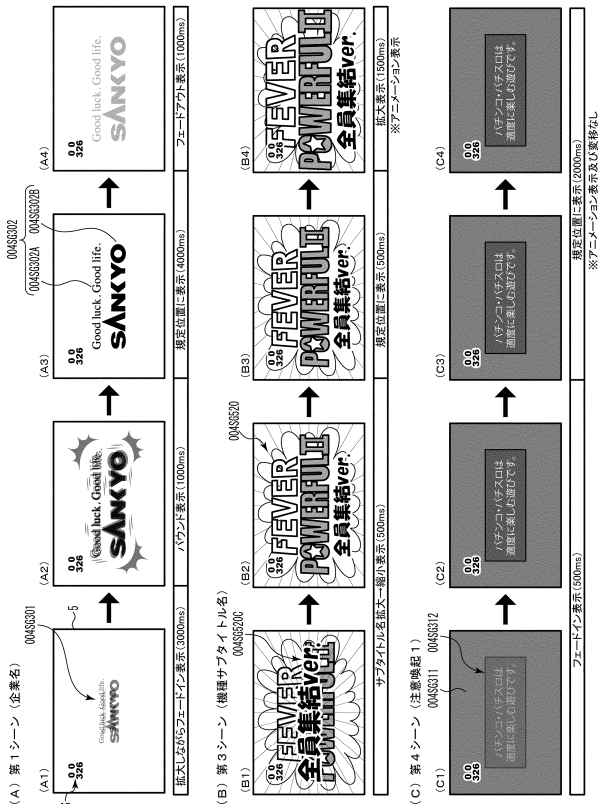
【図 1 1 9】



※(A)~(L)は図31(A)~(L)、(M)~(X)は図32(M)~(X)
※「F」…フェードイン、「FO」…フェードアウト、「拡」…拡大、「縮」…縮小、「規」…規定、「フラ」…フラッシュ
■ …白フラッシュ

【図 120】

【図 120】



30

40

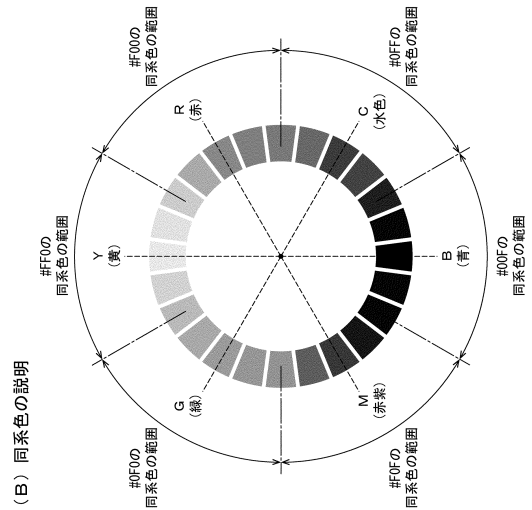
【図 1 2 1】
【図 1 2 1】

文字アニメーション表示の比較表					
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後		
企業名		フェードイン+拡大	なし		
機種メインタイトル名		フェードイン+拡大	なし		
機種サブタイトル名		拡大→縮小	なし		
注意喚起		フェードイン	なし		

※(なし)は静止していること(変移なし)

強調度合いは、
企業名と機種タイトル(メイン、サブ)の注意喚起となる
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い
機種タイトル名(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い

【図 1 2 2】
【図 1 2 2】



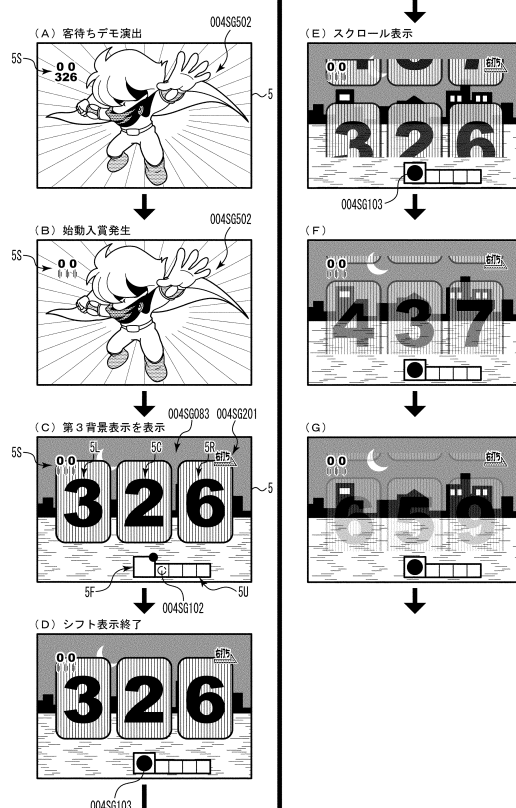
カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#F80	黄
#FF0	黄緑
#F0F	緑
#0FF	緑青
#00F	水色
#0FF	青緑
#04F	青
#00F	紫
#00F	赤紫
#008	桃
#F04	桃

【図 1 2 3】
【図 1 2 3】

表示タイミング一覧		可変表示終了後			
		コードスタート	ホールドスタート	高ベース状態	特1(インジケータ)
案内表示の表示タイミング	1画面30秒後	1画面30秒後	1画面30秒後	1画面30秒後	特1(インジケータ)
	2画面30秒後	2画面30秒後	2画面30秒後	2画面30秒後	2画面30秒後
デモムービーの切替タイミング	電報投入指定コマンド実行後	電報投入指定コマンド実行後	電報投入指定コマンド実行後	電報投入指定コマンド実行後	電報投入指定コマンド実行後
	60秒経過	60秒経過	60秒経過	60秒経過	60秒経過
2画面以降のデモムービーへの切替タイミング	前画面ムービー終了後から30秒経過	前画面ムービー終了後から30秒経過	前画面ムービー終了後から30秒経過	前画面ムービー終了後から30秒経過	前画面ムービー終了後から30秒経過
	2画面以降のデモムービー終了後から30秒経過	2画面以降のデモムービー終了後から30秒経過	2画面以降のデモムービー終了後から30秒経過	2画面以降のデモムービー終了後から30秒経過	2画面以降のデモムービー終了後から30秒経過

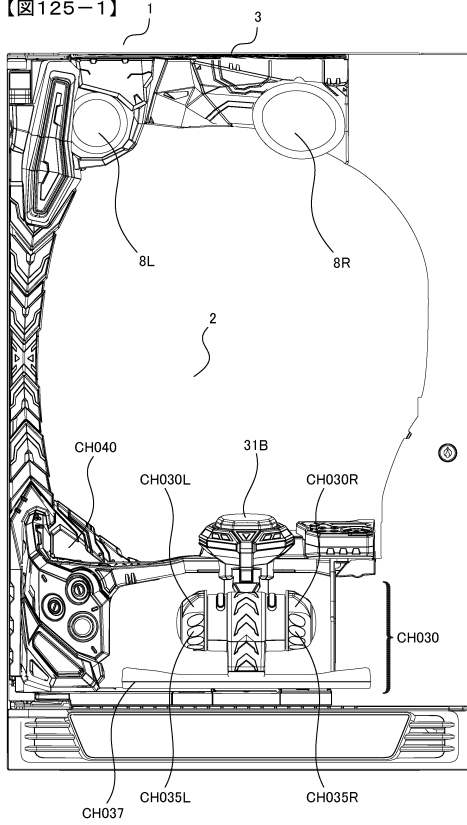
交換機がデモムービー開始までの時間の比較
形態36 高ベース状態の電報終了後、120秒経過でデモムービー開始(高ベース状態で電報が実行)、電報投入指定コマンド実行後90秒経過でデモムービー開始
形態37 高ベース状態の電報終了後、120秒経過でデモムービー開始(高ベース状態で電報が実行)、電報投入指定コマンド実行後90秒経過でデモムービー開始
形態38 高ベース状態の電報終了後、120秒経過でデモムービー開始(高ベース状態で電報が実行)、電報投入指定コマンド実行後90秒経過でデモムービー開始
形態39 高ベース状態の電報終了後、120秒経過でデモムービー開始(高ベース状態で電報が実行)、電報投入指定コマンド実行後90秒経過でデモムービー開始

【図 1 2 4】
【図 1 2 4】 デモムービーが始動入賞で終了 [高ベース状態]



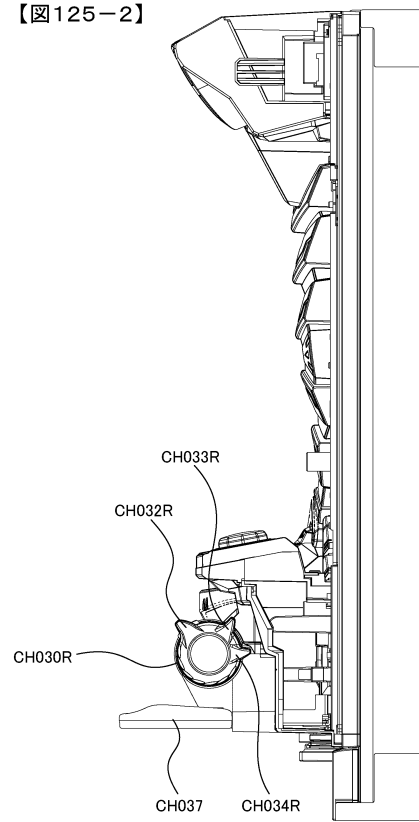
【図 1 2 5 - 1】

【図 125-1】



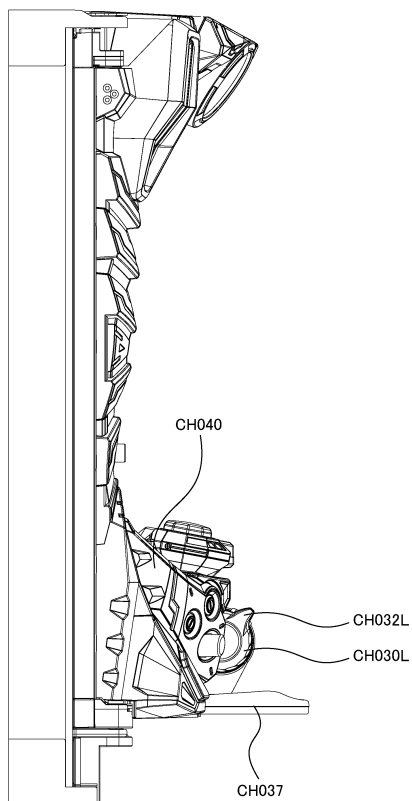
【図 1 2 5 - 2】

【図 125-2】



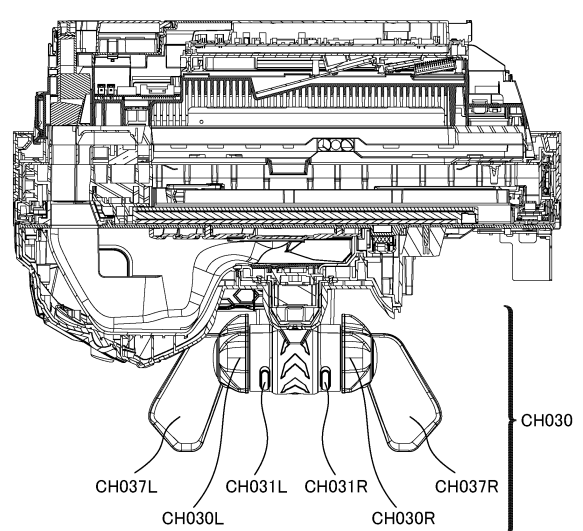
【図 1 2 5 - 3】

【図 125-3】



【図 1 2 5 - 4】

【図 125-4】



10

20

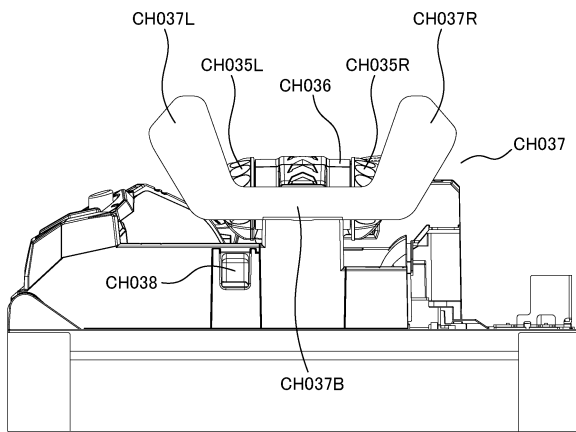
30

40

50

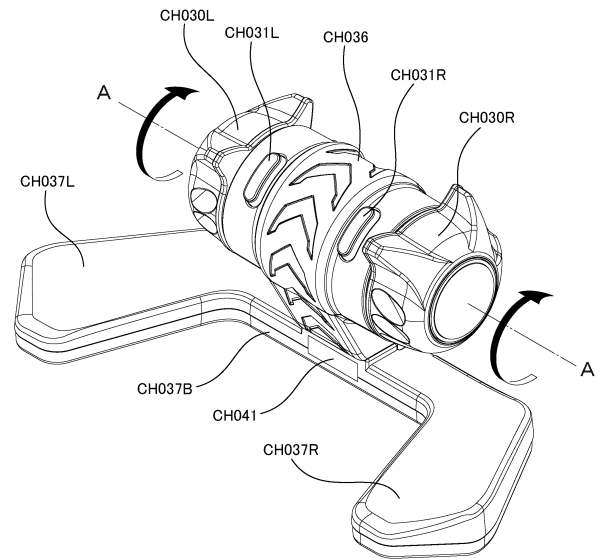
【図 1 2 5 - 5】

【図 125-5】



【図 1 2 5 - 6】

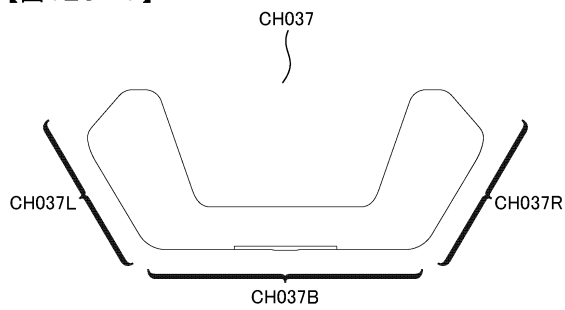
【図 125-6】



10

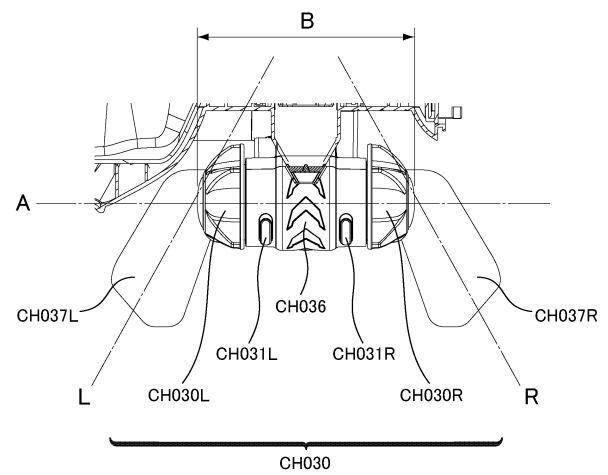
【図 1 2 5 - 7】

【図 125-7】



【図 1 2 5 - 8】

【図 125-8】



20

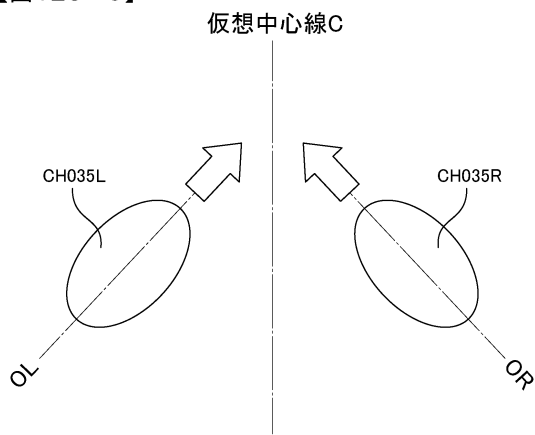
30

40

50

【図 1 2 5 - 9】

【図125-9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2022-170939 (JP, A)
特開 2021-153702 (JP, A)
特開 2021-101974 (JP, A)
特開 2015-181759 (JP, A)
特開 2001-314588 (JP, A)
特開 2016-064264 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02