

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-88397  
(P2023-88397A)

(43)公開日 令和5年6月27日(2023.6.27)

|                        |                      |             |
|------------------------|----------------------|-------------|
| (51)国際特許分類             | F I                  | テーマコード (参考) |
| A 6 3 F 7/02 (2006.01) | A 6 3 F 7/02 3 2 0   | 2 C 0 8 8   |
|                        | A 6 3 F 7/02 3 0 4 D | 2 C 3 3 3   |
|                        | A 6 3 F 7/02 3 0 5 A |             |

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全345頁)

|                     |                                                       |                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (21)出願番号<br>(22)出願日 | 特願2021-203069(P2021-203069)<br>令和3年12月15日(2021.12.15) | (71)出願人<br>000144153<br>株式会社三共<br>東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号<br>(72)発明者<br>小倉 敏男<br>東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号<br>株式会社三共内<br>F ターム (参考) 2C088 BA21 BC21<br>2C333 AA11 CA02 CA06 CA09<br>CA26 CA49 CA51 CA52<br>DA01 DA04 GA05 |
|---------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

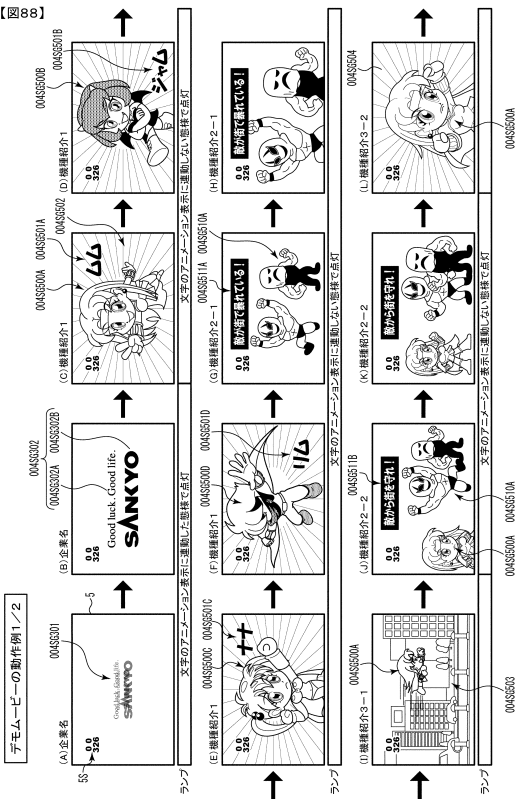
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】商品性を高めた遊技機の提供。

【解決手段】第2背景画像への切り替え時に、第1背景画像の背景フェードアウトを実行し、第2背景画像の背景フェードインを実行する。装飾識別情報の可変表示の開始時に識別情報フェードアウトを実行し、装飾識別情報の可変表示の終了時に識別情報フェードインを実行する。識別情報フェードインより背景フェードインの方が長い。遊技終了後の第1期間に背景表示がなされ、第1期間後の第2期間にデモ表示がなされる。遊技中に未払出による特定エラーが発生した場合、特定エラー用テーブルで発光制御され、第1期間に特定エラーが解消されない場合に特定エラー用テーブルが継続され、第2期間中に特定エラーが解消されない場合に特定エラー用テーブルが継続される。第2期間中に特定エラーが発生しているときに、配給された最初の遊技媒体の検出により特定エラー用テーブルからデモ用テーブルに切り替えられる。

【選択図】図88



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
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、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、  
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、  
前記演出制御手段は、  
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、  
一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、  
前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、  
該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、  
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、  
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、  
前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、  
前記表示手段は、  
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示が表示され、  
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が表示され、  
前記演出制御手段は、  
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ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあった（例えば、特許文献1参照）。さらに、図柄の可変表示が終了した後の第1客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-86392号公報

【特許文献2】特開2016-22196号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、商品性を高めた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1） 特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

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、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、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示が表示され、

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が表示され、

10

前記演出制御手段は、

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、

20

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こと

ことを特徴とする。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができるとともに、好適な客待ち制御を行うことができるので、商品性を高めることができる。

30

【０００７】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであって良い。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】実施の形態１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。

40

【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。

【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。

50



- 【図 1 3】 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 1 4】 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 1 5】 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 1 6】 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 1 7】 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 1 8】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】 飾り図柄と小図柄を説明するための図である。
- 【図 2 0】 (A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードの態様を示す図である。 10
- 【図 2 1】 (A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。
- 【図 2 2】 (C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、(E) は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である
- 【図 2 3】、(A) は飾り図柄の変動開始アクション、(B) は変動停止アクション、(C) はループアクションを示す図である。
- 【図 2 4】 (A) は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B) はランプのループ発光制御の一例を示す図である。
- 【図 2 5】 (A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。 20
- 【図 2 6】 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 2 7】 図 2 6 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 2 8】 第 2 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 2 9】 図 2 8 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 3 0】 図 2 8 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。
- 【図 3 1】 変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 3 2】 図 3 1 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である
- 【図 3 3】 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 3 4】 飾り図柄の見え方を説明するための図である。 30
- 【図 3 5】 第 4 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 3 6】 第 1 演出モード (第 2 演出モード) における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 7】 図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 8】 (A) ~ (G) は第 1 演出モード (第 2 演出モード) において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 9】 (A)、(B) は第 4 演出モード (第 3 演出モード) における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 4 0】 (A 1) は第 1 背景画像、(A 2) は第 1 所定背景画像を示す図であり、(B) は背景変化を説明する図である。 40
- 【図 4 1】 第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。
- 【図 4 2】 第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 3】 第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 4】 第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 5】 (A) は第 1 演出モード、(B) は第 2 演出モード、(C) は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 6】 客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 4 7】 客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。 50

- 【図 4 8】 擬似連予告の流れを示す図である。
- 【図 4 9】 (A) は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、(B) は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、(C) は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。
- 【図 5 0】 リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 1】 図 5 0 に続くリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 2】 リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 5 3】 S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 4】 図 5 3 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 5】 S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 5 6】 (A 1) ~ (A 7) は本発明の変形例 2 を示す図である。 10
- 【図 5 7】 (A) ~ (D) は本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【図 5 8】 実施の形態における遊技機を示す正面図である。
- 【図 5 9】 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 6 0】 演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 6 1】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 6 2】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】 (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 6 4】 変動パターンの説明図である。
- 【図 6 5】 変動パターン判定テーブルの説明図である。 20
- 【図 6 6】 遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 6 7】 (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 6 8】 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 6 9】 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 7 0】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】 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 7 2】 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 7 3】 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 7 4】 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。 30
- 【図 7 5】 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 7 6】 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 7 7】 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 7 8】 (A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モードの態様を示す図である。
- 【図 7 9】 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 8 0】 図 7 9 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 8 1】 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 8 2】 (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
- 【図 8 3】 低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 8 4】 高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 8 5】 (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 8 6】 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 8 7】 客待ちデモ演出の遷移図である。
- 【図 8 8】 デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 8 9】 デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 9 0】 (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。 50

【図 9 1】第 1 シーン（企業名）、第 4 シーン（注意喚起 1、2）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【図 9 2】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 9 3】（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 9 4】（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 9 5】（A 4）～（A 5）は図 9 4 の要部を示す図である。

【図 9 6】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 9 7】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 9 8】（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 9 9】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 1 0 0】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 1 0 1】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 1 0 2】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 1 0 3】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 1 0 4】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 1 0 5】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 1 0 6】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 1 0 7】（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 1 0 8】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 1 0 9】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 1 0】（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 1 1 1】（A）～（G）は図 1 1 0 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 1 1 2】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 1 1 3】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 1 1 4】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 1 1 5】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 1 1 6】（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。

10

20

30

40

50

【図 1 5 1】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 1 5 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 1 5 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 1 5 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 1 5 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
        - 。
          - 【図 1 5 6】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 10
          - る。
          - 【図 1 5 7】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
          - る。
          - 【図 1 5 8】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
          - る。
          - 【図 1 5 9】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
          - る。
          - 【図 1 6 0】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
          - る。
          - 【図 1 6 1】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 20
          - る。
          - 【図 1 6 2】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
          - る。
          - 【図 1 6 3】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
          - る。
          - 【図 1 6 4】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
          - る。
          - 【図 1 6 5】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 6 6】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 30
            - 。
              - 【図 1 6 7】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 6 8】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 6 9】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 7 0】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 7 1】共通テーブルの設定内容を示す図である。
                - 【図 1 7 2】共通テーブルの設定内容を示す図である。
                - 【図 1 7 3】共通テーブルの設定内容を示す図である。
                - 【図 1 7 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。 40
                - 【図 1 7 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。
                - 【図 1 7 6】（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 7 7】（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 7 8】文字アニメーション表示を示す比較表である。
                - 【図 1 7 9】（A）（B）は同系色を説明するための図である。
                - 【図 1 8 0】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 8 1】（A）～（G）は図 1 1 0 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である
                - 。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

【0010】

〔形態1〕（No. 1）

形態1の遊技機は、

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

10

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

20

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）を含み、

前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図22（E）参照）であり、

前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでの期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、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の期間Ta2に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が5回切り替えて、それぞれ期間Ta1にわたり表示される（期間Ta1<期間Ta2）。図22（E）参照）、

30

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「111」、「326」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「111」、「326」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図22（E）参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られて

50

しまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【0011】

〔形態2〕（No. 2）

形態2の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え

、  
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に停止表示された「111」、「326」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図36～図38、図42、図43参照）、

前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図57の変形例3参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのループ発光制御が行われている部分。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止した装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【0012】

〔形態3-1〕（No. 4-1）

形態3-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 28 ～ 図 30 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部 002SG051）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図 30（A）（B）に示すように、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 002SG051 の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図 30（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部 002SG051 の数字（「3」）が表示される部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0013】

〔形態 3-2〕（No. 4-2）

形態 3-2 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76

10

20

30

40

50



の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示(例えば、スクロール表示)を含み(図31、図32参照)、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像(例えば、キャラクタ表示部002SG052)と、数字画像(例えば、数字表示部002SG051)と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される(例えば、図31(G)(H)に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄(例えば、飾り図柄「3」)に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄(例えば、飾り図柄「2」)が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字(「2」)は視認困難となる(または、表示されず)部分。変形例1)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0014】

〔形態4〕(No.5)

形態5の遊技機は、

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

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み(図33、図34参照)、

前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するとき前記装飾識別情報が非透過状態となり(図33、図34参照)、

前記装飾識別情報は、数字画像(例えば、数字表示部002SG051)を含み、

前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず(図34参照)、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよい部分。変形例。図 4 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

10

【0015】

〔形態 5〕（No. 6）

形態 5 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

30

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第 1 領域と前記第 2 領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第 3 領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第 1 領域及び前記第 2 領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示 002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

40

前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第 1 透過度（例えば、第 1 透過率 F 1）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第 1 透過度よりも透過度が低い第 2 透過度（例えば、第 2 透過率 F 2）にて透過させた状態とし（図 5 2 参照）、

前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第 2 透過度とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第 3 領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示 002SG250 の実行後、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示 002SG250 が実行される前の第 1 透過率 F 1 より

50

も透過率（透明度）が低い第２透過率 F 2 とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後のタイミングである部分。図 5 0 ～図 5 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第１領域及び第２領域に停止した装飾識別情報と第３領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第３領域から消去されるタイミングで第３領域において可変表示中の装飾識別情報が第１透明度よりも低い第２透明度となるため、第３領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。

10

【 0 0 1 6 】

〔形態 6〕（No. 7）

形態 6 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

発光手段と、を備え、

20

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第２領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第１領域と前記第２領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第３領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、

30

前記リーチ状態となったときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第３領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチライン示唆演出を実行するときに、前記第１領域及び前記第２領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり（図 5 0 ～図 5 2 参照）、

40

前記拡大表示を開始してから終了するまでの第１期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第２期間の方が長く（例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第１期間  $t d 1$  よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第２期間  $t e 1$  の方が長い（ $t d 1 < t e 1$ ）。図 5 2 参照）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ 9 d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 5 0（F）～（H）参照）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報が第1期間にわたり拡大表示された後、第1期間より長い第2期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定制光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【0017】

〔形態7〕（No. 8）

形態7の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定制光手段（例えば、可動体ランプ9d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定制光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させているときに、画像表示装置5の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体32A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させる部分。図50（F）～（H）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定制光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【0018】

〔形態8〕（No. 9）

形態8の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

発光手段（例えば、メインランプ 9a、枠ランプ 9b）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第 1 期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用 CPU 120 が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図 23（C）、図 42、図 43 参照）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第 2 期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用 CPU 120 が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、可動体ランプ 9d のループ発光制御を繰り返し実行する部分。図 24（B）、図 42、図 43 参照）、

前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず（例えば、演出制御用 CPU 120 が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図 44 参照）、

前記第 1 期間よりも前記第 2 期間の方が長い（例えば、ループアクション期間  $Tb3 < \text{ループ発光期間 } Tb4$ 。図 24（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

【0019】

〔形態 9〕（No. 10）

形態 9 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、CPU103がステップS101の始動入賞判定処理において、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理を行う部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に停止表示された「111」、「326」などの飾り図柄の組合せにより大当たりまたははずれとなる部分）、

前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図36～図39参照）、

前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図39、図44参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際にバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0020】

〔形態10〕（No.11）

形態10の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を

10

20

30

40

50

切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

10

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、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部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

20

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A21よりも長い期間とされている部分（フェードアウト表示期間A1＞フェードアウト表示期間A21）。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

30

【0021】

〔形態11〕（No. 12）

形態11の遊技機は、

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

40

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）

50

と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、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部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期に実行されない部分。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。

【0022】

〔形態12〕（No. 13）

形態12の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aの

10

20

30

40

50



フェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 4 0 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、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部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、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部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い（例えば、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている部分（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1））。図 4 2、図 4 3 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。

【0 0 2 3】

〔形態 1 3〕（No. 1 4）

形態 1 3 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1（図 4 0（A 1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A（図 4 0（A 2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 4 0 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて

消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、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部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、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部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードイン表示期間 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同時期に実行されない部分。図 4 2、図 4 3 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。

【 0 0 2 4 】

〔形態 1 4〕（No. 1 5）

形態 1 4 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにて可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る「擬似連予告」を実行可能な部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色（例えば、青色、赤色）の装飾識別情報を有し、

前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図 4 8、図 4 9 参照）、

前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、

前記特定演出において前記第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が

10

20

30

40

50

再開された場合よりも、第２組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【００２５】

〔形態１５〕（Ｎｏ．１６）

形態１５の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、主基板１１から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したときに「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図４６参照）、

前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図４６参照）、

前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像００２ＳＧ４００が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第１演出モードに対応する第１背景画像００２ＳＧ０８１）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図４７参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始することによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【００２６】

〔形態１６〕（Ｎｏ．１７）

形態１６の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン (図 7 参照) に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態 (例えば、低確低ベース状態) と、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 (例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態) と、に制御可能であり、

10

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5U に第 1 保留表示 002SG101 や第 2 保留表示 002SG102 を表示する処理を行う部分)、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5F にアクティブ表示 002SG103 を表示する処理を行う部分)、

20

前記特定識別情報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前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 が、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 002SG101 をアクティブ表示エリア 5F まで移動してアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 25 参照)、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示 (例えば、スクロール表示。図 21 参照) と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示 (例えば、変動開始アクション。図 23 (A) 参照) と、を行うことが可能であり、

30

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い (例えば、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 002SG101 がアクティブ表示エリア 5F まで移動表示され、アクティブ表示 002SG103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始される部分。図 26 (C) ~ (F) 参照)、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し (例えば、演出制御用 CPU120 が、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する部分)、

40

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である (例えば、演出制御用 CPU120 が、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、共通の態様で第 1 保留表示 002SG101 や第 1 保留表示 002SG101 をアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 25 参照)

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替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、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、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切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0027】

〔形態17〕（No. 18）

形態17の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図7参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報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前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、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002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図25参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず（例えば、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002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002

10

20

30

40

50

S G 1 0 3として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 2 6（C）～（F）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 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する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、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、共通の態様で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 2 5 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替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、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、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切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【 0 0 2 8 】

〔形態 1 8〕（N o . 1 9）

形態 1 8 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 7 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させること可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理に

において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報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前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、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００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（Ａ）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、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００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動表示され、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、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する部分）

【００２９】

第１種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、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、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行する部分。図２５参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替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、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、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切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【００３０】

〔形態１９〕（Ｎｏ．２０）

形態１９の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技

10

20

30

40

50

機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン (図 7 参照) に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態 (例えば、低確低ベース状態) と、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 (例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態) と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5U に第 1 保留表示 002SG101 や第 2 保留表示 002SG102 を表示する処理を行う部分)、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5F にアクティブ表示 002SG103 を表示する処理を行う部分)、

前記特定識別情報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前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU120 が、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 002SG101 をアクティブ表示エリア 5F まで移動してアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 25 参照)、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示 (例えば、スクロール表示。図 21 参照) と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示 (例えば、変動開始アクション。図 23 (A) 参照) と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず (例えば、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 002SG101 がアクティブ表示エリア 5F まで移動表示され、アクティブ表示 002SG103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始される部分。変形例)、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、(例えば、演出制御用 CPU120 が、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する部分)

【0031】

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である (例えば、演出制御用 CPU120 が、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、共通の態様で第 1 保留表示 002SG

10

20

30

40

50



101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切替表示するシフト表示を実行する部分。図25参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替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、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、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切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

10

【0032】

〔形態20〕(No.21)

形態20の遊技機は、

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

20

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

第1演出モードと、第2演出モードとを含む複数種類の演出モード(例えば、第1演出モード～第4演出モード)のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

30

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、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部分)、

前記第1演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報を移動させる移動表示が実行され(図20(A1)、(A2)参照)、

前記第2演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され(図20(B1)、(B2)参照)、

前記第1演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第2演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い(例えば、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フェードアウト表示期間A21よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A22のほうが長くなっている部分(フェードアウト表示期間A21<フェードアウト表示期間A22。図45(A)(B)参照))

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることがで

50

きる。

【0033】

〔形態21〕（No. 22）

形態21の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第1演出モードと、第2演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第1演出モード～第4演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、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部分）、

前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、

前記第1演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第2演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示の実行期間が異なる（例えば、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。図45（A）（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードに制御されている場合と第2演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されたときのフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【0034】

〔形態22〕（No. 23）

形態22の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）

と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部 002SG053）と、を含み、

可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み（例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む）、

前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、

前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される（例えば、情報表示部 002SG053 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図 23（A）、図 26 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【0035】

〔形態 23〕（No. 24）

形態 23 の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記通常状態において、第 1 演出モード（例えば、第 1 演出モード）と、第 2 演出モード（例えば、第 2 演出モード）とを含む複数種類の演出モードのうちからいずれかの演出モードに制御可能であり（例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード。図 20 参照）、

前記特別状態において、第 3 演出モード（例えば、第 3 演出モードや第 4 演出モード）を含む演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 002SG052）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部 002SG053）と、を含み、

前記第 1 演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し（図 26 参照）、

前記第 2 演出モードと前記第 3 演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する（図 28、図 29、図 33 参照）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【0036】

〔形態24〕（No. 25）

形態24の遊技機は、

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、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（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG061）を含み、

通常背景画像が表示されているときに、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が大当りになるか否かを報知するSPリーチ演出を実行可能な部分）、

前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像（例えば、第5背景画像002SG085）が表示され、

可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、SPリーチ演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085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」）が仮停止表示される（図53（F）参照）、

前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、図53（G）に示されるように、SPリーチ演出の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081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」）が仮停止表示される部分）、

前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像（例えば、特定画像002SG075）が動作表示され、

前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない（例えば、低ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が動作表示される一方で（図53（H）、（I）参照）、高ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画

10

20

30

40

50

像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示されない部分（図 5 4（P）、（S）参照）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【0 0 3 7】

〔形態 2 5〕（No. 1 8 - 2）

形態 2 5 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、  
前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域（例えば、アクティブ表示エリア 5 F）に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示（例えば、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3）を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示（例えば、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0）を表示可能であり、

前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する（例えば、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後も継続して表示され、以下のように、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 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分。図 2 5（B 3）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【0 0 3 8】

〔形態 2 6〕（No. 1 8 - 3）

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記通常状態においては、前記第 1 領域及び前記第 2 領域よりも前記第 3 領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し（例えば、図 1 9 参照）、

前記特別状態においては、前記第 1 領域、前記第 2 領域及び前記第 3 領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し（例えば、図 1 9 参照）、

前記特別状態における前記第 3 領域の方が前記通常状態における前記第 3 領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される（例えば、図 1 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、第 1 領域と第 2 領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第 3 領域の装飾識別情報を小さくすることによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

【0 0 3 9】

（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。

【0 0 4 0】

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「002SGS1」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。

#### 【0041】

（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。

#### 【0042】

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。

#### 【0043】

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」ともいう。第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「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。

#### 【0044】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

#### 【0045】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

#### 【0046】

また、画像表示装置5の表示画面左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

#### 【0047】

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

10

20

30

40

50

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 002SG201（図20参照）や、時短残回数を示す時短残表示 002SG202（図20参照）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。

【0048】

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32A、32Bが画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

10

【0049】

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

20

【0050】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリアと、第2特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第2保留表示が表示される第2特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

30

【0051】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0052】

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

40

【0053】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0054】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動

50

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

【0055】

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

10

【0056】

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

【0057】

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

20

【0058】

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

【0059】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

30

【0060】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0061】

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

40

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

50



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 8 L、8 R 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 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【0065】

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 3 2 A、3 2 B が設けられている。また、可動体 3 2 A、3 2 B には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 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 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

10

【0066】

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。

【0067】

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。

20

【0068】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

【0069】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

30

【0070】

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 31 A やプッシュボタン 31 B 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。

【0071】

（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。

40

【0072】

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 6 B 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）。

【0073】

50

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0074】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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

10

20

30

40

50

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「大当たり」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。

【0084】

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、次回の大当た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。

【0085】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0086】

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。

【0087】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0088】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32A、32B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。

【0089】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0090】

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。

【0091】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度

10

20

30

40

50

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。

#### 【0092】

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。

#### 【0093】

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。

#### 【0094】

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。

#### 【0095】

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。

#### 【0096】

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。

#### 【0097】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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。

#### 【0098】

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(デモンストラーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

#### 【0099】

(基板構成)

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0100】

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。

10

#### 【0101】

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）、大当たり遊技状態、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。

#### 【0102】

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。

20

#### 【0103】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

30

#### 【0104】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

#### 【0105】

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

40

#### 【0106】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

#### 【0107】

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、

50

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。

#### 【0108】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

10

#### 【0109】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

20

#### 【0110】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32A、32B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。

#### 【0111】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

#### 【0112】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

30

#### 【0113】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

#### 【0114】

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

40

#### 【0115】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank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Vblank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Vblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データ

50

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。

【0116】

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

【0117】

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。

【0118】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、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の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域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。

【0122】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の中央部において、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。

【0123】

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

【0124】

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

10

20

30

40

50

て画像表示装置 5 の表示領域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（背景画像）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。

#### 【0125】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示領域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。

#### 【0126】

表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32A、32B を動作させる信号を当該可動体 32A、32B または当該可動体 32A、32B を駆動する駆動回路に供給する。

#### 【0127】

音声制御基板 13 は、スピーカ 8L、8R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8L、8R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8L、8R から出力させる。

#### 【0128】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

#### 【0129】

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 32A、32B の制御（可動体 32A、32B を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

#### 【0130】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0131】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

#### 【0132】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

#### 【0133】

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

10

20

30

40

50



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。

#### 【0134】

図3（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0135】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」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EXTデータが設定される。

#### 【0136】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図3（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」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8C02H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8C03H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8C04H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。

#### 【0137】

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

る。

【0138】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0139】

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。

【0140】

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つき、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つき、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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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

10

20

30

40

50

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 4 1 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。

#### 【0144】

図 4 は、主基板 1 1 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 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

10

#### 【0145】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 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。

#### 【0146】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

20

#### 【0147】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

#### 【0148】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 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」~「1 3」の範囲の値をとる。

30

#### 【0149】

図 5 は、R O M 1 0 1 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。

#### 【0150】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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 M R 1 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。

40

#### 【0151】

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 M R 1 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。

#### 【0152】

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 M R 1 と比較される判定

50

値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約  $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約  $1/30$ ）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0153】

図 6（A）は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 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、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0154】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 6（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0155】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

30

40

【0156】

確変大当り A～確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A～確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表

50

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。

#### 【0157】

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。

#### 【0158】

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。

#### 【0159】

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。

#### 【0160】

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。

#### 【0161】

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。

【0162】

大当た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。

10

【0163】

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た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た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た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。

20

【0164】

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。

【0165】

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「大当たり」となる大当た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たり期待度が高くなっている。

30

【0166】

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。

【0167】

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。

40

【0168】

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たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当た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たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当た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

50

し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0169】

また、可変表示結果が確変大当りA～Cである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

10

【0170】

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。

20

【0171】

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。

30

【0172】

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。

40

【0173】

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

50

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。

【0174】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当た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た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。

【0175】

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。

【0176】

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002SG150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002SG150は、第1特図保留記憶部002SG151Aと、第2特図保留記憶部002SG151Bと、普図保留記憶部002SG151Cと、遊技制御フラグ設定部002SG152と、遊技制御タイマ設定部002SG153と、遊技制御カウンタ設定部002SG154と、遊技制御バッファ設定部002SG155とを備えている。

【0177】

第1特図保留記憶部002SG151A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。

【0178】

第2特図保留記憶部002SG151B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。

【0179】

一例として、第1特図保留記憶部002SG151A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002SG151B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

10

20

30

40

50



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。

【0180】

こうして第1特図保留記憶部002SG151Aや第2特図保留記憶部002SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0181】

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。

【0182】

普図保留記憶部002SG151C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002SG151C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。

【0183】

遊技制御フラグ設定部002SG152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002SG152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。

【0184】

遊技制御タイマ設定部002SG153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002SG153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。

【0185】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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002SG154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002SG154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。

【0186】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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。

【0187】

遊技制御バッファ設定部002SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行

10

20

30

40

50

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 002SG155 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。

【0188】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、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。

【0189】

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。

【0190】

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 002SG190 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 002SG190 は、演出制御フラグ設定部 002SG191 と、演出制御タイマ設定部 002SG192 と、演出制御カウンタ設定部 002SG193 と、演出制御バッファ設定部 002SG194 とを備えている。

【0191】

演出制御フラグ設定部 002SG191 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 002SG191 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。

【0192】

演出制御タイマ設定部 002SG192 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 002SG192 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。

【0193】

演出制御カウンタ設定部 002SG193 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 002SG193 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。

【0194】

演出制御バッファ設定部 002SG194 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 002SG194 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。

【0195】

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 002SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 002SG194 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 002SG194A には、第 1 特図

10

20

30

40

50

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002SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194A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。

10

【0196】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

20

【0197】

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002SG194A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002SG194A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。

30

【0198】

図10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194A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。

40

【0199】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

50

## 【0200】

(主基板11の主要な動作)

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

## 【0201】

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。

10

## 【0202】

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。

20

## 【0203】

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つた場合には、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。

## 【0204】

また、復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化処理(ステップS6)を実行した後に、乱数回路設定処理(ステップS8)を実行する。ステップS6の初期化処理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

30

## 【0205】

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。

40

## 【0206】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図12のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS

50

22)。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）。

【0207】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

10

【0208】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0209】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

20

【0210】

（特別図柄プロセス処理）

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

30

【0211】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0212】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S117）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0213】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特

50

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）。 10

#### 【0214】

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。

#### 【0215】

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。 20

#### 【0216】

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。

#### 【0217】

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

#### 【0218】

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。 40

#### 【0219】

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 50

レノイド 8 2 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。

#### 【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウンタスイッチ 2 3 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 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

#### 【 0 2 2 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

20

#### 【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

#### 【 0 2 2 3 】

##### ( 始動入賞判定処理 )

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) 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 CPU 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 2 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 2 S G S 1 0 1 ; 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 ( 0 0 2 S G S 1 0 2 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ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。0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 2 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 2 S G S 1 0 3 )。

30

40

#### 【 0 2 2 4 】

0 0 2 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 2 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 2 S G S 1 0 2 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 ( 0 0 2 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 2 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 2 S G S 1 0 4 ; 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

50

」)となっているか否かを判定する(002SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部002SG154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保留記憶数カウンタ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。002SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(002SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部002SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(002SGS106)。

【0225】

002SGS103, 002SGS106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(002SGS107)。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(002SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部002SG154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。

【0226】

002SGS108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002SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(002SGS109)。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(002SGS110)。

【0227】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、002SGS109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。

【0228】

002SGS110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(002SGS111)。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。

【0229】

CPU103は、002SGS111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 (002SGS113)。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。

【0230】

002SGS113 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 (002SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば (002SGS114 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 (002SGS115)、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 (002SGS114 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 (002SGS116)、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。

【0231】

(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 002SGS141)。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 002SGS141 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。

【0232】

ステップ 002SGS141 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 002SGS141 ; 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 002SGS142)。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。

【0233】

ステップ 002SGS142 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 002SGS143)。

【0234】

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 002SGS144)、ステップ 002SGS149 に移行する。

【0235】

一方、ステップ 002SGS141 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには (ステップ 002SGS141 ; 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 002SGS145)。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 002SGS145 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 002SGS145 の処理は、ステップ 002SGS141 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。

【0236】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0237】

ステップ002SGS145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002SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ002SGS146）。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。

【0238】

ステップ002SGS146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002SGS147）。

【0239】

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002SGS148）、ステップ002SGS149に移行する。

【0240】

ステップ002SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS150）。尚、このステップ002SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0241】

このように、ステップ002SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ002SGS150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「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【0242】

ステップ002SGS150にて「大当り」と判定された場合には（ステップ002SGS150；Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ002SGS152

10

20

30

40

50

）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ002SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS154）。

#### 【0243】

ステップ002SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ002SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ002SGS155の処理後はステップ002SGS156に進む。

#### 【0244】

また、ステップ002SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ002SGS150；N）、ステップ002SGS152～002SGS155の処理を実行することなくステップ002SGS156の処理を実行する。

#### 【0245】

ステップ002SGS156では、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「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002SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ002SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

#### 【0246】

ステップ002SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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002SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0247】

尚、ステップ002SGS145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002SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ002SGS158）、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ラーション表示（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。

#### 【0248】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図16のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図16に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

10

#### 【0249】

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

#### 【0250】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

#### 【0251】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

#### 【0252】

ステップS75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S76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32A、32B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。

50

## 【0253】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップS77）の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップS78）と、画像表示装置5において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理（ステップS79）と、遊技待機状態において画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップS80）と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

## 【0254】

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背景画像と、第2演出モードに対応する第2背景画像と、第3演出モードに対応する第3背景画像と、第4演出モードに対応する第4背景画像と、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背景画像と第2背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第3背景画像は、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4背景画像は、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。また、第1背景画像と第2背景画像との切り替えは、例えば、SPリーチはれの可変表示が実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

20

## 【0255】

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。

## 【0256】

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。

30

## 【0257】

（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002SG101や第2保留表示002SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194A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。

40

## 【0258】

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。

## 【0259】

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 50

）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 1 1 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。

#### 【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

#### 【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 A、3 2 B を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

#### 【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

#### 【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

#### 【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 7 5 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。

#### 【0265】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図18は、図17に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ002SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ002SGS271；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ002SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0266】

また、ステップ002SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ002SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ002SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ002SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ002SGS273；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ002SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0267】

ステップ002SGS272またはステップ002SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ002SGS275）。

#### 【0268】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ002SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0269】

尚、本実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りB～確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合は、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

#### 【0270】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りB～確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が100回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が100回の可変表示で終了するか10000回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興味を向上させることができる。

10

#### 【0271】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

#### 【0272】

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

20

#### 【0273】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターンPA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ002SGS277）。ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ002SGS278；N）は、ステップ002SGS383に進む。

30

#### 【0274】

ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ002SGS276にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ状態を形成する左飾り図柄表示エリア5L及び右飾り図柄表示エリア5Cの停止図柄の表示色を特定する。そして、図49（C）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、1回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて2回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×2」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS278）。

40

#### 【0275】

次いで、ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ002SGS279）、擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は（ステップ002SGS279；Y）、図49（C）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、2回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて3回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×3」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS280）。

#### 【0276】

そして、ステップ002SGS279にて擬似連2回の変動パターンではないと判定し

50



た場合、またはステップ002SGS280の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし（ステップ002SGS281）、ステップ002SGS282に進む。

【0277】

次いで、ステップ002SGS282において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ002SGS282）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ002SGS283）。

【0278】

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

【0279】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ002SGS284）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令

10

20

【0280】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ002SGS285）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ002SGS286）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄や小図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄や小図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して（ステップ002SGS287）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【0281】

（飾り図柄と小図柄）

次に、飾り図柄と小図柄について、図19～図22に基づいて説明する。図19は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図20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、（D1）（D2）は第4演出モードの態様を示す図である。図21は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図22は、（C1）（C2）は第3演出モード、（D1）（D2）は第4演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（E）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

40

【0282】

尚、図19において、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）、小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R及び表示エリア5Sに表示されるときに比率にて表示されている。

【0283】

図19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

50

、5 C、5 R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002SG051と、数字表示部002SG051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002SG052と、正面視長方形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002SG053と、これら数字表示部002SG051、キャラクタ表示部002SG052及び情報表示部002SG053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002SG054と、から構成される。

【0284】

10

尚、本実施の形態では、情報表示部002SG053に、キャラクタ表示部002SG052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002SG052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。

【0285】

また、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5 L、5 C、5 R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002SG061と、数字表示部002SG061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002SG064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。

20

【0286】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5 S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5 S L、5 S C、5 S R各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

30

【0287】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【0288】

＜各図柄の表示時期＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置5の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中にSPリーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置5の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

40

【0289】

＜各図柄の可変表示態様＞飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第1演出モードにて、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にて可変表示が実行され、第2演出モードにて、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【0290】

50

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第3演出モードにて、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、第4演出モードにて、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にて可変表示が実行される。

【0291】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア5 S L、5 S C、5 S Rにおいて「0」～「9」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

【0292】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【0293】

＜数字表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部002SG051、002SG061だけでなく、キャラクタ表示部002SG052、情報表示部002SG053及び台座表示部002SG054を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【0294】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア5 Lと右飾り図柄表示エリア5 Rには同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア5 Cには、左飾り図柄表示エリア5 Lと右飾り図柄表示エリア5 Rよりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア5 S L、5 S C、5 S Rに同一サイズで表示される。

【0295】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア5 Lと右飾り図柄表示エリア5 Rとは、画像表示装置5の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア5 Cは、左飾り図柄表示エリア5 L及び右飾り図柄表示エリア5 Rよりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置5の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rは、画像表示装置5の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア5 Cの停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア5 Cの停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置5の表示画面の中央に近い位置に配置される（図20参照）。

【0296】

また、飾り図柄（低ベース状態用）の数字表示部002SG051のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部002SG061のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄（高ベース状態用）、飾り図柄（低ベース状態用）、小図柄の順に大きい（数字表示部のサイズ：飾り図柄（高ベース状態用）＞飾り図柄（低ベース状態用）＞小図柄）。また、各図柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

【0297】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア5 L及び右飾り図柄表示エリア5 Rの飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア5 Cの飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベ

10

20

30

40

50

ース状態においては、画像表示装置 5 の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる（図 20 参照）。

【0298】

また、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されている。立体視画像とは、例えば、3DCG にて作成された画像（3 次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成（モデリング）し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの）であるが、3 次元表示装置（例えば、右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネルと、該画像用液晶パネルの後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライトと、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネルと所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネルとを有する）にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

10

【0299】

また、飾り図柄の「0」～「9」の数字のうち、「1・3・5・7・9」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「0・2・4・6・8」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄（非確変図柄）とされている。尚、確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることができるようにしてもよい。

20

【0300】

<キャラクタ表示部>飾り図柄（低ベース状態用）のキャラクタ表示部 002SG052 は、非立体視画像（2D 画像、2 次元画像）にて形成されている。尚、キャラクタ表示部 002SG052 は立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション（動作）が行われるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

【0301】

<情報表示部>飾り図柄（低ベース状態用）の情報表示部 002SG053 は、非立体視画像（2D 画像、2 次元画像）にて形成されている。尚、情報表示部 002SG053 は立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、情報表示部 002SG053 には、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、情報表示部は設けられていない。

30

【0302】

<台座表示部>飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部 002SG054 は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像（2D 画像、2 次元画像）にて形成されている。また、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部 002SG064 は、立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されている。尚、台座表示部 002SG054 と台座表示部 002SG064 の双方が立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部 002SG054 のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部 002SG064 のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

40

【0303】

<主要色>飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部 002SG051、002SG061 に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部 002SG054、002SG064 などについては、

50

数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

【0304】

また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中の物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

【0305】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出やSPリーチ演出が表現され、SPリーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりなど）となることが報知される。

【0306】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

【0307】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部002SG061がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

【0308】

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

【0309】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色とされていてもよい。

【0310】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるというよりも、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などがないシンプルな色味）であることが好ましい。

【0311】

図20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20（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図20（B1）（B2）参照）、第3演出モード（図20（C1）（C2）参照）及び第4演出モード（図20（D1）（D2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モード及び第2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3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4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

10

20

30

40

50

演出モードである。

【0312】

図20(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、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第1背景画像002SG081が表示される。また、図20(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。

【0313】

詳しくは、図21(A1)(A2)に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図21(A2)に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0314】

また、画像表示装置5の画面左上に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示002SG101及び第2保留表示002SG102や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【0315】

図20(B1)に示すように、第2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、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第2背景画像002SG082が表示される。また、図20(B2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示(第2スクロール表示)にて可変表示が実行される。

【0316】

詳しくは、図21(B1)(B2)に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア5Lの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア5Rの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア5Lの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア5Rの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア5Cの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【0317】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄(例えば、「2」の飾り図柄)が、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図21(B2)に示すように、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」

の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

#### 【0318】

図20(C1)に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第3背景画像002SG083が表示される。また、図20(C2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

10

#### 【0319】

詳しくは、図22(C1)(C2)に示すように、第3演出モードにおける飾り図柄は、第1面5aと該第1面5aの反対面である第2面5bとを有しており、第1面5a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5aが正面を向いているときには、第2面5b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002SG064は透過率が低い(不透明)であるため、第2面5b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。

20

#### 【0320】

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5a、第2面5b、第1面5a、第2面5b・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

#### 【0321】

また、図22(C2)に示すように、第1面5aが正面を向いている状態から約90度以上回転して第2面5bが表示されるとき、第2面5bには、第1面5aに表示されている飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)の後続の飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)が表示される。次いで、特に図示しないが、第2面5bが正面を向いている状態から約90度以上回転して第1面5aが表示されるとき、第1面5aには、第2面5bに表示されている飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)の後続の飾り図柄(例えば、「5」の飾り図柄)が表示される。

30

#### 【0322】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示され、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002SG202(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~100)が表示される。

40

#### 【0323】

図20(D1)に示すように、第4演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第4背景画像002SG084が表示される。また、図20(C2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示(第3スクロール表示)にて可変表示が実行される。

#### 【0324】

詳しくは、図22(D1)(D2)に示すように、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

50

て直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 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に、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図 22（D1）に示すように、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、図 22（D2）に示すように、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される。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

【0325】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 002SG201 が表示される。

【0326】

また、第 2 演出モードでは、飾り図柄の情報表示部 002SG053 の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第 3 演出モード、第 4 演出モードでは、飾り図柄は情報表示部 002SG053 を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第 1 演出モードにおいては、情報表示部 002SG053 を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第 2 演出モードや第 3 演出モードでは情報表示部 002SG053 を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部 002SG053 に表示される名前だけでなく、情報表示部 002SG053 そのものが非表示とされてもよい。

20

【0327】

図 22（E）に示すように、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通過期間 Ta2 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期間 Ta2 を要する。一方、小図柄は、上記期間 Ta2 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。

30

【0328】

詳しくは、フレームレート（画面表示速度）が 30FPS（1 秒間に 30 フレーム（コマ）の画像を表示）に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに 10 フレームの画像が表示され、その期間 Ta2 は約 0.3 秒とされる。

【0329】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄（例えば、「635」、「175」、「461」、「532」、「913」など）がそれぞれ 2 フレーム毎（期間 Ta1）に表示される。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の期間 Ta2 に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が 5 回切り替えて、それぞれ期間 Ta1 にわたり表示される（期間 Ta1 < 期間 Ta2）。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間 Ta1 にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬（約 0.06 秒）であるため、目視では確認が困難とされている。

40

【0330】

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用 CPU 120 が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「32

50



6」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【0331】

また、飾り図柄は、第1演出モード、第2演出モード及び第4演出モードにおけるスクロール表示や、第3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。

【0332】

（飾り図柄の各種アクション）

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図23に基づいて説明する。図23は、（A）は飾り図柄の変動開始アクション、（B）は変動停止アクション、（C）はループアクションを示す図である。

【0333】

図23（A）～図23（C）に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内を移動したり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄の数字表示部002SG051やキャラクタ表示部002SG052を変化させる各種アクション（動作）を実行可能である。

【0334】

（変動開始アクション）

図23（A）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクションA1において両手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様とされ、変動開始アクションA2において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクションA3においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間（A1～A3）内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前（A1）、正面（A2）、左斜め前（A3）の順に変わる変動開始アクション（動作）が行われる。

【0335】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスクロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（A4）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクションA1～A4は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間Tb1（図24参照）にわたり実行される。

【0336】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3、A4の4フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間Tb1において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

【0337】

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクタの身体の向きが左右反転する態様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、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示

10

20

30

40

50

部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4のうち少なくともいずれか1つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

【0338】

また、第1演出モードにおいては、変動開始アクション期間 T b 1 において、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクタの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクタの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

10

【0339】

具体的には、特別図柄の変表示期間は、特別図柄及び小図柄の変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このように、変動開始アクション期間 T b 1、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

20

【0340】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間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、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の可変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間であればよい。

【0341】

（変動停止アクション）

図 2 3 （B）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。

30

【0342】

具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき、キャラクタは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクション B 1）、通常態様よりも台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクション B 2）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクション B 3）。

【0343】

ここでは、説明の便宜上、変動停止アクション B 1、B 2、B 3 の 3 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間 T b 2 において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。

40

【0344】

尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様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、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示

50

部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。

【 0 3 4 5 】

(ループアクション)

図 2 3 (C) に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が終了するとき (飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示 (図柄確定) されるまで) に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。

10

【 0 3 4 6 】

具体的には、ループアクション C 1 において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 2 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が右側に約 4 5 度回動する態様とされ、ループアクション C 3 において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 4 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が左側に約 4 5 度回動する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1、C 2、C 3、C 4 が順に実行され、ループアクション期間 T b 3 の終了後にループアクション C 1 に戻り、再びループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1 ~ C 4 のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクション C 1 ~ C 4 が周期的に実行される。

20

【 0 3 4 7 】

ここでは、説明の便宜上、ループアクション C 1 ~ C 4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動して復元するまでのループアクション期間 T b 3 において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が表示されることによりループアクション (動作) が行われる。

30

【 0 3 4 8 】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動する態様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、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示 (図柄確定) されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

40

【 0 3 4 9 】

(各種アクション期間及び発光期間の比較)

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図 2 4 に基づいて説明する。図 2 4 は、(A) は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B) はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【 0 3 5 0 】

図 2 4 (A) に示すように、飾り図柄の変動開始アクション A 1 ~ A 4 (図 2 3 (A) 参照) は、実行期間である変動開始アクション期間 T b 1 は約 1. 5 秒であり (変動開始アクション期間 T b 1 = 約 1. 5 秒)、約 4 5 フレームの画像からなる。また、飾り図柄

50

の変動停止アクション B 1 ~ B 3 (図 2 3 (B) 参照) は、実行期間である変動停止アクション期間 T b 2 は約 0.8 秒であり (変動停止アクション期間 T b 2 = 約 0.8 秒)、約 28 フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクション C 1 ~ C 4 (図 2 3 (C) 参照) は、1 の周期であるループアクション期間 T b 3 は約 1.8 秒であり (ループアクション期間 T b 3 = 約 1.8 秒)、約 55 フレームの画像からなる。

【0351】

また、図 2 4 (B) に示すように、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 A 及び画像表示装置 5 の下部に設けられた可動体 3 2 B 各々に設けられた可動体ランプ 9 d や、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9 a 及び枠ランプ 9 b は、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用 CPU 1 2 0 が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【0352】

このループ発光制御は、例えば、1 の周期であるループ発光期間 T b 4 にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間 T b 4 の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間 T b 4 において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

【0353】

そして、ループアクション期間 T b 3 よりもループ発光期間 T b 4 の方が長くなっている (ループアクション期間 T b 3 < ループ発光期間 T b 4)。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返され行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【0354】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に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、1 の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、4 色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

【0355】

尚、図 2 4 (A) に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードである場合には実行されない。また、図 2 4 (B) に示す可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードである場合には実行されない。

【0356】

(保留表示)

次に、保留表示について、図 2 5 に基づいて説明する。図 2 5 は、(A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。

【0357】

図 2 5 (A 1) に示すように、遊技の待機中 (保留記憶数「0」) の場合、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、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア 5 U は、4 つの表示エリアからなり、左から 1 番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「1-1」に対応し、左から 2 番目の表示エリアはバッファ番号「

10

20

30

40

50

1-2」に対応し、左から3番目の表示エリアはバッファ番号「1-3」に対応し、左から4番目の表示エリアはバッファ番号「1-4」に対応している。

【0358】

図25(A2)に示すように、遊技待機中において始動入賞(例えば、第1始動入賞)が発生すると、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、第1保留表示002SG101が表示される。次いで、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後(図25(A3)参照)、放物線を描くようにアクティブ表示エリア5Fに向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア5Fに到達したときに拡大表示され、アクティブ表示002SG103として表示される(図25(A4)参照)。

10

【0359】

つまり、図25(A2)に示すように始動入賞が発生した時点では、第1保留表示002SG101は特図保留記憶表示エリア5Uに表示され、アクティブ表示エリア5Fには表示されないが、第1始動入賞が発生したことに基づいて第1保留表示002SG101が特図保留記憶表示エリア5Uに表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【0360】

しかし、可変表示は開始されているものの、図25(A4)に示すように、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002SG101が、アクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第1保留表示002SG101に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

20

【0361】

よって、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002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始されるようになっている。

30

【0362】

次に、図25(B1)に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「1」以上(例えば、保留記憶数「2」)の場合について説明すると、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5Uには、左から1番目と2番目の表示エリアに第1保留表示002SG101が表示されるとともに、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103が表示されている。

【0363】

図25(B2)に示すように、アクティブ表示エリア5Fに表示されているアクティブ表示002SG103に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア5Fに表示されていたアクティブ表示002SG103が消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト002SG110が表示される。

40

【0364】

尚、消去エフェクト002SG110は、アクティブ表示002SG103が消去された後も継続して表示され、以下のように、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002SG101に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト002SG110により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103

50

が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【0 3 6 5】

次いで、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 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、該第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が左斜め上に向けて移動を開始した後（図 2 5（B 3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて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 2 S G 1 0 3 として切替表示される（図 2 5（B 4）参照）。

【0 3 6 6】

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 2 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 2 S G 1 0 1 の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図 2 5（B 3）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する（図 2 5（B 4）参照）。

【0 3 6 7】

つまり、図 2 5（B 2）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後、図 2 5（B 3）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 2 S G 1 0 1 は、まだアクティブ表示エリア 5 F まで移動されていないが、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【0 3 6 8】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 2 5（B 4）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 は、アクティブ表示エリア 5 F への移動（シフト表示）が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【0 3 6 9】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【0 3 7 0】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様とされていることで、図 2 5 に示すシフト表示は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様にて実行されるようになっているが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F を設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

【0 3 7 1】

また、図 2 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、複数種類の変動パターン（例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど）に共通の動作態様（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F まで保留表示が山なりの軌跡で移動する態様）で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0372】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか1つの要素が共通であるものを含む。

## 【0373】

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101（または第2保留表示002SG102）が表示された後、第1保留表示002SG101（または第2保留表示002SG102）が特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへ移動表示（シフト表示）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、保留記憶数が「0」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101（または第2保留表示002SG102）が表示されることなく、アクティブ表示エリア5Fに直接アクティブ表示002SG103が表示されるようにしてもよい。

10

## 【0374】

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切替表示（シフト表示）として、第1保留表示002SG101を、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fに向けて非直線的（例えば、山なり）に移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示（シフト表示）は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア5Fに表示されていたアクティブ表示002SG103と、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002SG101を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア5Fに新たな可変表示に対応するアクティブ表示002SG103の表示を開始するものでもよい。

20

## 【0375】

（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26～図35に基づいて説明する。図26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27は、図26に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図28は、第2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29は、図28に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図30は、図28の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図31は、変形例1としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図32は、図31に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図33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34は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図35は、第4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。

30

## 【0376】

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。

40

## 【0377】

（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26及び図27に基づいて説明する。

## 【0378】

図26（A）には、第1演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態で

50

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 2 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 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0379】

次いで、図 26（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 2 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 2 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 2 S G 1 1 0 が表示される。

10

【0380】

図 26（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 2 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（図 23（A）参照）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 2 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。

【0381】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 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 2 S G 1 0 3 として表示される（図 26（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 2 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 2 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 26（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 26（D）参照）。

20

【0382】

尚、図 26（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 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 2 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。

30

【0383】

図 26（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 2 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 A 1～A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 26（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。

【0384】

次いで、図 26（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アクション A 1～A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 26（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。

40

【0385】

次いで、図 26（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 A 1～A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 26（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。

【0386】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 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

50



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002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0387】

つまり、第1保留表示002SG101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002SG103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。

10

【0388】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図26（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図26（H）に示す中速を経て、図27（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26（G）～図27（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

20

【0389】

（第2演出モードの可変表示の動作例）

次に、第2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28及び図29に基づいて説明する。

【0390】

図28（A）には、第2演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

30

【0391】

次いで、図28（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002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

40

【0392】

図28（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002SG101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（図23（A）参照）が、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示

50

が開始される。

【0393】

具体的には、第1保留表示002SG101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002SG103として表示される(図28(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002SG101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002SG101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28(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28(D)参照)。

10

【0394】

尚、図28(B)において表示された消去エフェクト002SG110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002SG101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。

【0395】

図28(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002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の奥側への後退移動(アクションA4)が終了すると、図28(F)に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

20

【0396】

次いで、図28(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して後退のアクションA4が開始され、後退移動(アクションA4)が終了すると、図28(G)に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0397】

次いで、図28(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して後退のアクションA4が開始され、後退移動(アクションA4)が終了すると、図28(H)に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

30

【0398】

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002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101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ようになっている。

【0399】

つまり、第1保留表示002SG101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002SG103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。

40

【0400】

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

50

、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100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図28（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図28（H）に示す中速を経て、図29（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28（G）～図29（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0401】

このように、第2演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図30（A）（B）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図30（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部002SG051の数字（「3」）が表示されるようになっている。

【0402】

また、一の飾り図柄「2」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「3」が一の飾り図柄「2」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「3」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「2」と他の飾り図柄「3」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「2」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0403】

また、本実施の形態では、図30（A）に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、図30（C）に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっていたため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図30（A）～図30（C）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【0404】

（変形例1としての可変表示の動作例）

次に、変形例1としての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31及び図32に基づいて説明する。本変形例1では、第2演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第2モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

【0405】

図31（A）～図31（D）の流れについては、図28（A）～図28（D）と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

【0406】

図31（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

10

20

30

40

50

002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の手前側への前進移動（アクションA4）が終了すると、図31（F）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0407】

次いで、図31（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動（アクションA4）が終了すると、図31（G）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

10

【0408】

次いで、図31（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動（アクションA4）が終了すると、図31（H）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0409】

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002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101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ようになっている。

20

【0410】

つまり、第1保留表示002SG101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002SG103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。

30

【0411】

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100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図31（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図31（H）に示す中速を経て、図32（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31（G）～図32（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

40

【0412】

このように、変形例1としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図31（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2

50

」)が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字(「2」)は視認困難となる(または、表示されず)。

【0413】

また、一の飾り図柄「3」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「2」が一の飾り図柄「3」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「2」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「3」と他の飾り図柄「2」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「3」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

10

【0414】

また、本変形例1では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっていたため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率(透明度)を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図31(F)~図31(H)のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

20

【0415】

(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33及び図34に基づいて説明する。

【0416】

図33(A)には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101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002SG201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。

30

【0417】

次いで、図33(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002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【0418】

図33(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002SG101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23(A)参照)は行われない。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

40

【0419】

具体的には、第1保留表示002SG101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002SG103として表示される(図33(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

50

表示 0 0 2 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 2 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 3 3（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 3 3（D）参照）。

【0 4 2 0】

尚、図 3 3（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 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 2 S G 1 0 1 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。

【0 4 2 1】

図 3 3（F）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 2 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、各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回転表示が開始される。高ベース状態では、各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回転表示が一斉に開始される。

【0 4 2 2】

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 2 S G 1 0 1 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 5 L、5 C、5 R に停止表示されている飾り図柄の回転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 0 0 2 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回転表示が開始されない。

【0 4 2 3】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 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 2 S G 1 0 3 として表示されてから回転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。

【0 4 2 4】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度（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 1 0 0 % 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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、図 3 3（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 3（G）に示す中速を経て、図 3 3（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。

【0 4 2 5】

図 3 4 に示すように、第 3 演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第 1 面 5 a 及び第 2 面 5 b を繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するときに非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第 1 面 5 a 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示される一方、第 2 面 5 b 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示されないようになっている。

【0 4 2 6】

例えば、図 3 4（A）に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第 1 透過率である半透明状態では、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は、第 1 面 5 a に表示されている数字「3 2 6」は視認できるが、裏面である第 2 面 5 b に表示されている（表示予定の）数字「4 3 7」は視認困難な状態とされている。

【0 4 2 7】

また、図 3 4（B）に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第 1 透過率よりも高い第 2 透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5

10

20

30

40

50

Rに表示されている飾り図柄は、第2面5bに表示されている数字「437」は視認できるが、裏面である第1面5aに表示されている（表示予定の）数字「548」は視認困難な状態とされている。

【0428】

また、図34（C）に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第2透過率よりも高い第3透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「763」は困難ではあるが視認でき、裏面である第2面5bに表示されている（表示予定の）数字「874」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第1面5a、第2面5bのいずれも視認困難となる。

【0429】

このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面（例えば、第1面5a）側だけでなく裏面（例えば、第2面5b）側も透過して視認可能となるが、この際、表面（例えば、第1面5a）側の数字は表示される一方、裏面（例えば、第2面5b）側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようとしてもよく、このようにすることで、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dの制御を簡素化することができる。

【0430】

（第4演出モードの可変表示の動作例）

次に、第4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35に基づいて説明する。

【0431】

図35（A）には、第4演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101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002SG201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23（A）参照）

【0432】

次いで、図35（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002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【0433】

図35（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002SG101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23（A）参照）は行われない。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0434】

具体的には、第1保留表示002SG101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

10

20

30

40

50

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 2 S G 1 0 3として表示される(図3 5 (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 2 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 2 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3 5 (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3 5 (D)参照)。

【0 4 3 5】

尚、図3 5 (B)において表示された消去エフェクト0 0 2 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 2 S G 1 0 1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。

【0 4 3 6】

図3 5 (F)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 2 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、各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。高ベース状態では、各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一斉に開始される。

【0 4 3 7】

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 2 S G 1 0 1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5 L、5 C、5 R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0 0 2 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が開始されない。

【0 4 3 8】

つまり、第1 保留表示0 0 2 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 2 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。

【0 4 3 9】

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、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1 0 0 %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5 L、5 C、5 Rの飾り図柄は、図3 5 (E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図3 5 (G)に示す中速を経て、図3 5 (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。

【0 4 4 0】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用C P U 1 2 0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5 U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0 0 2 S G 1 0 1をアクティブ表示エリア5 Fにアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3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。

【0 4 4 1】

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

10

20

30

40

50



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。

【0442】

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。

10

【0443】

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002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103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002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103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。

20

【0444】

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。

30

【0445】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

40

【0446】

また、本実施の形態では、図42、図43に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか1つの飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるよう

50

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。

【0447】

（図柄停止表示時の各部の動作例）

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図 3 6～図 4 0 に基づいて説明する。図 3 6 は、第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 7 は、図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 8 は、（A）～（G）は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 9 は、（A）、（B）は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

10

【0448】

（第 1 演出モード「保留記憶数「2 個以下」」の図柄停止表示の動作例）

まず、第 1 演出モードで保留記憶数が 2 個以下である場合はずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 6 及び図 3 7 に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードについては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0449】

図 3 6（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（B）参照）。

20

【0450】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（D）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 6（E）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【0451】

30

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 6（F）に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（F）参照）。

【0452】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（H）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（I）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

40

【0453】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 7（J）に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 7（K）参照）。

【0454】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 7（K）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 7（L）参照）、その後、

50

元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（M）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【0 4 5 5】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 7（M）参照）。

【0 4 5 6】

（第 1 演出モード「保留記憶数「3 個」」の図柄停止表示の動作例例）

10

次に、第 1 演出モードで保留記憶数が 3 個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 8（A）～（G）に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の状態であるため、詳細な説明は省略する。

【0 4 5 7】

図 3 8（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（B）参照）。

20

【0 4 5 8】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 5 9】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（D）参照）。

30

【0 4 6 0】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（E）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 1】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（F）参照）。

40

【0 4 6 2】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 3】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 8（G）参照）。

【0 4 6 4】

（第 4 演出モードの図柄停止表示の動作例）

次に、第 4 演出モードである場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 9（A）（B）に基づいて説明する。尚、第 3 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 4 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0 4 6 5】

図 3 9（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 9（B）参照）。

【0 4 6 6】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）も実行されない。

【0 4 6 7】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 9（C）参照）。

【0 4 6 8】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が 2 個以下で被短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が 3 個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0 4 6 9】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、1．可変表示開始時～高速可変表示手前、2．高速可変表示、3．低速可変表示～可変表示停止、4．停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせることで映像を作成することが考えられるが、2．高速可変表示については、図 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかなどを目視により認識することは極めて困難とされている（図 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさず ROM 1 2 1 の容量を圧迫するだけであるため、高速可変表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにおらず共通のデータが用いられることが好ましい。

【0 4 7 0】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図 4 0～図 4 1 に基づいて説明する。図 4 0 は、（

10

20

30

40

50

A 1) は第 1 背景画像、(A 2) は第 1 所定背景画像を示す図であり、(B) は背景変化を説明する図である。図 4 1 は、第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【0471】

図 4 0 に示すように、第 1 演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 002SG081 (図 4 0 (A 1) 参照) と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 002SG081A (図 4 0 (A 2) 参照) とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件 (例えば、SP リーチはずれが発生した場合など) が成立したことを契機に実行されるようになってい

10

【0472】

尚、本実施の形態では、第 1 演出モードにおいて、第 1 背景画像 002SG081 と第 1 所定背景画像 002SG081A とのいずれかに切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、第 1 背景画像 002SG081 と第 1 所定背景画像 002SG081A とを含む 3 種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、SP リーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

20

【0473】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【0474】

図 4 0 (B) に示すように、第 1 背景画像 002SG081 から第 1 所定背景画像 002SG081A へ切り替え表示される場合 (または第 1 所定背景画像 002SG081A から第 1 背景画像 002SG081 へ切り替え表示される場合)、不透明度 100% で表示されている第 1 背景画像 002SG081 の透過率 (透明度) を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度 0% で非表示とされている第 1 所定背景画像 002SG081A の透過率 (透明度) を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第 1 背景画像 002SG081 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 002SG081A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される (フェードアウト表示期間 A 1 = フェードイン表示期間 B 1) 。フェードアウト表示期間 A 1 及びフェードイン表示期間 B 1 は、例えば約 6 秒とされ、その間に約 210 フレームの画像が表示される。

30

【0475】

具体的には、図 4 1 (A) に示すように、第 1 背景画像 002SG081 が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率 (透明度) が高まって視認困難になっていく一方で (図 4 1 (B) 参照)、第 1 背景画像 002SG081 の下位レイヤに表示されている第 1 所定背景画像 002SG081A の透過率 (透明度) が低下していき、徐々に視認可能となっていく (図 4 1 (C) 参照) 。

40

【0476】

次いで、第 1 背景画像 002SG081 の視認がより低下するとともに、第 1 所定背景画像 002SG081A の視認性が高まり (図 4 1 (D) (E) 参照)、最終的には、第 1 背景画像 002SG081 の透過率が 100% になって消去される一方で、第 1 所定背景画像 002SG081A の透過率が 0% になって視認容易になる (図 4 1 (F) 参照) 。

【0477】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 とが

50

同期する、つまり、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 とは期間が同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間 A 1 が終了してからフェードイン表示期間 B 1 が開始されてもよい。

【0478】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下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、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第 1 期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第 2 期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

10

【0479】

また、本実施の形態では、一の演出モード（例えば、第 1 演出モードや第 2 演出モード）において背景画像が切り替え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、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像から第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第 1 背景画像のフェードアウト表示期間と第 2 背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

【0480】

（可変表示における各部の動作例）

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図 4 2～図 4 5 に基づいて説明する。図 4 2 は、第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 3 は、第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 4 は、第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 5 は、（A）は第 1 演出モード、（B）は第 2 演出モード、（C）は第 3 演出モード及び第 4 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。

20

【0481】

（第 1 演出モード）

図 4 2 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 P A 1-1 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（図 4 5（A）参照）。

30

【0482】

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 1 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。

40

【0483】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0484】

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（

50

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 1 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。

【0485】

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。

【0486】

第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている(フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1)。

【0487】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている(フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1)。

【0488】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御(図24(B)参照)に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 BGM が出力される。

【0489】

(第2演出モード)

次に、図43に示すように、第2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 PA 1-1 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(図45(B)参照)。

【0490】

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 2 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。

【0491】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aに切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第1背景画像002SG081の透過率(透明度)が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第1所定背景画像002SG081Aの透過率(透明度)が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0492】

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 B 2 2 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。

## 【0493】

その後、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。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。

## 【0494】

第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A22よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間A1>フェードアウト表示期間A22）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

## 【0495】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間B1>フェードイン表示期間B22）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が終了することに注目させることができる。

## 【0496】

また、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フェードアウト表示期間A21よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A22のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間A21<フェードアウト表示期間A22。図45（A）（B）参照）。このようにすることで、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間A22が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができる。

## 【0497】

尚、本実施の形態では、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第1演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第2スクロール表示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、第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例1で説明したように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

## 【0498】

また、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。このようにすることで、演出モ

10

20

30

40

50



ードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターンPA1-1であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

#### 【0499】

また、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A22とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同期すると、飾り図柄と第1背景画像002SG081と一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

#### 【0500】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22とが異なる、つまり、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同期すると、飾り図柄と第1所定背景画像002SG081Aと一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

#### 【0501】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bは、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ8L、8Rからは、背景BGMが出力される。

#### 【0502】

##### （第3・第4演出モード）

次に、図44に示すように、第3演出モード及び第4演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図45（C）参照）。

#### 【0503】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A23は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

#### 【0504】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間B23は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

#### 【0505】

その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄が一斉に停止表示される。つ

まり、第1演出モードや第2演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0506】

また、第3演出モードにおいて回転表示または第4演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A23よりも、第1演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A21の方が長く、また、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フェードアウト表示期間A21よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A22の方が長くなっている（フェードアウト表示期間A23<フェードアウト表示期間A21<フェードアウト表示期間A22。図45（A）～（C）参照）。 10

【0507】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bは、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ8L、8Rからは、高ベース楽曲が出力される。

【0508】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bは、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光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、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ8L、8Rからは、背景BGMが出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用CPU120の発光制御を簡素化することができる。 20

【0509】

（客待ちデモ演出の動作例）

次に、客待ちデモ演出について、図46～図47に基づいて説明する。図46は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図47は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。 30

【0510】

図46に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60秒）が経過したときに演出制御用CPU120により開始される演出である。

【0511】

具体的には、特に図示しないが、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理において可動体32A、32Bなどのイニシャル動作が実行された後、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示002SG480が表示される（図46（A）参照）。そして、電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示002SG480が非表示となり、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図46（B）参照）。 40

【0512】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図46（B）～（E）参照）、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま（図46（F）参照）、可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図46（G）～（H）参照）、背景画像として通常状態に対応する 50

第1背景画像002SG081が表示されて終了する(図46(I)参照)。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示002SG480が表示される(図46(J)参照)。

【0513】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間(例えば、60秒)が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰り返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。

10

【0514】

また、客待ちデモ演出の実行期間(図46(B)～(H)参照)において、表示エリア5Sには、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄は非表示とされる。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。

【0515】

このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。

【0516】

図47(A)に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第1始動入賞が発生した(可変表示の開始条件が成立した)場合、図47(B)に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されている状態で、表示エリア5Sにて小図柄の可変表示が開始される。

20

【0517】

次いで、図47(C)に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア5Uとアクティブ表示エリア5Fが表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101が表示される。そして、第1保留表示002SG101の特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへの移動表示(シフト表示)が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

30

【0518】

図47(D)に示すように、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへのシフト表示が終了すると、図47(E)に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される(図47(F)参照)。

【0519】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像(ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081)に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

40

【0520】

つまり、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されたまま飾り図柄のスクロール表示が開始されると、遊技者は第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくいため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方

50

、客待ちデモ演出画像 002SG400 から第 1 背景画像 002SG081 に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第 1 始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像 002SG400 が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

#### 【0521】

また、本実施の形態では、図 46 (A)、(I)、(J) に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第 1 演出モードや第 2 演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション (図 23 (C) 参照) が実行され、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、可動体ランプ 9d においてループ発光制御 (図 24 (B) 参照) が実行される。一方、第 3 演出モードや第 4 演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション (図 23 (C) 参照) が実行されず、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、可動体ランプ 9d においては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

#### 【0522】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるようになるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないの

10

20

#### 【0523】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機 1 だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

30

#### 【0524】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたままで飾り図柄にハイライトが移動表示されてキラッと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

#### 【0525】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第 3 背景画像 002SG083 や第 4 背景画像 002SG084 やキャラクタ画像などの演出画像 (図示略) などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第 3 背景画像 002SG083 や第 4 背景画像 002SG084 についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

40

#### 【0526】

(擬似連予告の動作例)

次に、擬似連予告の動作例について、図 48～図 49 に基づいて説明する。図 48 は、擬似連予告の流れを示す図である。図 49 は、(A) は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、(B) は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、(C) は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

#### 【0527】

50

図 48 に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。

【0528】

図 49 (A) に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と 1 回の再可変表示とで総可変表示回数が 2 回となる「擬似連 1 回パターン」と、初回可変表示と 2 回の再可変表示とで総可変表示回数が 3 回となる「擬似連 2 回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ（擬似連 1 回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連 1 回パターン」が実行され、スーパーリーチ（擬似連 2 回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連 2 回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「擬似連 1 回パターン」よりも「擬似連 2 回パターン」の方が高い。

【0529】

具体的には、図 48 (A) に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、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、次いで、左飾り図柄表示エリア 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リーチ状態になった後（図 48 (B) 参照）、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される（図 48 (C) 参照）。

【0530】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 48 (D) 参照）、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 002SG212 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示され（図 48 (F) 参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 48 (G) 参照）。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C に仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図 48 (E) 参照）。

【0531】

図 48 (G) において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 1 回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 48 (L) 参照）、左飾り図柄表示エリア 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リーチ態様となり（図 48 (M) 参照）、SP リーチ演出に発展する。

【0532】

また、図 48 (G) において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 2 回パターン」の擬似連予告の場合は、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、次いで、左飾り図柄表示エリア 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再びリーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される（図 48 (H) 参照）。

【0533】

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 48 (I) 参照）、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 002SG213 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示された後（図 48 (J) 参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の

可変表示が再開される（図 48（K）参照）。

【0534】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 48（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 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リーチ態様となり（図 48（M）参照）、SP リーチ演出に発展する。

【0535】

尚、擬似連予告は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 48（A）～（C）、（G）、（J）、（K）、（L）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 48（D）～（F）、（H）、（I）、（M）参照）と、を含む。

10

【0536】

図 49（B1）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 002SG212（図 48（F）（G）参照）や、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 002SG213（図 48（J）（K）参照）が表示される。

【0537】

20

図 49（B1）に示す擬似連回数表示 002SG212 と、図 49（B2）に示す擬似連回数表示 002SG213 は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図 19 で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図 18 にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ 002SGS278、002SGS280 において、図 49（C）に示す擬似連回数表示色決定テーブルを用いて決定される。

【0538】

具体的には、ステップ 002SGS278、002SGS280 において、擬似連回数表示 002SG212 の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当たり」であるときは、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 10% の割合で決定し、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 90% の割合で決定する。

30

【0539】

また、可変表示結果が「非確変大当たり」であるときは、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 30% の割合で決定し、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 70% の割合で決定する。

40

【0540】

また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 90% の割合で決定し、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 10% の割合で決定する。

【0541】

50

このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第1組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第2組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第1組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第2組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。

【0542】

具体的には、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

10

【0543】

また、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。

20

【0544】

さらに、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは（図49（B1）参照）、擬似連回数表示002SG212が「×2」となる擬似連1回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字及び表示色が同一種類である青色となる第2組合せ（「×2」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第1組合せ（「×2」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【0545】

30

また、擬似連回数表示002SG213が「×3」となる擬似連2回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第3組合せ（「×3」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG213の数字も表示色も異なる赤色となる第4組合せ（「×3」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【0546】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

40

【0547】

可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（「3」、赤色）が決定されたときは、擬似連回数表示002SG212が「×2」となる擬似連1回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第3組合せ（「×2」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字と表示色が異なる青色となる第4組合せ（「×2」、青色）よりも高い割合で決定される。

【0548】

また、擬似連回数表示002SG213が「×3」となる擬似連2回目については、仮

50

停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類となる第 2 組合せ（「× 3」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第 1 組合せ（「× 3」、青色）よりも高い割合で決定される。

【0 5 4 9】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「3」、青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【0 5 5 0】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興味が向上する。

【0 5 5 1】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当り遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連 1 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合よりも、擬似連 2 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

【0 5 5 2】

また、擬似連 2 回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【0 5 5 3】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてもよい。

【0 5 5 4】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の表示態様として、「× 2」や「× 3」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、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「n 連目」（n は 2 以上の整数）、「n 回目」、「再変動 n 回目」など、種々の態様にて表示可能である。

【0 5 5 5】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「2」、青色）で、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2（「× 2」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「3」、赤色）で、擬似連回数表示 0

10

20

30

40

50



0 2 S G 2 1 3 (×3、赤色)の場合の2パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄(「4」、緑色)で、擬似連回数表示(×4、緑色)の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

#### 【0556】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同一色に決定された場合よりも期待度が高くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色(例えば、白色など)に一律に決定するようにしてもよい。

10

#### 【0557】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変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、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、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異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lまたは右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

20

#### 【0558】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示された飾り図柄は、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連1回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連2回目で確定図柄、つまり、擬似連1回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記2回に限定されるものでなく、3回以上の擬似連(再可変表示)が実行可能とされてもよい。

30

#### 【0559】

##### (リーチ演出の動作例)

次に、リーチ演出の動作例について、図50～図52に基づいて説明する。図50は、リーチ演出の流れを示す図である。図51は、図50に続くリーチ演出の流れを示す図である。図52は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第1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2～4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。

#### 【0560】

図50(A)に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたは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た場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示され(図50(B)参照)、次いで、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50(C)参照)。このとき、中飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄が高速表示されている。また、可動体32A、32Bの可動体ランプ9dは、前述したループ発光制御(図24(B)参照)に基づいて点灯している。

40

#### 【0561】

尚、図50(B)、(C)において、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリ

50

ア 5 R の順に仮停止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、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【0562】

図 50 (D) に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄（ほぼ透明で見えない）に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示 002SG250 が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示 002SG250 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

10

【0563】

尚、図 50 (D) において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053 及び台座表示部 002SG054 が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたのではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

【0564】

リーチラインエフェクト表示 002SG250 は、図 50 (D) に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R の停止位置（左右方向）に向けて線状に漸次延設され（図 50 (E) 参照）、表示画面の左右側辺に到達した後（図 50 (F) 参照）、上下寸法が拡がるように態様が変化した後（図 50 (G) 参照）、フェードアウト表示により漸次透過率（透明度）が高くなり（図 50 (H) 参照）、最終的に消去され非表示となる（図 51 (I) 参照）。

20

【0565】

また、図 50 (F) に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示 002SG250 の表示態様を変化させる（拡大表示する）ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示 002SG250 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 32A、32B の可動体ランプ 9d を消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示 002SG250 をより目立たせることができる。

30

【0566】

また、図 50 (D) に示すように、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する（図 50 (E) 参照）。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し（図 50 (F) 参照）、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される（図 50 (G) 参照）。

40

【0567】

その後、図 50 (H) に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

【0568】

そして、図 51 (I) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示 002SG250 が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア 5 C にて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率（透明度）が漸次低下してフェードイン表示され（図 51 (J) ～

50

(K) 参照)、最終的に飾り図柄の透過率は0% (不透明) となり、低速にてスクロール表示が行われる(図51 (L) 参照)。

【0569】

図52に示すように、演出制御用CPU120は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間 $t_{d1}$ よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第2期間 $t_{e1}$ の方が長いことで( $t_{d1} < t_{e1}$ )、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。

【0570】

また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間 $t_{d2}$ は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間 $t_{f1}$ よりも長いために( $t_{d2} < t_{f1}$ )、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。

【0571】

また、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア5Cの左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄に注目させることができる。

【0572】

また、リーチラインエフェクト表示002SG250は、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に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、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

【0573】

また、可動体ランプ9dは、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示002SG250が表示された後、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときに消灯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、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。

【0574】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置5の上下に設けられている可動体32A、32Bに内蔵された可動体ランプ9d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、前記特定発光手段は、画像表示装置5の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ9c等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠3に設けられたメインランプ9aや枠ランプ9b等であってもよく、特に画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示002SG250を目立たせることができる。

【0575】

また、リーチラインエフェクト表示002SG250の実行後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率(透明度)を、リーチラインエフェクト表示002SG250が実行される前の第1透過率 $F1$ よりも透過率(透明度)が低い第2透過率 $F2$ とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図

10

20

30

40

50

柄表示エリア５Ｃから消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示の邪魔になることがない。

【０５７６】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されてから、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されるとほぼ同時に第２透過率Ｆ２に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後、所定時間が経過してから第２透過率Ｆ２に変化してもよい。

10

【０５７７】

（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５３～図５５に基づいて説明する。図５３は、ＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５４は、図５３に続くＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５５は、ＳＰリーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【０５７８】

図５３（Ａ）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、図５０（Ｃ）にて説明した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００２ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図５３（Ｂ）、（Ｃ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景画像である第１背景画像００２ＳＧ０８１及び第２背景画像００２ＳＧ０８２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５背景画像００２ＳＧ０８５が表示される。尚、第５背景画像００２ＳＧ０８５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。

20

【０５７９】

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００２ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００２ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図５３（Ｄ）参照）。

30

【０５８０】

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００２ＳＧ０７１とボタン表示００２ＳＧ０７２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３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示００２ＳＧ０７３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５３（Ｅ）参照）。

40

【０５８１】

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、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５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」）が仮停止表示される（図５３（Ｆ）参照）。

【０５８２】

そして、図５３（Ｇ）に示されるように、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第１背景画像００２ＳＧ０８１が表示され、第１背景画像００２ＳＧ０８１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」）が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ００２Ｓ

50

G 0 7 4 が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に点火していく（図 5 3（H）参照）。

【0583】

図 5 5（A）に示すように、各図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 は、図 5 5（B）～（D）に示すように、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周縁に沿って増加していき、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字の近傍に表示される。また、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 を構成する炎の画像は、図 5 5（D）中拡大図に示すように、態様が異なる 3 つの画像（特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 A、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 B、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 C）が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当たり表示結果が導出表示される（図 5 3（J）参照）。

10

【0584】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後（図 5 3（K）参照）、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当たり組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 5 3（L）参照）。

20

【0585】

そして、図 5 3（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 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 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、「2 3 2」）が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示されることなく、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 5 3（N）参照）。

【0586】

また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当たり遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後（図 5 3（E）参照）、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、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される（図 5 4（O）参照）。

30

【0587】

そして、図 5 4（P）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 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示され、第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示されているときに大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当たり表示結果が導出表示される（図 5 4（Q）参照）。

40

【0588】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後（図 5 3（K）参照）、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当たり組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 5 4（R）参照）。

【0589】

そして、図 5 4（S）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、

50

第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、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54（T）参照）。

【0590】

このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも（図53（H）、（I）参照）、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されないことで（図54（S）参照）、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【0591】

尚、本実施の形態では、低ベース状態において、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像002SG075に限定されるものではなく、炎以外の画像（例えば、光、水、エフェクト、キャラクタ、アイテムなど）を適用してもよい。

【0592】

また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部002SG051の周囲を回転したり、形態や表示色が変化したりすることを含んでもよい。

【0593】

また、本実施の形態では、キャラクタ002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部002SG051の周囲に特定画像002SG075が動作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002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

【0594】

（変形例2）

次に、本発明の変形例2について、図56に基づいて説明する。図56は、（A1）～（A7）は本発明の変形例2を示す図である。

【0595】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

【0596】

具体的には、図56（A1）、（A2）に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると（図56（A3）参照）、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される。

【0597】

このとき、数字表示部002SG051が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2の方が、キャラクタ表示部002SG052が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L1よりも大きくなっている（ $L1 < L2$ ）。

## 【0598】

その後、停止位置を通過した数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部002SG052は停止位置に仮停止表示される一方で（図56（A5）参照）、キャラクタ表示部002SG052は、再度停止位置を通過して上方に移動する（図56（A6）参照）。このように、数字表示部002SG051が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L3は、数字表示部002SG051が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2よりも小さい（ $L3 < L2$ ）。最後に、数字表示部002SG051が下方に移動して停止位置に仮停止表示される（図56（A7）参照）。

## 【0599】

尚、図56（A6）においてキャラクタ表示部002SG052のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図23（A）に示す変動開始アクションA4とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

## 【0600】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのではなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

## 【0601】

また、複数の表示部のうち第1表示部（例えば、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053）を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第2表示部（例えば、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052）について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第2表示部のうち一方の数字表示部002SG051と他方のキャラクタ表示部002SG052とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

## 【0602】

（変形例3）

次に、本発明の変形例3について、図57に基づいて説明する。図57は、（A）～（D）は本発明の変形例3を示す図である。

## 【0603】

前記実施の形態では、第1演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図21（A2）に示すように、該停止位置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示され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、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図57（B）に示すように、いずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」、飾り図柄「4」）の一部が仮停止表示されるものでもよい。

## 【0604】

そして、可変表示されていたいずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示された場合に（図57（A）、（B）参照）、変動停止アクションを行う場合（図57（C）、（D）参照）、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

## 【0605】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エ

10

20

30

40

50

リア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

【0606】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため（図 42、図 43 参照）、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

【0607】

（他の変形例）

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、S P リーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第 1 所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第 2 所定動作とを含む特定動作により、数字表示部 002SG051 のみを S P リーチ演出が表示される表示画面の所定位置（例えば、表示画面上部左右側）へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第 1 所定動作よりも第 2 所定動作の方が速いことが好ましい。

【0608】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部 002SG051 と情報表示部 002SG053 とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部 002SG051 が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部 002SG051 の数字用変動開始アクションに連動して、情報表示部 002SG053 も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部 002SG053 が消去されるようにしてもよい。

【0609】

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。

【0610】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第 1 演出モードと第 2 演出モードのいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第 3 演出モード、高確高ベース状態において第 4 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 3 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い。

【0611】

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第 1 スクロール表示、第 2 演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第 2 スクロール表示、第 3 演出モードでは回転表示、第 4 演出モードでは上下方向の第 3 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。

【0612】

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。

【0613】



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。

【0614】

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。

【0615】

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。

【0616】

〔実施例〕

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

【0617】

〔形態1〕

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

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図75、図76、図95、図96、図97等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化する

10

20

30

40

50

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。

【0618】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図75、図76、図95、図96、図97、図99、図100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。

【0619】

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137、図141、図145、図149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

10

20

30

40

50

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。

【0620】

〔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、

10

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、

20

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86、図95、図96、図99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。

30

【0621】

〔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、

40

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、

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、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

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

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

10

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、

20

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86、図95、図96、図99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。

30

【0622】

〔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、

40

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

50

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86、図95、図96、図99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。

10

【0623】

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154～図162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。

20

【0624】

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。

30

【0625】

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93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。

40

【0626】

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

50

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 104、図 106 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。

【0627】

〔形態 6〕

形態 6-1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

、  
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

20

、  
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、

30

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、

40

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 86 等）

ことを特徴としている。

【0628】

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。

50

## 【0629】

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86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。

## 【0630】

形態6-3の遊技機は、形態6-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

## 【0631】

## 〔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

10

20

30

40

50

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86、図88、図89、図148～図155、図176）

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。

【0632】

〔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86、図88、図89、図148～図155、図176）

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。

【0633】

10

20

30

40

50



## 〔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

10

、  
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、

20

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

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

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

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図 8 5 等）

30

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。

## 〔0634〕

形態 9-2 の遊技機は、形態 9-1 に記載の遊技機であって、

40

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 8 5 等）

ことを特徴としている。

50

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。

【0635】

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様子は、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様子よりも強調される

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。

【0636】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第1発光手段が発光し、前記第2発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図86、図147～図155）

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。

【0637】

〔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85、図88、図89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

10

20

30

40

50

ポ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。

【0638】

〔形態12〕

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記通常状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図85、図88、図89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。

【0639】

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。

【0640】

〔形態13〕

10

20

30

40

50

形態 1 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、

10

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 8 6 等）

ことを特徴としている。

20

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。

【 0 6 4 1 】

〔形態 1 4〕

形態 1 4 - 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

30

、  
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、

40

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 1 7 7、図 1 7 8 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

50

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。

【0642】

〔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

10

、  
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、

20

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177、図178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。

【0643】

30

〔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、

40

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90、図91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

50

## 【 0 6 4 4 】

## 〔形態 1 7〕

形態 1 7 - 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 9 0、図 9 1 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

## 【 0 6 4 5 】

## 〔形態 1 8〕

形態 1 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

、  
前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替える  
よりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝  
度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 0 7、図 1 0 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、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。

## 【 0 6 4 6 】

## 〔形態 1 9〕

形態 1 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、

10

20

30

40

50

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１０７～図１０９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。

【０６４７】

〔形態２０〕

形態２０－１の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

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



前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示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１１０～図１１５等）

10

ことを特徴としている。

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

【０６４８】

〔形態２１〕

形態２１－１の遊技機は、

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

20

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、

30

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

40

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用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示され

50

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110～図115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。

10

【0649】

〔形態22〕

形態22-1の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

20

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、

30

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

40

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

50

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110～図115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。

【0650】

〔形態23〕

10

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、

20

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82、図111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。

【0651】

〔形態24〕

30

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、

40

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

50

表示し、

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図82、図111、図181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。

10

【0652】

〔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、

20

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

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

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

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

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

30

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

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

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第2始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図82、図111、図181等）

ことを特徴としている。

40

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

【0653】

〔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、

50

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 1 1 6、図 1 1 7 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。

【0 6 5 4】

〔形態 2 7〕

形態 2 7 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 1 8 ～図 1 2 0 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 6 5 5 】

〔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 1 1 8 ～ 図 1 2 0 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。

10

20

30

40

50

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。

【0656】

〔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

10

、  
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107～図120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。

20

【0657】

〔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、

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、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、

40

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

【0658】

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107～図120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

50

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。

【 0 6 5 9 】

〔形態 3 1〕

形態 3 1 - 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 1 0 1、図 1 0 2）

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。

【 0 6 6 0 】

〔形態 3 2〕

形態 3 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示



しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図103～図106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。

10

【0661】

〔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、

20

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96～図101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。

30

【0662】

〔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

40

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、

50

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96～図101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。

【0663】

〔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96～図101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。

【0664】

〔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96、図99、図104、図106、図180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。

【0665】

〔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96、図99、図102、図180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。

【0666】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、

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

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

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

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

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

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図102、図104、図106、図180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。

【0667】

〔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96、図99、図102、図180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、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。

10

20

30

40

50

## 【0668】

## 〔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

10

、  
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、

20

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122～図124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。

30

## 【0669】

## 〔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、

40

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、

50

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122～図125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。

【0670】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、特定エラーが発

10

20

30

40

50

生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

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

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

その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２２～図１２５等）

ことを特徴としている。

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

【０６７１】

〔形態４３〕

形態４３－１の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

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

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝

10

20

30

40

50

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９２、図１３５～図１４６、図１６７～図１６９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。

10

【０６７２】

〔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、

20

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、

30

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９２、図１３５～図１４６、図１６７～図１６９等）

ことを特徴としている。

40

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。

【０６７３】

〔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、

50



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

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、

20

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、

30

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、

40

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92、図135～図146、図167～図169等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景

50

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。

【0674】

〔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

10

、  
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、

20

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92、図135～図146、図167～図169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。

【0675】

30

〔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

40

、  
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92、図135～図146、図167～図169等）

50

ことを特徴としている。

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

【0676】

〔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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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92、図135～図146、図167～図169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。

50

## 【 0 6 7 7 】

## 〔形態 4 9〕

形態 4 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

10

、  
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、

20

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 9 2、図 1 3 5 ～図 1 4 6、図 1 6 7 ～図 1 6 9 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。

30

## 【 0 6 7 8 】

## 〔形態 5 0〕

形態 5 0 - 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

40

、  
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

50

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図９２、図１３５～図１４６、図１６７～図１６９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。

【０６７９】

〔形態５１〕

形態５１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブ

10

20

30

40

50

ルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

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

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

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図92、図135～図146、図167～図169等）

ことを特徴としている。

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

【0680】

〔形態52〕

形態52-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

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

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図92、図135～図146、図167～図169等）

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0681】

〔形態53〕

形態53-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

10

、  
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、

20

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92、図135～図146、図167～図169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。

【0682】

〔形態54〕

30

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、

40

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

50

していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

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

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

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

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

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図92、図135～図146、図167～図169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。

【0683】

〔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、

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９２、図１２１、図１２２、図１３５～図１４６、図１６７～図１６９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。

【０６８４】

〔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９２、図１２１、図１２２、図１３５～図１４６、図１６７～図１６９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

10

20

30

40

50

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。

【0685】

〔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、

10

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、

20

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92、図121、図122、図135～図146、図167～図169等）

30

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。

【0686】

〔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、

40

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 9 2、図 1 2 1、図 1 2 2、図 1 3 5～図 1 4 6、図 1 6 7～図 1 6 9 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。

【0 6 8 7】

（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。

【0 6 8 8】

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 5 8 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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 0 4 S G S 1」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「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【0 6 8 9】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 5 8 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。

【0 6 9 0】

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。

【0691】

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。

【0692】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0693】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0694】

また、画像表示装置5の表示画面（表示領域）左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【0695】

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78参照）や、時短残回数を示す時短残表示004SG202（図78参照）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。

【0696】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【0697】

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

10

20

30

40

50

表示される図柄を第４図柄とも言う。

【０６９８】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

10

【０６９９】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【０７００】

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

【０７０１】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

20

【０７０２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図５９参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

30

【０７０３】

遊技盤２の所定位置（図５８に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【０７０４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図５９参照）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。

【０７０５】

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

50

球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0706】

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

【0707】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0708】

遊技盤2の所定位置（図58に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0709】

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を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【0710】

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。

【0711】

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。

【0712】

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。

【0713】

遊技盤2の所定位置（図58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93参照）。また、各種ランプについては後述する。

【0714】

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。

【0715】

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。

【0716】

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59参照）により検出される。

10

【0717】

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59参照）により検出される。

【0718】

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。

【0719】

（遊技の進行の概略）

20

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。

【0720】

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）。

30

【0721】

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。

【0722】

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。

【0723】

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。

40

【0724】

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。

【0725】

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

50

として大当り遊技状態に制御される。

【0726】

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。

10

【0727】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0728】

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。

20

【0729】

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。

【0730】

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。

30

【0731】

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。

【0732】

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。

40

【0733】

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。

【0734】

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

50



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。

#### 【0735】

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。

#### 【0736】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

#### 【0737】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

#### 【0738】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

#### 【0739】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

#### 【0740】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

#### 【0741】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0742】

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。

## 【0743】

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。

## 【0744】

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。

## 【0745】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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。

## 【0746】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

## 【0747】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図59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。

## 【0748】

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。

## 【0749】

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）、大当たり遊技状態、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。

## 【0750】

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。

【0751】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0752】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

【0753】

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

【0754】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0755】

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。

【0756】

出力回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0757】

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

10

20

30

40

50

じて払出装置 004SG031 の駆動を停止することが可能となっている。

【0758】

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。

10

【0759】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0760】

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

20

【0761】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0762】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

30

【0763】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【0764】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

40

【0765】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 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。

50

## 【0766】

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

## 【0767】

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。

## 【0768】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

## 【0769】

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。

## 【0770】

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。

## 【0771】

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。

## 【0772】

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。

## 【0773】

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。

## 【0774】

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

10

20

30

40

50

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。

【0775】

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。

10

【0776】

表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 または当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

20

【0777】

音声制御基板 13 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。

【0778】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0779】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

30

【0780】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

【0781】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0782】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0783】

図 60（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

50

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 60（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。

#### 【0784】

図 60（A）に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

#### 【0785】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 60（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 EXT データが設定される。

#### 【0786】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 60（B）に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」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 8C02H 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 8C03H 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 8C04H 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。

#### 【0787】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9000H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 92 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9200H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 92 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊

技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

10

#### 【0788】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【0789】

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。

20

#### 【0790】

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つき、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つき、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。

30

#### 【0791】

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基ついで、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基ついで、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

40

50



指定コマンドである。コマンド F 1 0 0 H は、各入力ポート（タッチリング 0 0 4 S G 3 5 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。

【0792】

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。

【0793】

尚、図 6 0（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 4 1 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。

【0794】

図 6 1 は、主基板 1 1 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 6 1 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【0795】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ～ M R 4 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 M R 1 ～ M R 4 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。

【0796】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

【0797】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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」～「9 9 7」の範囲の値をとる。

【0798】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 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」～「1 3」の範囲の値をとる。

【0799】

図 6 2 は、R O M 1 0 1 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。

【0800】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲー

10

20

30

40

50

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「大当たり」として大当た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。

#### 【0801】

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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【0802】

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「大当たり」として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、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」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。

#### 【0803】

図63（A）は、ROM101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4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当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。

#### 【0804】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図63（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。

#### 【0805】

「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（10R）確変大当たりと呼

10

20

30

40

50

称し、「確変大当たりB」を5ラウンド(5R)確変大当たりと呼称し、「確変大当たりC」を2ラウンド(2R)確変大当たりと呼称する場合がある。

【0806】

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。

【0807】

図63(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。

【0808】

尚、図63(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。

【0809】

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。

【0810】

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、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

#### 【0811】

図64は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

10

#### 【0812】

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。

20

#### 【0813】

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。

30

#### 【0814】

図64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。

#### 【0815】

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。

40

#### 【0816】

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。

#### 【0817】

50

図 6 5 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。

【 0 8 1 8 】

具体的には、図 6 5 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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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、P B 1 - 1 を 5 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 5 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 0 % の割合で決定する。

10

【 0 8 1 9 】

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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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)、P B 1 - 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、P B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。

20

【 0 8 2 0 】

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 P A 1 - 1 (短縮無し非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

30

【 0 8 2 1 】

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 P A 1 - 2 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

40

【 0 8 2 2 】

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 P A 1 - 3 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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)、P A 2 - 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。

50

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。

#### 【0823】

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。

#### 【0824】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当た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た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。

#### 【0825】

図59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。

#### 【0826】

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66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66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。

#### 【0827】

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。

#### 【0828】

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。

【0829】

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。

10

【0830】

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0831】

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。

20

【0832】

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。

30

【0833】

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。

【0834】

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。

40

【0835】

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タ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タ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

50

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。

#### 【0836】

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。

10

#### 【0837】

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。

#### 【0838】

図59に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

20

#### 【0839】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

30

#### 【0840】

図59に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図67(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67(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。

#### 【0841】

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。

40

#### 【0842】

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。

#### 【0843】

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

50



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。

#### 【0844】

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。

#### 【0845】

本実施の形態では、図 67 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 004SG194 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域) と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「1-0」に対応した領域) とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域) と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「2-0」に対応した領域) とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド) 及び保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域 (エントリ) が確保されている。

#### 【0846】

これら格納領域 (エントリ) の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶 (バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」) の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【0847】

演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0848】

図 67 (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 6 7 ( 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。

【0849】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0850】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 6 8 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0851】

図 6 8 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0852】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。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 1 7 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 1 0 0 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 S 3 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 RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

【0853】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 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つた場合には、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。

【0854】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 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。

【0855】

乱数回路設定処理（ステップ S 8）の実行後、CPU 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 ms）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 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステ

10

20

30

40

50

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。

#### 【0856】

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69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69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）。

10

#### 【0857】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

20

#### 【0858】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0859】

30

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

#### 【0860】

##### （特別図柄プロセス処理）

図70は、特別図柄プロセス処理として、図69に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

40

#### 【0861】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマ

50

ンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 6 9 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。

#### 【0862】

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。

#### 【0863】

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）。

#### 【0864】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

#### 【0865】

ステップ S 1 1 1 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 30 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。

#### 【0866】

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。

#### 【0867】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

#### 【0868】

ステップ S 1 1 3 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 50

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「大当たり」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。

#### 【0869】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

#### 【0870】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当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。

#### 【0871】

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。

#### 【0872】

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。

#### 【0873】

##### （始動入賞判定処理）

図71は、図70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、まず、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

10

20

30

40

50

タの格納値である第1保留記憶数カウンタ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)。

【0874】

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保留記憶数カウンタ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)。

【0875】

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。

【0876】

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)。

【0877】

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。

【0878】

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69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。

【0879】

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69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。

【0880】

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。

【0881】

(特別図柄通常処理)

図72は、特別図柄通常処理として、図70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72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。

【0882】

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。

【0883】

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)。

10

20

30

40

50

【0884】

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。

【0885】

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。

10

【0886】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

20

【0887】

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。

【0888】

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）。

30

【0889】

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。

【0890】

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62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

40

50



図に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0891】

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。

【0892】

ステップ004SGS150にて「大当たり」とである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63（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て、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS154）。

【0893】

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。

【0894】

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。

【0895】

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

10

20

30

40

50

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。

【0896】

ステップ004SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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。

【0897】

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ラーション表示（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。

【0898】

（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73のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図73に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0899】

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

【0900】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0901】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを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。

#### 【0902】

ステップS75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S76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

#### 【0903】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS77)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS78)と、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、遊技待機状態において画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理(ステップS80)と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

#### 【0904】

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。

30

#### 【0905】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量(輝度)を調整する処理を含んでいる。

#### 【0906】

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。

40

#### 【0907】

(演出制御プロセス処理)

図74は、演出制御プロセス処理として、図73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74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

50

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 S 1 6 1）。保留表示更新処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 9 0 8 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 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。

【 0 9 0 9 】

ステップ S 1 7 0 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 10）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 1 1 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。

【 0 9 1 0 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無 20 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 9 1 1 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに 30 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。 40

【 0 9 1 2 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。 40

## 【0913】

ステップS174の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

## 【0914】

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 10  
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、例えば大当た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た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。

## 【0915】

(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75～図77は、図73の 20  
ステップS78にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する(ステップ004SGS501)。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

## 【0916】

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。

## 【0917】

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 30  
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。

## 【0918】

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004SGS 40  
504)。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。

## 【0919】

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。

## 【0920】

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 50  
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。

【0921】

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。

【0922】

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。

10

【0923】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS509)。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

20

【0924】

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。

30

【0925】

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。

【0926】

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。

40

【0927】

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。

50

## 【0928】

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。

## 【0929】

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。

10

## 【0930】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

## 【0931】

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。

## 【0932】

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）。

30

## 【0933】

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。

## 【0934】

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）。

40

## 【0935】

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

50

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。

【0936】

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)。

【0937】

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)。

【0938】

ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし(ステップ004SGS537)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS538)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS539)、案内表示を開始し(ステップ004SGS540)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0939】

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)。

【0940】

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)。

【0941】

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。

【0942】

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。

【0943】

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

10

20

30

40

50



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。

【0944】

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）。

【0945】

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。

【0946】

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。

【0947】

ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0948】

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）。

【0949】

ステップ004SGS550において終了条件が2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS551）。

【0950】

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。

【0951】

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

10

20

30

40

50

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。

【0952】

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。

10

【0953】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図78に基づいて説明する。図78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。

【0954】

図78（A1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG051と、数字表示部004SG051の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部004SG052と、正面視長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。

20

【0955】

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。

30

【0956】

また、図78（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。

【0957】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

40

【0958】

図78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

50

(図 7 8 (A 1) (A 2) 参照)、第 2 演出モード (図 7 8 (B 1) (B 2) 参照) 及び第 3 演出モード (図 7 8 (C 1) (C 2) 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。

【0959】

図 7 8 (A 1) 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 5 L、5 C、5 R 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 0 0 4 S G 0 8 1 が表示される。また、図 7 8 (A 2) 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 1 スクロール表示) にて実行される。

【0960】

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 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したときに、後続の飾り図柄 (例えば、「4」の飾り図柄) がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 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。

【0961】

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 0 0 4 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 や、実行中の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。

【0962】

図 7 8 (B 1) 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 0 0 4 S G 0 8 2 が表示される。また、図 7 8 (B 2) 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。

【0963】

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 0 0 4 S G 0 6 4 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。

【0964】

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」、

10

20

30

40

50

「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

#### 【0965】

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。

#### 【0966】

図78（C1）に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第3背景表示004SG083が表示される。また、図78（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行される。

#### 【0967】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するとき、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

#### 【0968】

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。

#### 【0969】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

#### 【0970】

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。

#### 【0971】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0972】

（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79～図82に基づいて説明する。図79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80は、図79に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図81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82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。

10

#### 【0973】

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。

#### 【0974】

（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79及び図80に基づいて説明する。

#### 【0975】

図79（A）には、第1演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示004SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。

20

#### 【0976】

次いで、図79（B）に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示004SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示004SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト004SG110が表示される。

30

#### 【0977】

図79（C）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

#### 【0978】

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79（D）参照）。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図79（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79（D）参照）。

40

#### 【0979】

尚、図79（B）において表示された消去エフェクト004SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する次の可変表示

50

が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0980】

図79(E)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクション(キャラクタの反転動作)が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図79(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。

【0981】

次いで、図79(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄の(キャラクタの反転動作)が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図79(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。

10

【0982】

次いで、図79(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクション(キャラクタの反転動作)が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図79(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。

【0983】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

20

【0984】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

30

【0985】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図79(F)(G)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図79(H)に示す中速を経て、図80(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79(G)~図80(K)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

40

【0986】

(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81に基づいて説明する。

50

## 【0987】

図81(A)には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示004SG101が表示されている(第1保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像004SG201は飾り図柄よりも手前側(上位レイヤ)に重畳するように表示されている。(図81(A)参照)

10

## 【0988】

次いで、図81(B)に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示004SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示004SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト004SG110が表示される。

## 【0989】

図81(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション(図81(A)参照)は行われない。また、2つの第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

20

## 【0990】

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81(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81(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81(D)参照)。

30

## 【0991】

尚、図81(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。

## 【0992】

図81(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81(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。

40

## 【0993】

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。

## 【0994】

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

50

(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。

【0995】

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、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 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、図 81（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 81（G）に示す中速を経て、図 81（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。

10

【0996】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第 1 値（0%）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第 2 値（90%）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第 1 値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が 5% のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第 1 値が 0% でなく 5% に設定されていてもよい。また、上記第 2 値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が 100% のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第 2 値が 90% でなく 100% に設定されていてもよい。つまり、上記第 1 値と第 2 値とは種々に変更可能である。

20

【0997】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用 CPU 120 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 5 U 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 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 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。

30

【0998】

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。

【0999】

また、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 76 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。

40

【1000】

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 CPU 120 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

50



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。

10

#### 【１００１】

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。

20

#### 【１００２】

また、高ベース状態においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

#### 【１００３】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか１つの飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

30

#### 【１００４】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

40

図８２（Ａ）に示すように、第１演出モードにおいて、保留記憶数が「２」以下で非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

#### 【１００５】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も

50

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 1 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。

【1 0 0 6】

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。

【1 0 0 7】

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、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【1 0 0 8】

次に、図 8 2（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 P A 1 - 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。

【1 0 0 9】

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。

【1 0 1 0】

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。

【1 0 1 1】

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、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【1 0 1 2】

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 8 2（A）（B）参照）。

【1 0 1 3】

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 8 2（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 8 2（B）に示す態様となる。

【1 0 1 4】

### ( S P リーチ演出の動作例 )

次に、 S P リーチ演出の動作例について、図 8 3 及び図 8 4 に基づいて説明する。図 8 3 は、低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。図 8 4 は、高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。尚、図 8 4 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてのもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

#### 【 1 0 1 5 】

図 8 3 ( 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 C P U 1 2 0 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 8 3 ( 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 8 3 ( 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。

#### 【 1 0 1 6 】

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 8 3 ( 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。

#### 【 1 0 1 7 】

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 0 0 4 S G 0 7 0 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 8 3 ( 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 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 4 が表示される ( 図 8 3 ( E ) ( F ) 参照 ) 。尚、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 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。

#### 【 1 0 1 8 】

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 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 0 0 4 S G 0 7 1 と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される ( 図 8 3 ( G ) 参照 ) 。

#### 【 1 0 1 9 】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B 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 0 0 4 S G 0 7 1 とボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 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 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 3 2 を強調するエフェクト表示 0 0 4 S G 0 7 3 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 8 3 ( H ) 参照 ) 。

#### 【 1 0 2 0 】

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 0 0 4

10

20

30

40

50

SG084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83（I）参照）、SPリーチ演出の終了に伴い、第4背景表示004SG084が非表示となって第1背景表示004SG081が表示され、第1背景表示004SG081が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図83（J）参照）。

【1021】

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83（K）参照）、報知演出において、背景表示として、SPリーチ演出に対応した第4背景表示004SG084が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図83（L）参照）。

【1022】

そして、図83（M）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第4背景表示004SG084が非表示となって第1背景表示004SG081が表示され、第1背景表示004SG081が表示されているときには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83（M）参照）。

【1023】

次に、図84（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図84（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。

【1024】

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84（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。

【1025】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示004SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのSPリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図84（C）参照）。

【1026】

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84（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。

【1027】

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84（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。

【1028】

尚、図84（G）～（M）の流れについては、図84（J）（M）において高ベース用

10

20

30

40

50

の第3背景表示004SG083となる点が異なるだけで他は図83(G)～(M)とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

#### 【1029】

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83(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84(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。

10

#### 【1030】

(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85～図91に基づいて説明する。図85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86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87は、客待ちデモ演出の遷移図である。図88は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図89は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図90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91は、第1シーン(企業名)、第4シーン(注意喚起1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

20

#### 【1031】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用CPU120が、遊技(例えば、可変表示、大当たり遊技や小当たり遊技など)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88及び図89参照)を表示することにより行われる。

#### 【1032】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機1がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機1のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

30

#### 【1033】

図85(A)～図87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S

40

50

6 は、S 1 ～ S 5 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 S 6 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。

【1034】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用 CPU 120 が以下に示す終了条件 E 1 ～ E 4 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 E 1 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 E 2 は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件 E 3 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 E 4 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。

【1035】

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 E 2 ～ E 4 が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件 S 1、S 4、S 5 が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【1036】

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 94（A4）、図 180 参照）。

【1037】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン 31B に備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン 31B 操作を案内表示するメニュー案内表示 004SG401 や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示 004SG402 だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【1038】

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 30 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。

【1039】

イレギュラーケース 1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル 30 を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【1040】

イレギュラーケース 2：CPU 103 に何かしらの不具合または演出制御用 CPU 120 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 120 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。

【1041】

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。

【1042】

図 85（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

10

20

30

40

50

ている（図 88（A）（B）参照）。

【1043】

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 88（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 88（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 88（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 89（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 89（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 89（L）参照）。

10

【1044】

第3シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート1、2）から構成されている（図 89（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。

20

【1045】

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。

30

【1046】

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 89（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。

【1047】

図 86 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  $t_{b2a}$  は約 10 秒（ $t_{b2a} = 10$  秒）、第2シーンの表示期間  $t_{b2b}$  は約 30 秒（ $t_{b2b} = 30$  秒）、第3シーンの表示期間  $t_{b2c}$  は約 10 秒（ $t_{b2c} = 10$  秒）、第4シーンの表示期間  $t_{b2d}$  は約 10 秒（ $t_{b2d} = 5$  秒）とされ、1回のデモムービー表示の表示期間  $t_b$  は約 55 秒（ $t_b = 55$  秒）とされている。そして、図 87 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

40

50

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。

【1048】

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 88、図 89 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。

10

【1049】

また、演出制御用 CPU 120 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。

【1050】

20

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【1051】

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。

30

【1052】

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。

40

【1053】

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。

【1054】

（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 88、図 89、図 176～図 178 に基

50



づいて説明する。尚、図 1 7 6 は、(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 7 7 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 1 7 8 は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

#### 【1 0 5 5】

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。

#### 【1 0 5 6】

「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 3 0 枚、つまり、フレームレートは 3 0 F P S とされている。

#### 【1 0 5 7】

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

#### 【1 0 5 8】

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。

#### 【1 0 5 9】

「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。

#### 【1 0 6 0】

「レインボー」は、低ベース状態において図 8 3（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図 8 4（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。

#### 【1 0 6 1】

図 8 8（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 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、主に青色の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、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（

10

20

30

40

50

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。

【1062】

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。

10

【1063】

図177(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177(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177(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177(A3)参照)、1秒にわたりフェードアウト表示される(図177(A4)参照)。

【1064】

20

また、図176(A1)に示すように、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示004SG302の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき(白フェードイン点灯)、企業名表示004SG302のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく(白フェードアウト点灯)。

【1065】

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88(C)~(F)参照)。尚、図176(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。

30

【1066】

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88(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88(I)参照)。

40

【1067】

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88(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004SG

50

504が表示されるカットイン表示が表示される（図88（L）参照）。

【1068】

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、味方キャラクター004SG500Aと敵キャラクター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89（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクター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89（O）参照）。

【1069】

尚、第2シーンにおける味方キャラクター004SG500A～004SG500Dや敵キャラクター004SG510Aのアニメーション表示は、味方キャラクターが拡大、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、味方キャラクター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。

【1070】

また、図176（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、味方キャラクター004SG500A～004SG500Dや敵キャラクター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。

【1071】

具体的には、例えば、味方キャラクター004SG500A～004SG500Dや敵キャラクター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。

【1072】

なお、第2シーンにおいて、メインランプ9aは消灯状態に制御されるが、メインランプ9aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【1073】

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89（P）～（R）参照）。

【1074】

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89（S）～（T）参照）。

【1075】

10

20

30

40

50

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 89（U）～（V）参照）。

#### 【1076】

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 9 e 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 9 e を除く）がフラッシュ（点滅）する。

#### 【1077】

図 177（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 177（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 177（B2）参照）、規定表示位置に 0.5 秒間静止表示される（図 177（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 177（B4）参照）。

#### 【1078】

また、図 176（A3）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 004SG520A が表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示 004SG520B と機種サブタイトル名表示 004SG520C が表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

#### 【1079】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 004SG311 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 004SG312 がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 89（W）参照）。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 004SG321 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 004SG322 が表示される（図 89（X）参照）。

#### 【1080】

図 177（C）を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 004SG311 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 004SG312 が規定表示位置に表示され、0.5 秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 177（C1）、（C2）参照）。次いで、のめり込み防止表示 004SG312 は、透過率が 0% になった後（図 177（C3）参照）、2 秒にわたり静止表示される（図 177（C4）参照）。

#### 【1081】

また、図 176（A4）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 004SG312 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

#### 【1082】

10

20

30

40

50

また、第4シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、のめり込み防止表示004SG312のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示004SG312が企業名表示004SG302や機種メインタイトル名表示004SG520A及び機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cよりも強調して表示されることが防止される。

【1083】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図85（B）に基づいて、図88及び図89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。

10

【1084】

＜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。

【1085】

＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第1シーン（企業名）及び第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第2シーン（機種紹介1、2）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

20

【1086】

＜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。

30

【1087】

＜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。

【1088】

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）。

40

【1089】

図85（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

50

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。

【1090】

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。

10

【1091】

ここで、図177及び図178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。

【1092】

図178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177（A1）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図177（A2）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図177（A3）参照）。第3シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示004SG520Aが拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図89（P）～（R）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図177（B4）参照）。第3シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cが拡大した後に縮小表示され（図177（B1）、（B2）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図177（B3）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図177（B4）参照）。第4シーン（注意喚起1）では、表示開始時にのめり込み防止表示004SG312がフェードイン表示された（図177（C1）、（C2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図177（C3）、（C4）参照）。

20

30

【1093】

つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

【1094】

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。

40

【1095】

また、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cの文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第4シーン（注意喚起1）

50

において、のめり込み防止表示 004SG312 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

【1096】

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。

【1097】

(企業名と注意喚起の表示態様の比較)

ここで、図90及び図91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。

10

【1098】

図90(A)に示すように、第1シーン(企業名)においては、企業名用背景表示 004SG301 が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示 004SG302 A 及び企業ロゴ表示 004SG302 B からなる企業名表示 004SG302 が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

【1099】

図90(B)に示すように、第4シーン(注意喚起1)においては、注意用背景表示 004SG311 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 004SG312 がアニメーション表示される。のめり込み防止表示 004SG312 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示 004SG313 と、見出し表示 004SG313 の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示 004SG314 と、から構成される。

20

【1100】

図90(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 004SG322 A と第2事故防止表示 004SG322 B とから構成される。

【1101】

第1事故防止表示 004SG322 A 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 004SG323 A と、「頭上注意」の文字からなる見出し表示 004SG324 A 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 004SG325 A 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 004SG326 A と、「×」のマークからなる注目マーク表示 004SG327 A と、から構成されている。

30

【1102】

第2事故防止表示 004SG322 B は、スティックコントローラ 31 A 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 004SG323 B と、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示 004SG324 B 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 004SG325 B 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 004SG326 B と、「↓」のマークからなる注目マーク表示 004SG327 B と、から構成されている。

40

【1103】

図91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 004SG302 A 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 004SG302 B 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。

【1104】

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

50

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。

【1105】

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。

【1106】

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。

【1107】

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。

【1108】

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。

【1109】

図90(A)及び図91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。

【1110】

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。

【1111】

次に、図90(B)、(C)及び図91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。

【1112】

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。

【1113】



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。

【1114】

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。

10

【1115】

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。

【1116】

20

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図85（B）に基づいて、図88及び図89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。

【1117】

＜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。

30

【1118】

＜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。

【1119】

「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）。

40

【1120】

50

具体的には、図 8 5 (B) に基づいて図 1 7 6 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。

#### 【1 1 2 1】

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。

#### 【1 1 2 2】

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。

#### 【1 1 2 3】

<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 8 9 (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 8 3 (B) 参照) やカットイン演出 (図 8 4 (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。

#### 【1 1 2 4】

<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 8 9 (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。

#### 【1 1 2 5】

図 8 5 (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 8 6 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 8 6 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。

10

20

30

40

50

## 【1126】

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。

## 【1127】

図85(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86参照)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86参照)が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)は、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル(機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル)は、第2シーン(機種紹介2-1)における「敵が街で暴れている!」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データ、および第2シーン(機種紹介2-2)における「敵から街を守れ!」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データを含まない。

## 【1128】

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。

## 【1129】

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86参照)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86参照)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86参照)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。

## 【1130】

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。

## 【1131】

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。

#### 【1132】

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。

#### 【1133】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1134】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、ステップアップ演出（図83（B）参照）やカットイン演出（図84（D）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図83（B）参照）やカットイン演出（図84（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。

#### 【1135】

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。

#### 【1136】

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

10

20

30

40

50

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８３（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８４（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。

【１１３７】

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。

【１１３８】

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８３（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８４（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。

【１１３９】

また、サブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【１１４０】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１１４１】

また、図８６に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ９a（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介１、機種紹介２－１、２－２、２－３、機種紹介３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ９b及び盤ランプが発光し、メインランプ９aが発光しないように構成された輝度データである。

【１１４２】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ９a（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）が発光するが、メインランプ９a（第２発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第１シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１１４３】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、第1発光手段を盤ランプ及びサイドランプ9b、第2発光手段をメインランプ9aとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2シーンで発光しない第2発光手段として枠ランプのうち少なくとも1つを適用し、第1発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

#### 【1144】

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

10

#### 【1145】

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。

#### 【1146】

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

20

30

#### 【1147】

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。

#### 【1148】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

40

#### 【1149】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

50

## 【1150】

（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92及び図93に基づいて説明する。図92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93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。

## 【1151】

図92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。

## 【1152】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9b、ボタンランプ9eは「赤色」点滅する。

## 【1153】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

## 【1154】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高B背景用輝度データテーブル）と称することもある。

## 【1155】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

## 【1156】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ9bは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ9aは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

## 【1157】

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。

## 【1158】

例えば、図179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

10

20

30

40

50

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。

#### 【１１５９】

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１７９（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、光の三原色である赤（Ｒ）〔Ｆ００〕、緑（Ｇ）〔０Ｆ０〕、青（Ｂ）〔００Ｆ〕を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

10

#### 【１１６０】

例えば、赤（Ｒ）を基準色とした場合、黄（Ｙ）側に３０度、水色（Ｃ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が赤（Ｒ）と同系色となり、緑（Ｇ）を基準色とした場合、赤紫（Ｍ）側に３０度、黄（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が緑（Ｇ）の同系色となり、青（Ｂ）を基準色とした場合、水色（Ｃ）側に３０度、赤紫（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が青（Ｂ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

#### 【１１６１】

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。

20

#### 【１１６２】

図９３（Ａ）に示すように、盤ランプは、遊技盤２の右下部に設けられた特別可変入賞球装置７に内蔵されたアタッカランプ９ｃ、画像表示装置５の上部に設けられた可動体３２に内蔵された可動体ランプ９ｄ、画像表示装置５の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ９ｆが含まれる。尚、遊技盤２に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

#### 【１１６３】

また、枠ランプは、遊技機用枠３の上部に設けられたメインランプ９ａ、左右に設けられたサイドランプ９ｂ、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９ｅが含まれる。尚、遊技機用枠３に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル３０やスピーカ８Ｌ、８Ｒに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

30

#### 【１１６４】

また、盤ランプのアタッカランプ９ｃは複数のＬＥＤから構成され、可動体ランプ９ｄは複数のＬＥＤから構成され、装飾ランプ９ｆは複数のＬＥＤから構成され、メインランプ９ａは複数のＬＥＤから構成され、サイドランプ９ｂは複数のＬＥＤから構成され、ボタンランプ９ｅは複数のＬＥＤから構成されている。

#### 【１１６５】

また、図９３（Ｂ）は、図９３（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９３（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

40

#### 【１１６６】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止Ｖｅｒ．）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図９４～図９９、図１８０に基づいて説明する。図９４は、（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図９５は、（Ａ４）～（Ａ５）は図９４の要部を示す図である。図９６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。

50



図 9 7 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 9 8 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 9 9 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 1 0 0 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 1 0 1 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 1 0 2 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 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 5 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 1 0 6 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。

10

#### 【1 1 6 7】

##### <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 9 4 ~ 図 9 7 に基づいて説明する。

20

#### 【1 1 6 8】

図 9 4 及び図 9 6 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 9 4 (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・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

#### 【1 1 6 9】

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。

30

#### 【1 1 7 0】

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 9 4 (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。

#### 【1 1 7 1】

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 9 4 (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 9 4 (A 4) 参照）。

40

#### 【1 1 7 2】

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

50

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94（A5）～（A8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

#### 【1173】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行うようになっている。

10

#### 【1174】

詳しくは、図95（A4）に示すように、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第1背景表示004SG081の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

#### 【1175】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第1背景表示004SG081からデモムービー表示に切り替わる前に、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図95（A41）、（A42）参照）。そして、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図95（A42）参照）、デモムービー表示が開始される（図95（A5）参照）。

20

30

#### 【1176】

このように演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

40

#### 【1177】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1178】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CP

50

U120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図96に示すように、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから開始する。

10

【1179】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tfが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302（図94（A5）参照）が開始されるのは、所定期間tf及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第1背景表示004SG081及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

20

【1180】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図95（A31）、（A32）、図96参照）。

【1181】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間tfは約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

30

【1182】

また、図96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94（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

40

【1183】

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て

50

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180参照）。

【1184】

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94（A3）参照）。

10

【1185】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図95にて説明したように、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

【1186】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間および第2客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

20

30

【1187】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1188】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン31Bの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ9eが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としている。

40

【1189】

また、図97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96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。

50

## 【1190】

## &lt;高ベース状態&gt;

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98～図99に基づいて説明する。

## 【1191】

図98及び図99に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の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98（B1）参照）。可変表示中は、背景には第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示され、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされている。

10

## 【1192】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ8L、8Rからは高B背景用のBGMが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とBGMの出力が行われる。

20

## 【1193】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「326」）が停止表示されると（図98（B2）参照）、CPU103から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用CPU120によりデモムービー開始待ちタイマの計時（120秒）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、BGMの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

## 【1194】

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98（B3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図98（B4）参照）。

30

## 【1195】

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98（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。

40

## 【1196】

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

50

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。

【1197】

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 9 e 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。

【1198】

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 9 e 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95（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98（B5）参照）。

【1199】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示 004SG0833（または第2背景表示 004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第3背景表示 004SG0833（または第2背景表示 004SG082）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

【1200】

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。

【1201】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件 S1 が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過してから、表示画面に表示されている第3背景表示 004SG083（または第2背景表示 004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図98に示すように、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件 S1 が成立してから所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過したときに、第3背景表示 004SG083（または

10

20

30

40

50

第2背景表示004SG082)及び飾り図柄のフェードアウト表示(切替表示)を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示(切替表示)を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示(切替表示)の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間tf(tf1=0.3秒)が経過してから開始する。

10

#### 【1202】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間tfが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302(図98(B5)参照)が開始されるのは、所定期間tf及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

#### 【1203】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる(図95(A31)、(A32)、図99参照)。

20

#### 【1204】

尚、本実施の形態では、所定期間tfは約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

#### 【1205】

また、図99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94(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。

30

40

#### 【1206】

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

50

2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及び飾り図柄の表示とともに、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 3 0 秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される (図 1 8 0 参照)。

【1 2 0 7】

尚、2 回目以降のメニュー案内表示 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 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 9 8 (B 3) 参照)。

【1 2 0 8】

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) に変化するときには、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 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。

【1 2 0 9】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 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 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) 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 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 客待ち期間及び第 2 客待ち期間において、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) および客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【1 2 1 0】

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。

【1 2 1 1】

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。

【1 2 1 2】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50



～3用輝度データテーブル（機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2客待ち期間における第1シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介1～3用輝度データテーブル（機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eを制御し、第2客待ち期間における第2シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eを制御する。

#### 【1213】

10

このように、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1214】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン31Bの操作を促す促進演出（図83（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：ボタン白点減、ランプデータテーブル：ボタン赤点減）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：ボタン白点減、ランプデータテーブル：ボタン赤点減）よりも輝度の変化が少ない。

20

#### 【1215】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン31Bの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1216】

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。

30

#### 【1217】

また、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eは遊技機用枠3に設けられるが、遊技機用枠3に設けられる他のメインランプ9aやサイドランプ9bと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

#### 【1218】

40

また、図96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94（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。

#### 【1219】

また、図99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

50

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98（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。

【1220】

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。

【1221】

また、図100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99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。

【1222】

このように本実施の形態では、図97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94（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。

【1223】

また、図100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98（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。

【1224】

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。

【1225】

### ＜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 101～図 102 に基づいて説明する。

#### 【1226】

図 101（C1）及び図 102 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 CPU 120 が CPU 103 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 101（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。

10

#### 【1227】

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 101（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。

20

#### 【1228】

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 101（C4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 101（C5）参照）。

30

#### 【1229】

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 101（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。

40

#### 【1230】

尚、以降の流れについては、図 94～図 96 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。

#### 【1231】

50

### <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 1 0 3 ～図 1 0 4 に基づいて説明する。

#### 【1 2 3 2】

図 1 0 3（D 1）及び図 1 0 4 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 0 0 4 S G 6 0 0 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 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 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開始され、スピーカ 8 L、8 R からの B G M 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（9 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。

10

#### 【1 2 3 3】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 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 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される（図 1 0 3（D 2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 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 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 1 0 3（D 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 1 0 3（D 4）参照）。

20

#### 【1 2 3 4】

そこからさらに 6 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 9 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 3 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 1 0 3（D 5）～（D 8）参照）。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）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。

30

#### 【1 2 3 5】

尚、以降の流れについては、図 9 4 ～図 9 6 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。

40

#### 【1 2 3 6】

### <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 1 0 5 ～図 1 0 6 に基づいて説明する。

#### 【1 2 3 7】

図 1 0 5（E 1）及び図 1 0 6 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

50

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 CPU 120 が CPU 103 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 9 e 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 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開始され、スピーカ 8 L、8 R から 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。

10

#### 【1238】

次いで、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 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 105（E2）参照）とともに、イン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る（図 105（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 105（E4）参照）。

20

#### 【1239】

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つ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 105（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 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。

30

#### 【1240】

尚、以降の流れについては、図 98～図 100 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。

#### 【1241】

図 104、図 106 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 CPU 120 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 103（D2）、図 105（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。

40

50

## 【1242】

また、図102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101（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。

## 【1243】

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。

## 【1244】

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。

## 【1245】

また、図102、図104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101（C3）、図103（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。

## 【1246】

また、図105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105（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。

## 【1247】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【1248】

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。

#### 【1249】

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。

#### 【1250】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

#### 【1251】

また、図96、図99、図104、図106及び図180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。

#### 【1252】

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  $t c 4$ 、 $t c 5 = 90$  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。

#### 【1253】

また、図96、図99、図102及び図180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  $t c 1$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、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、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、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。

#### 【1254】

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  $t c 1$ 、 $t c 2 = 120$  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  $t c 3 = 60$  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。

#### 【1255】

また、図102、図104、図106及び図180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  $t c 4$ ）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  $t c 5$ ）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。

#### 【1256】

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。

#### 【1257】

また、図96、図99及び図102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  $t c 1$ ）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。



ルドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

#### 【1258】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である120秒（第1特定期間tc1、tc2）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1259】

また、図104及び図106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103（D1）、図105（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。

#### 【1260】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1261】

（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107～図109に基づいて説明する。図107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108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109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。

#### 【1262】

<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107及び図108に基づいて説明する。

#### 【1263】

図107及び図108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

10

20

30

40

50

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。

【1264】

詳しくは、図107（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。

10

【1265】

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107（B）参照）。

【1266】

次いで、終了条件E1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107（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107（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図107（E）参照）。

20

【1267】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間 $t_g$ （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図107（C）、図108参照）。

30

【1268】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 $t_g$ （ $t_{g1}=0.3$ 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。

40

【1269】

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004S

50

G 0 8 1 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）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 1 2 7 0 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 1 2 7 1 】

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、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。

【 1 2 7 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e 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 0 0 4 S G 0 8 1 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。

【 1 2 7 3 】

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、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。

【 1 2 7 4 】

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。

【 1 2 7 5 】

< 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 1 0 7 及び図 1 0 9 に基づいて説明する。

【 1 2 7 6 】

図 1 0 7 及び図 1 0 9 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。

## 【1277】

詳しくは、図107（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。

## 【1278】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図107（B）参照）。

10

## 【1279】

次いで、終了条件E1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E1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107（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図107（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図107（E）参照）。

20

## 【1280】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高B楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間 $t_g$ （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図107（C）、図109参照）。

30

## 【1281】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間 $t_g$ （ $t_{g1}=0.3$ 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。

40

## 【1282】

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

50

）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 9e を除く）の高 B 楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

#### 【1283】

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 9e を除く）を制御する。

10

#### 【1284】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の制御から先に切り替え、その後、高 B 背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1285】

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 9e を除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第 2 客待ち期間が終了した後の第 1 客待ち期間において、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

20

30

#### 【1286】

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。

#### 【1287】

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。

40

#### 【1288】

（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 110～図 115 に基づいて説明する。図 110 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 111 は、（A）～（G）は

50

図 1 1 0 の表示態様の詳細を示す図である。図 1 1 2 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 1 1 3 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 1 1 4 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 1 1 5 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。

【1 2 8 9】

＜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 1 1 0～図 1 1 2 に基づいて説明する。

10

【1 2 9 0】

図 1 1 0～図 1 1 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 2 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。

【1 2 9 1】

詳しくは、図 1 1 0（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している。

20

【1 2 9 2】

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 E 2 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 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 1 1 0（B）参照）。次いで、終了条件 E 2 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 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、飾り図柄の可変表示が開始される（図 1 1 0（C）～（E）参照）。

30

【1 2 9 3】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 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 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 E 2 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 1 1 0（C）、図 1 1 2 参照）。

【1 2 9 4】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 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 1 2 3 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：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 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 CPU 1 2 0 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 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、通常背景表示及び飾り図柄の可変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  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  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 1 1 1（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

40

50

が発生して終了条件 E 2 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 9 e 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 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  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 111 (B) 参照）。

#### 【1295】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  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 5 U 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 5 F に移動するシフト表示が開始される（図 111 (C)、(D) 参照）。

10

#### 【1296】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 111 (C) ～図 111 (E) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 1 保留表示 004SG101 がアクティブ表示エリア 5 F 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 5 L、5 R、5 C 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。

20

#### 【1297】

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 5 L、5 R、5 C 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 109 (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 109 (G) 及び図 112 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 111 に示す態様となる。

30

#### 【1298】

よって、第 1 背景表示 004SG081 の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 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。

#### 【1299】

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。

40

#### 【1300】

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。

#### 【1301】

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

50

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。

【1302】

また、図113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112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。

【1303】

＜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114に基づき、図110及び図181を参照しながら説明する。

【1304】

図114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。

【1305】

詳しくは、図110（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。

【1306】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図110（B）参照。図110（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110（C）～（E）参照）。

【1307】

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 $t_h$ （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図110（C）参照）。

【1308】

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

10

20

30

40

50



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181（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181（B）参照）。

10

【1309】

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181（C）参照）。

20

【1310】

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181（C）～図181（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82（B）参照）。

【1311】

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181（E）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となる（図181（F）、（G）参照）。

30

【1312】

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181に示す態様となる。

【1313】

よって、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間thが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の高B背景用の発光制御が開始されることになる。

40

【1314】

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

50

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。

【1315】

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。

【1316】

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。

【1317】

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。

【1318】

また、図115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114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。

【1319】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【1320】

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。

【1321】

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

10

20

30

40

50

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。

【1322】

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。

【1323】

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。

【1324】

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。

【1325】

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。

【1326】

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。

【1327】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1328】

（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116～図117に基づいて説明する。図116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117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。

【1329】

<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116～図117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

10

20

30

40

50

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。

#### 【1330】

図116～図117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。

#### 【1331】

詳しくは、図116(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。

#### 【1332】

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116(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116(C)参照）。

#### 【1333】

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116(C)、図117参照）。

#### 【1334】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 $t_h$ （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

#### 【1335】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 $t_h$ 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、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【1336】

10

20

30

40

50

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル30の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【1337】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル30が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1338】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E3が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【1339】

（客待ちデモ演出の終了 メニュー操作Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図118～図119に基づいて説明する。図118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119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120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。

20

【1340】

＜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118～図120に基づいて説明する。

【1341】

図118～図119に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E4の成立、つまり、メニュー表示004SG410を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示004SG410が表示される。尚、メニュー表示004SG410を開く操作は、メニュー案内表示004SG401が表示されている状態でのプッシュボタン31Bの操作とされているが、スティックコントローラ31Aなど他の操作であってもよい。

30

【1342】

詳しくは、図118（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。

40

【1343】

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118（B）参照）。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間th（th1＝0.3秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示00

50

4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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（図 1 1 8（C）参照）。

【 1 3 4 4 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 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 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通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 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 1 1 8（C）、図 1 1 9 参照）。

10

【 1 3 4 5 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 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 CPU 1 2 0 は、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  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 0 0 4 S G 4 1 0 に切り替える。

20

【 1 3 4 6 】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 やメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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、飾り図柄及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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。

【 1 3 4 7 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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 0 0 4 S G 4 0 1 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。

30

【 1 3 4 8 】

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 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するために押しボタン 3 1 B 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。

40

【 1 3 4 9 】

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 4 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。

【 1 3 5 0 】

< 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

50

するときの動作例について、図 1 1 8 及び図 1 2 0 に基づいて説明する。

【1 3 5 1】

図 1 1 8 及び図 1 2 0 に示すように、高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 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（図 1 1 8 では第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 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 など他の操作であってもよい。

10

【1 3 5 2】

詳しくは、図 1 1 8（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。

【1 3 5 3】

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 E 4 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 1 1 8（B）では青色になっている）。次いで、終了条件 E 4 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 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、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、さらに第 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）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（図 1 1 8（C）参照）。

20

【1 3 5 4】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 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 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）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 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）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 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 1 1 8（C）、図 1 2 0 参照）。

30

40

【1 3 5 5】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して第 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）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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、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）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 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 1 1 D（または B 1 2 1）を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 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）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 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

50

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  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  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。

【1356】

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 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 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 9 e 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。

【1357】

つまり、演出制御用 CPU 120 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 9 e を除く) を制御する。

【1358】

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。

【1359】

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。

【1360】

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 9 e を除く) のメニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【1361】

(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 CPU 120 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。

【1362】

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

10

20

30

40

50



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。

#### 【1363】

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。

#### 【1364】

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。

#### 【1365】

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。

#### 【1366】

（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121～図124に基づいて説明する。図121は、（A）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（B）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図122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123は、優先レイヤについて説明するための図である。図124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125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。

#### 【1367】

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。

#### 【1368】

詳しくは、図121（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 0 0 4 S G 0 3 2 により検出された場合、C P U 1 0 3 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 0 0 4 S G 7 0 0 (図 1 2 2 (B) 参照) が表示されることはなく、また、メインランプ 9 a も後述するエラー点滅はしない。

#### 【1 3 6 9】

次に、図 1 2 1 (B) に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装 0 0 4 S G 0 3 1 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、C P U 1 0 3 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 0 0 4 S G 0 3 2 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。

10

#### 【1 3 7 0】

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、C P U 1 0 3 は、払出装 0 0 4 S G 0 3 1 への遊技球の補給不足、払出装 0 0 4 S G 0 3 1 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。

20

#### 【1 3 7 1】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 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 9 a 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 9 b 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 0 0 4 S G 7 0 0 (図 1 2 2 (B) 参照) を表示させてエラー報知を行う。

30

#### 【1 3 7 2】

また、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 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 0 0 4 S G 7 0 0 を消去させてエラー報知を終了する。

40

#### 【1 3 7 3】

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 C P U 1 2 0 により前述したエラー報知が再開される。

#### 【1 3 7 4】

##### <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 1 2 2 ~ 図 1 2 4 に基づいて説明する。

50

## 【1375】

図122～図124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122（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。

## 【1376】

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123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122（B）参照）。

## 【1377】

ここで、図123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。

## 【1378】

次いで、図122（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。

## 【1379】

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122（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。

## 【1380】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される（図122（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122（F）参照）。

## 【1381】

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

10

20

30

40

50

）に基づく発光制御が開始される（図 1 2 2（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 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される（図 1 2 2（G）参照）。

#### 【1 3 8 2】

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 1 2 2 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。

10

#### 【1 3 8 3】

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。

20

#### 【1 3 8 4】

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。

#### 【1 3 8 5】

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。

30

40

#### 【1 3 8 6】

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。

#### 【1 3 8 7】

< 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

50

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 1 2 5 に基づいて、図 1 2 2 を参照しながら説明する。

【1 3 8 8】

図 1 2 5 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 1 2 2（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。

【1 3 8 9】

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 1 2 3 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 1 2 2（B）参照）。

【1 3 9 0】

ここで、図 1 2 3 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。

【1 3 9 1】

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  $t_k$ （ $t_k 1 = 3$  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 1 2 2（C）参照）。

【1 3 9 2】

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 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 1 2 2（D）参照）。この間も、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。

【1 3 9 3】

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 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 1 2 2（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

10

20

30

40

50

ビー表示が開始される（図 1 2 2（F）参照）。

【1 3 9 4】

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 1 2 2（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 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される（図 1 2 2（G）参照）。

10

【1 3 9 5】

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 1 2 5 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。

20

【1 3 9 6】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 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、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 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。

30

【1 3 9 7】

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。

40

【1 3 9 8】

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

50

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。

【1399】

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。

10

【1400】

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92参照）。

【1401】

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。

20

【1402】

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92参照）。

30

【1403】

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。

【1404】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図92参照）。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92参照）。

40

50

## 【1405】

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。

## 【1406】

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92参照）。

## 【1407】

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。

## 【1408】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図92参照）。

## 【1409】

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。

## 【1410】

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

10

20

30

40

50



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。

#### 【1411】

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。

10

#### 【1412】

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92参照）。

20

30

#### 【1413】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【1414】

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

50

、エラ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 9 2 参照）。

【1 4 1 5】

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 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る。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1 4 1 6】

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 9 a およびサイドランプ 9 b 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 9 a 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 9 a およびサイドランプ 9 b 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 9 a 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 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、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 9 2 参照）。

【1 4 1 7】

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 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る。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1 4 1 8】

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 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 9 2 参照）。

【1 4 1 9】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【1420】

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 9 2 参照）。

#### 【1421】

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。

#### 【1422】

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 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、客待ちデモ用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 9 e 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 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 9 2 参照）。

#### 【1 4 2 3】

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 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。

#### 【1 4 2 4】

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 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、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 9 e 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 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 9 2 参照）。

#### 【1 4 2 5】

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 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。

#### 【1 4 2 6】

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）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  
10 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 9 2 参照）。

#### 【1 4 2 7】

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。

#### 【1 4 2 8】

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。

#### 【1 4 2 9】

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 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  
40 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。

#### 【1 4 3 0】

このように、払出装置 004SG031 に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ 004SG032 が 1 個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結  
50

果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1431】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

【1432】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1433】

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。

20

【1434】

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は切り替えることで、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。

30

【1435】

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。

40

【1436】

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は切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることが

50

でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1437】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図126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。

10

【1438】

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。

【1439】

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134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134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134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134に示す客待ちデモ）と、を含む。

20

【1440】

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。

30

【1441】

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126に示すように、エラー用ランプデータテーブル、SPリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

40

【1442】

例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに

50

基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当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。

10

#### 【1443】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

20

30

#### 【1444】

また、例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてSPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDド

40

50



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る。

#### 【1445】

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S P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S P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S P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を更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルや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をLEDドライバに出力し続ける。

10

20

#### 【1446】

##### 〔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。

30

#### 【1447】

「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。

#### 【1448】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

40

#### 【1449】

「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。

50

## 【1450】

「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。

10

## 【1451】

〔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127～図133を参照しながら説明する。

## 【1452】

〔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。

## 【1453】

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。

20

30

## 【1454】

図127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127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（XXXX（親））のアドレスを特定する。

## 【1455】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

40

## 【1456】

例えば、図129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

50

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 1 2 9 では、メインランプ 9 a、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。

#### 【1 4 5 7】

図 1 2 7 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 6 0 0 0 0 0 m s（1 0 分間）が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s（1 0 分間）を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s（1 0 分間）を計時したことになる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s（1 0 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 CPU 1 2 0 は、拡張コマンドを受信した後、最大 6 0 0 0 0 0 m s（1 0 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 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s を設定しており、演出制御用 CPU 1 2 0 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 6 0 0 0 0 0 m s（1 0 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。

#### 【1 4 5 8】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

#### 【1 4 5 9】

例えば、図 1 3 0 に示す子テーブルにおいては、サイドランプ 9 b（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：5 0 0 m s、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：5 0 0 m s、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：2 3 0 m s、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：6 0 0 0 0 0 m s 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 1 3 0 では、メインランプ 9 a、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。

#### 【1 4 6 0】

図 1 2 7 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 0 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 5 0 0 m s 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 5 0 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 によるランプ

制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

#### 【1461】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして、例えば、図131に示すように、1つの孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1が指定される場合と、図示しないが、2つの孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1及びXD\_\_LWU\_2\_XXX\_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9bのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ9bのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

#### 【1462】

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。

#### 【1463】

例えば、図131に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図131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。

#### 【1464】

図129～図131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

10

20

30

40

50

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。

#### 【1466】

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。

#### 【1467】

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。

#### 【1468】

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。

#### 【1469】

図127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130に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bについて、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

#### 【1470】

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。

#### 【1471】

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。

#### 【1472】

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128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128に示すように、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXにおいて、サイドランプ9bに対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_

\_LWU\_1\_XXX\_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

10

#### 【1473】

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。

20

#### 【1474】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

30

#### 【1475】

尚、図129に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

40

#### 【1476】

また、図130に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、

50



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。

【1477】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起

10

【1478】

〔非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1〕

図134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。

【1479】

図134に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

【1480】

図134に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

30

【1481】

図134に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【1482】

図134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。

【1483】

図134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

50

9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 120 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：B 0 0 1 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。

【1 4 8 4】

図 1 3 4 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 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 120 は、遊技中において表示制御部 123 ボタンランプ 9 e 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：B 0 0 2 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。

10

【1 4 8 5】

図 1 3 4 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 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 120 は、遊技中において表示制御部 123 がボタンランプ 9 e 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：B 0 0 3 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。

【1 4 8 6】

尚、ボタンランプ 9 e 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 9 e 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 CPU 120 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 9 e 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。

20

【1 4 8 7】

図 1 3 4 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 CPU 120 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：B F F F 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。

30

【1 4 8 8】

図 1 3 4 に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ 9 a のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 120 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：B F F 1 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。

【1 4 8 9】

尚、エラーは、メインランプ 9 a 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 CPU 120 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 9 a 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。

40

【1 4 9 0】

〔ランプデータテーブル：背景通常〕

図 1 3 5 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 1 3 6 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 1 3 7 ～図 1 3 8 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。

【1 4 9 1】

演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：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 1 3 5

50

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、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【1 4 9 2】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPには、図 1 3 6 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。

【1 4 9 3】

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 1 3 7）を参照してランプ制御を行う。

【1 4 9 4】

孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJOには、図 1 3 7 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。

【1 4 9 5】

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。

【1 4 9 6】

図 1 3 5 ～図 1 3 8 に示すように、背景通常の親テーブルには、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 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、これらの子テーブルには、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。

【1 4 9 7】

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。

【1 4 9 8】

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。

【1 4 9 9】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図 1 3 9 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

10

20

30

40

50

ル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図140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141～図142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。

#### 【1500】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信した場合に、拡張コマンド：B11Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図139～図142に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

10

#### 【1501】

背景時短の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、緑色を基調として輝度が増減する点灯態様となる。

20

#### 【1502】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【1503】

##### 〔ランプデータテーブル：背景確変〕

図143は、拡張コマンド：B121を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図144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145～図146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。

30

#### 【1504】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信した場合に、拡張コマンド：B121に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図143～図146に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

40

#### 【1505】

背景確変の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、紫色を基調として輝度が増減する点灯態様となる。

#### 【1506】

50

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。

【1507】

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図 147 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 148 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 149～図 155 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。

【1508】

演出制御用 CPU 120 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 147 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 CPU 120 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。

【1509】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO には、図 148 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。

【1510】

演出制御用 CPU 120 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 149）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。

【1511】

演出制御用 CPU 120 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 150、図 151）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。

【1512】

演出制御用 CPU 120 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 171）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。

【1513】

演出制御用 CPU 120 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFF の実行時間である 30500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 4 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 172）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、メインランプ 9 a は虹色に発光色に変化する。

【1514】

10

20

30

40

50

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149）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。

【1515】

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172）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わる。

10

【1516】

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149）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。

20

【1517】

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172）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わる。

【1518】

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171）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。

30

【1519】

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155）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

【1520】

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171）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。

【1521】

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

50

える。これにより、メインランプ 9 a 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。

【1522】

客待ちデモの親テーブルには、図 1 4 7 に示すように、サイドランプ 9 b 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\_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 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：BF 0 1 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 9 b のランプ制御を行う。

【1523】

子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO には、図 1 4 8 に示すように、参照する順にサイドランプ 9 b の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1524】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 4 9) 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 9 b は白色に点滅する。

【1525】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 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 1 5 0、図 1 5 1) 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 9 b 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に変化する。

【1526】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02 の実行時間である 9 5 0 0 m s 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 1 7 1) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりサイドランプ 9 b は消灯状態となる。

【1527】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 5 0 0 m s 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 1 5 2) 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 9 b 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わる。

【1528】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03 の実行時間である 1 2 5 0 0 m s 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 1 5 3) 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 9 b 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。

【1529】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 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 1 5 4) 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 9 b は緑色に点滅する

10

20

30

40

50

。

## 【1530】

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153）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。

## 【1531】

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154）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。

。

## 【1532】

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153）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。

## 【1533】

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171）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。

## 【1534】

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172）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。

## 【1535】

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149）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。

## 【1536】

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172）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変わる。

10

20

30

40

50



## 【1537】

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149）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。

## 【1538】

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172）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

10

## 【1539】

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171）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

## 【1540】

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155）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。

## 【1541】

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171）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

## 【1542】

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。

40

## 【1543】

図147～図155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。

## 【1544】

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

50

出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様に変化し、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、白色の順に点灯色に変化し、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に変化し、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に変化し、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に変化し、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に変化し、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に変化し、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に変化し、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。

10

20

#### 【1545】

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。

#### 【1546】

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。

#### 【1547】

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。

30

#### 【1548】

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。

40

#### 【1549】

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。

#### 【1550】

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

50

ブルを用いて制御するようにしても良い。

【1551】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点灯〕

図156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157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158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。

【1552】

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156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。

【1553】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPには、図157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。

【1554】

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158）を参照してランプ制御を行う。

【1555】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUには、図158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。

【1556】

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。

【1557】

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。

【1558】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点滅〕

図159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160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161は、ランプデー

10

20

30

40

50

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。

【1559】

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159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

【1560】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPには、図160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。

【1561】

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161）を参照してランプ制御を行う。

【1562】

孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUには、図161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

【1563】

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

【1564】

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。

【1565】

〔ランプデータテーブル：ボタン赤点滅〕

図162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163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164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。

40

【1566】

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162に示すように、ボタ

50

ンランプ 9 e 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\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 3 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 9 e のランプ制御を行う。

【1 5 6 7】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPには、図 1 6 3 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1 5 6 8】

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\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU（図 1 6 4）を参照してランプ制御を行う。

【1 5 6 9】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUには、図 1 6 4 に示すように、参照するボタンランプ 9 e 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\_\_\_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 9 e は赤色に点滅する。

【1 5 7 0】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_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\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU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\_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 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯状態を変化させる拡張コマンド（B 0 0 1）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。

【1 5 7 1】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、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。

【1 5 7 2】

〔ランプデータテーブル：初期化報知〕

図 1 6 5 は、拡張コマンド：B F F F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 1 6 6 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 1 6 7 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。

【1 5 7 3】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 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：B F F Fを受信した場合に、拡張コマンド：B F F F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 1 6 5 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\_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 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F F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 9 a のランプ制御を行う。

【1 5 7 4】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPには、図 1 6 6 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。

【1575】

演出制御用 CPU 120 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 167）を参照してランプ制御を行う。

【1576】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA には、図 167 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\_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 9 a は、赤色に点灯する。

【1577】

演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

【1578】

図 165～図 167 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 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 120 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、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【1579】

初期化報知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、ボタンランプ 9 e 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 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 についても、赤色に点灯する。

【1580】

〔ランプデータテーブル：エラー〕

図 168 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 169 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 170 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。

【1581】

演出制御用 CPU 120 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 168 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\_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 CPU 120 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 9 a のランプ制御を行う。

【1582】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPには、図 169 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。

【1583】

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 170）を参照してランプ制御を行う。

【1584】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORには、図 170 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。

10

【1585】

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。

20

【1586】

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。

【1587】

〔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 171～図 175 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。

30

【1588】

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。

40

【1589】

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。

【1590】

上述のように、本発明は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

50

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、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、  
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、  
前記演出制御手段は、  
前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、  
一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、  
前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、  
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、  
前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、  
前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、  
前記表示手段は、  
遊技が終了した後の第1期間において、背景表示が表示され、  
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が表示され、  
前記演出制御手段は、  
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ことを特徴とする。  
本発明によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。ゆえに、遊技の進行に関して遊技者に違和感を与えることを抑制し、興趣の向上を図ることができる。さらには、払出部に配給された遊技媒体がいずれの遊技媒体数であろうと、検出セン

10

20

30

40

50



サが1つめの遊技媒体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。このように、本発明は、遊技者に違和感を与えることを抑制し、興趣の向上を図ることができるとともに、好適な客待ち制御を行うことができる。ゆえに、本発明は、高い商品性を有する。

#### 【1591】

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。

#### 【1592】

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いし、1種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

#### 【1593】

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。

#### 【1594】

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。

#### 【1595】

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。

#### 【1596】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Cとすればよい。

#### 【1597】

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。

10

20

30

40

50

## 【1598】

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。

## 【1599】

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。

10

## 【1600】

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

## 【符号の説明】

## 【1601】

20

|     |                 |
|-----|-----------------|
| 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          |
| 100 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 120 | 演出制御用CPU        |

30

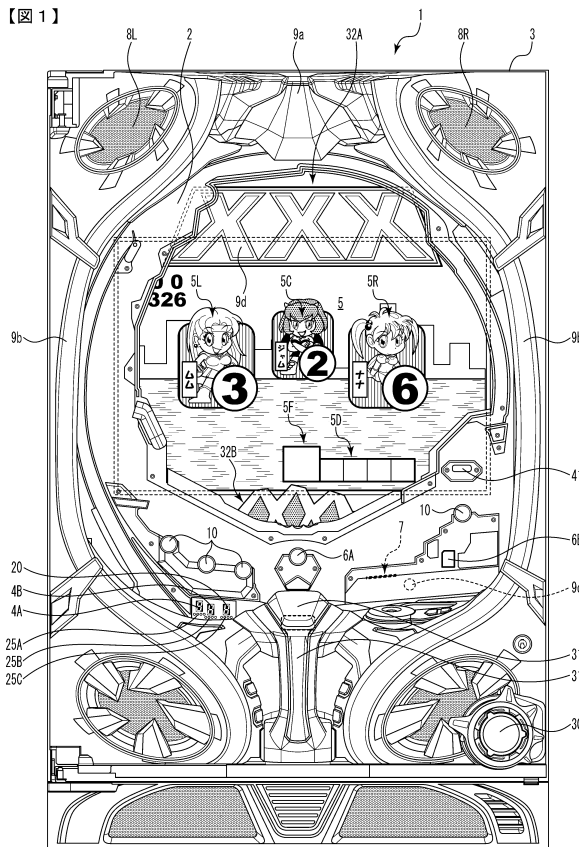
40

50

【図面】

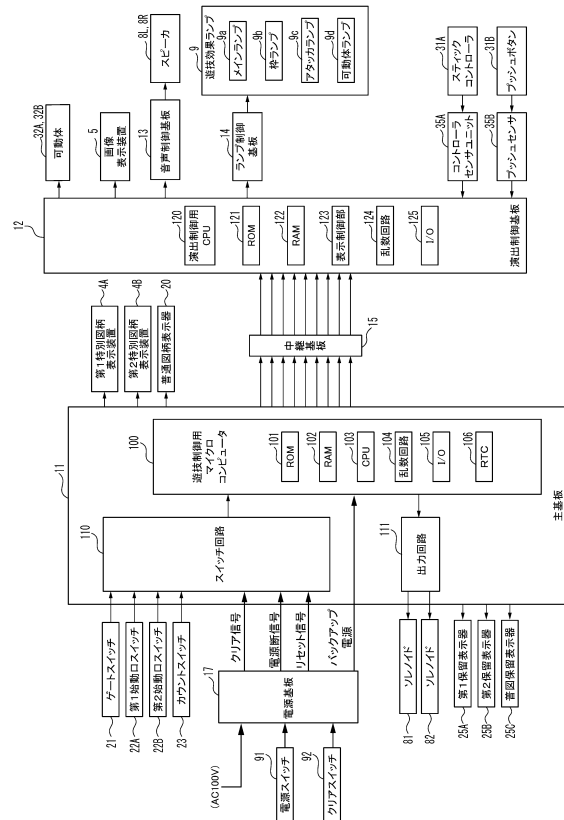
【図 1】

【图 1】



【圖 2】

【图2】



【図 3】

【図 3】

(A)

| MODE | EXT | 名称        | 内容                |
|------|-----|-----------|-------------------|
| 80   | 01  | 第1可変表示開始  | 第1特図の可変表示の開始を指定   |
| 80   | 02  | 第2可変表示開始  | 第2特図の可変表示の開始を指定   |
| 81   | XX  | 変動パターン指定  | 変動パターン(可変表示時間)を指定 |
| 8C   | XX  | 可変表示結果指定  | 可変表示結果を指定         |
| 8F   | 00  | 図柄確定      | 飾り図柄の可変表示の停止指定    |
| 95   | XX  | 遊技状態指定    | 現在の遊技状態を指定        |
| A0   | XX  | 大当り開始指定   | 大当りの開始指定          |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中を指定        |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後を指定        |
| A3   | XX  | 大当り終了指定   | 大当りの終了指定          |
| B1   | 00  | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への入賞を通知    |
| B2   | 00  | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への入賞を通知    |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知 | 第1保留記憶数を通知        |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知 | 第2保留記憶数を通知        |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容     |
|------|-----|------------|----------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果指定 | はずれ      |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果指定 | 大当り(確変A) |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果指定 | 大当り(確変A) |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果指定 | 大当り(確変B) |
| 8C   | 04  | 第5可変表示結果指定 | 大当り(非確変) |

【図 4】

【図 4】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 1～65536 | 特図表示結果判定用 |
| MR2 | 1～100   | 大当り種別判定用  |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3～13    | 普図表示結果判定用 |

【図 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 判定値(MR1)    | 特図表示結果 |
|------|-------------|--------|
| 通常状態 | 1～219       | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |
| 確変状態 | 10000～12180 | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |

【図 6】

【図 6】

(A) 大当り種別判定テーブル

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 大当り種別 |
|------|----------|-------|
| 第1特図 | 1～50     | 非確変   |
|      | 51～80    | 確変A   |
|      | 81～95    | 確変B   |
|      | 96～100   | 確変C   |
| 第2特図 | 1～50     | 非確変   |
|      | 51～100   | 確変A   |

(B) 大当り種別

| 大当り種別 | 確変制御    | 時短制御    | ラウンド数 |
|-------|---------|---------|-------|
| 確変A   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 10    |
| 確変B   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 5     |
| 確変C   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 2     |
| 非確変   | 無し      | 100回    | 5     |

10

【図 7】

【図 7】

| 変動パターン | 特図可変表示時間(ms) | 内容                             |
|--------|--------------|--------------------------------|
| PA1-1  | 12000        | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)           |
| PA1-2  | 5750         | 短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)      |
| PA1-3  | 3000         | 短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ) |
| PA2-1  | 20000        | ノーマルリーチ(はずれ)                   |
| PA2-2  | 35000        | スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)              |
| PA2-3  | 40000        | スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)              |
| PA2-4  | 50000        | スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)              |
| PB1-1  | 20000+15000  | ノーマルリーチ(大当り)                   |
| PB1-2  | 35000+15000  | スーパーリーチ(擬似連無し大当り)              |
| PB1-3  | 40000+15000  | スーパーリーチ(擬似連1回大当り)              |
| PB1-4  | 50000+15000  | スーパーリーチ(擬似連2回大当り)              |

【図 8】

【図 8】

| 可変表示結果               | 非確変<br>大当り         | 確変<br>大当り          | はずれ<br>(低ベース<br>保留数1以下) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数2) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数3) | はずれ<br>(高ベース)      |
|----------------------|--------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|
| 変動パターン判定テーブル         | 大当り用変動P<br>判定テーブルA | 大当り用変動P<br>判定テーブルB | はずれ用変動P<br>判定テーブルA      | はずれ用変動P<br>判定テーブルB    | はずれ用変動P<br>判定テーブルC    | はずれ用変動P<br>判定テーブルD |
| PA1-1(非Rはずれ短縮なし)     | －                  | －                  | 50                      | －                     | －                     | －                  |
| PA1-2(非Rはずれ短縮1)      | －                  | －                  | －                       | 60                    | －                     | －                  |
| PA1-3(非Rはずれ短縮2)      | －                  | －                  | －                       | －                     | 70                    | 80                 |
| PA2-1(ノーマルRはずれ)      | －                  | －                  | 40                      | 30                    | 20                    | 10                 |
| PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ) | －                  | －                  | 5                       | 5                     | 5                     | 5                  |
| PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ) | －                  | －                  | 3                       | 3                     | 3                     | 3                  |
| PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ) | －                  | －                  | 2                       | 2                     | 2                     | 2                  |
| PB1-1(ノーマルR大当り)      | 5                  | －                  | －                       | －                     | －                     | －                  |
| PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り) | 20                 | 10                 | －                       | －                     | －                     | －                  |
| PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り) | 35                 | 20                 | －                       | －                     | －                     | －                  |
| PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り) | 40                 | 70                 | －                       | －                     | －                     | －                  |

(数値は%)

20

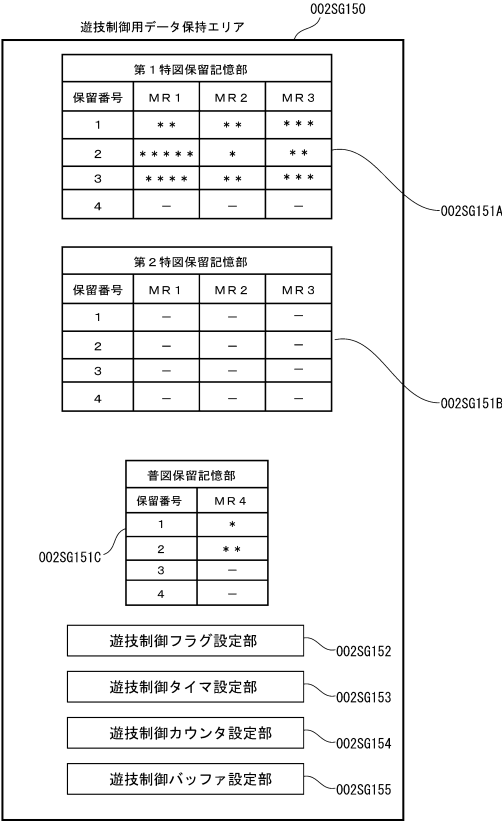
30

40

50

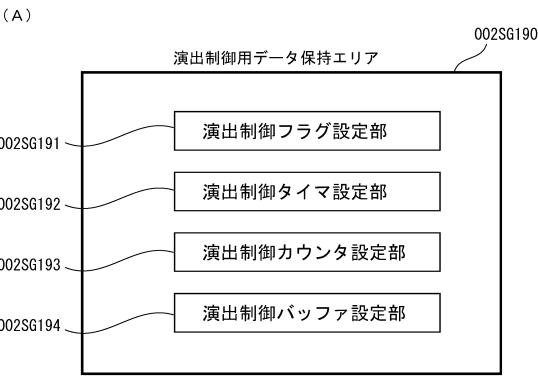
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



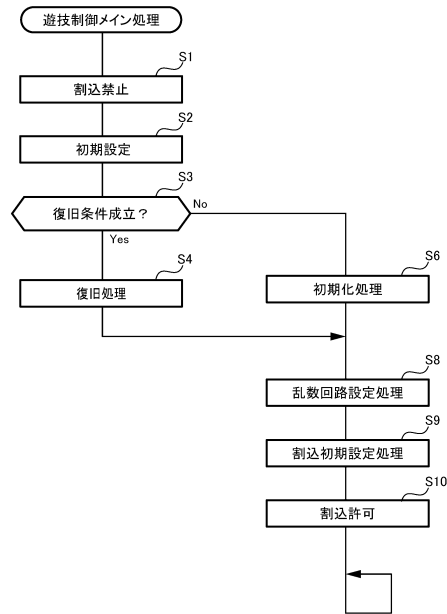
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 002SG194A

| バッファ番          | 始動口<br>入賞指定 | 保留記憶数<br>通知       |
|----------------|-------------|-------------------|
| 第 1 特図<br>保留記憶 | 1-0         | B100 (H) C102 (H) |
|                | 1-1         | B100 (H) C102 (H) |
|                | 1-2         | B100 (H) C102 (H) |
|                | 1-3         | B100 (H) C103 (H) |
|                | 1-4         | 0000 (H) 0000 (H) |
| 第 2 特図<br>保留記憶 | 2-0         | 0000 (H) 0000 (H) |
|                | 2-1         | 0000 (H) 0000 (H) |
|                | 2-2         | 0000 (H) 0000 (H) |
|                | 2-3         | 0000 (H) 0000 (H) |
|                | 2-4         | 0000 (H) 0000 (H) |

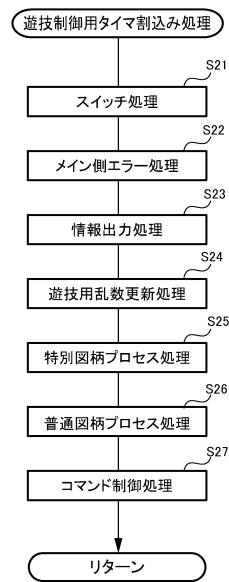
【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】



10

20

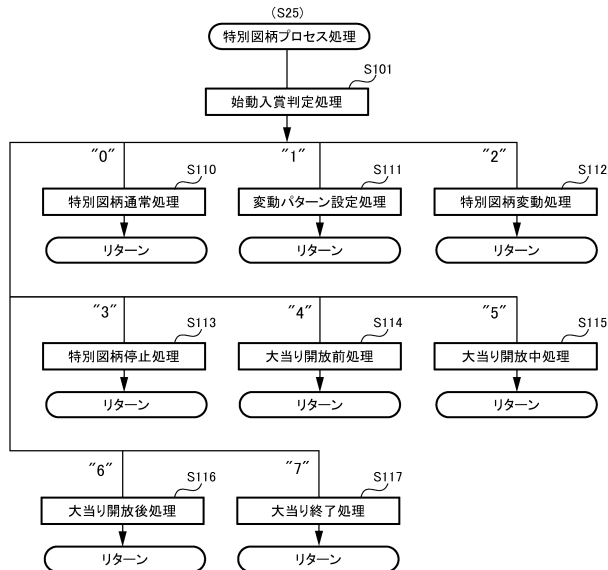
30

40

50

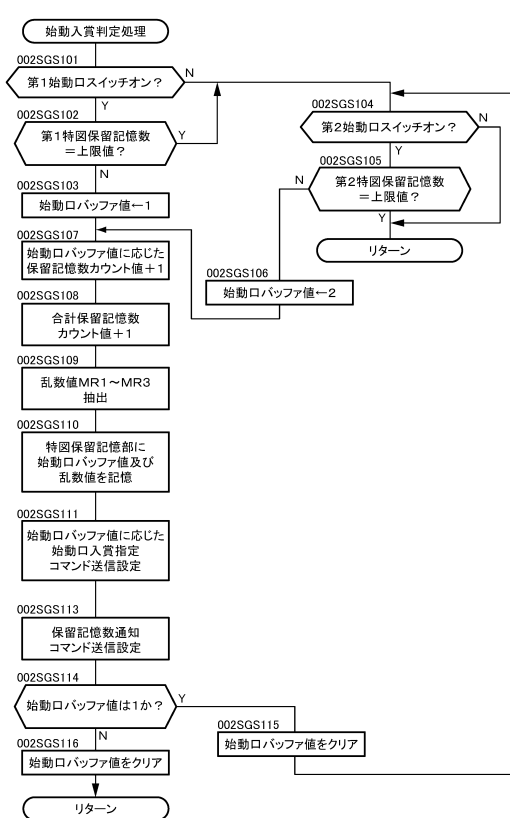
【図 13】

【図 13】



【図 14】

【図 14】

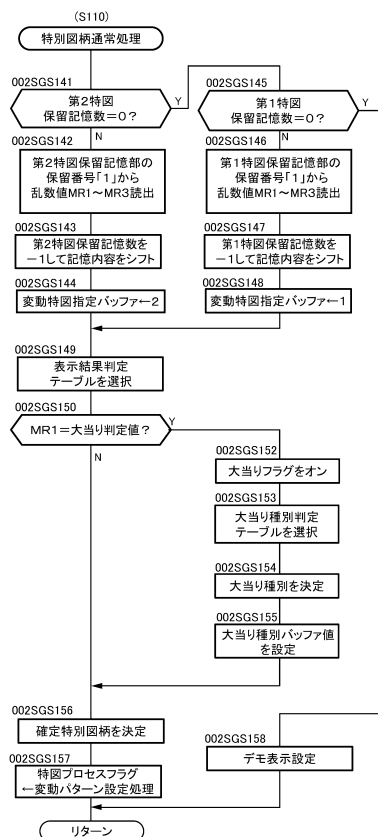


10

20

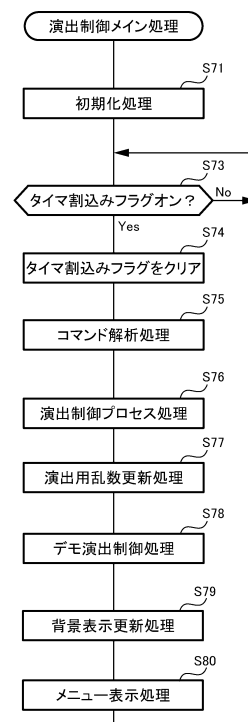
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



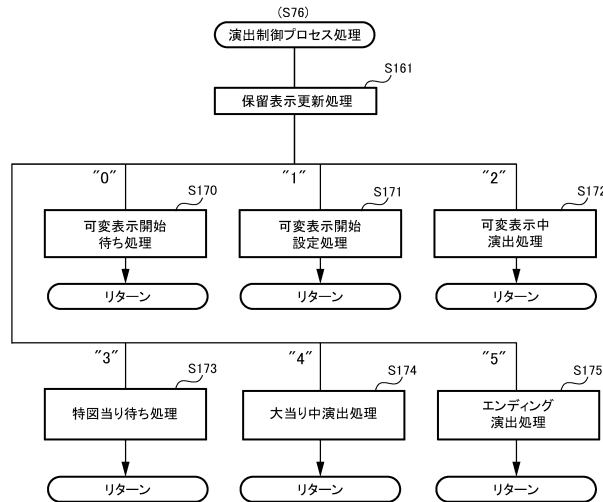
30

40

50

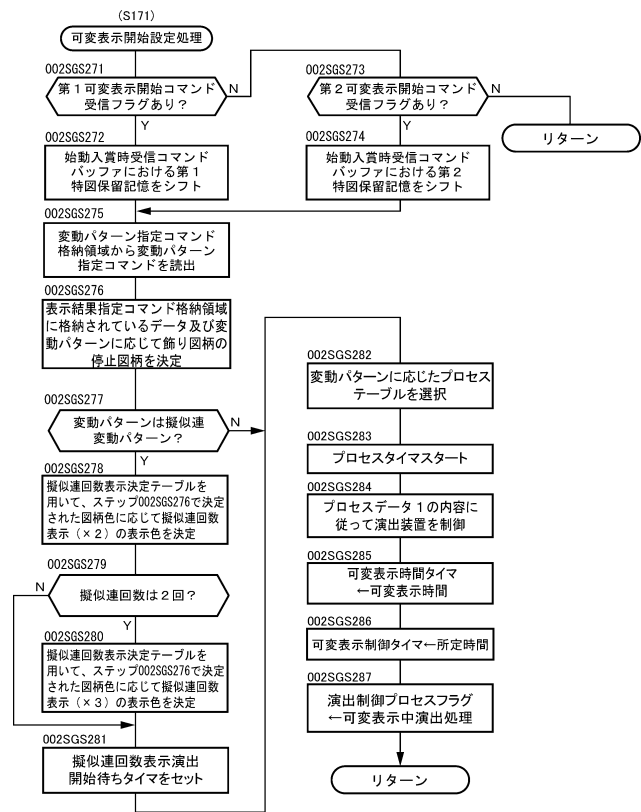
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



10

20

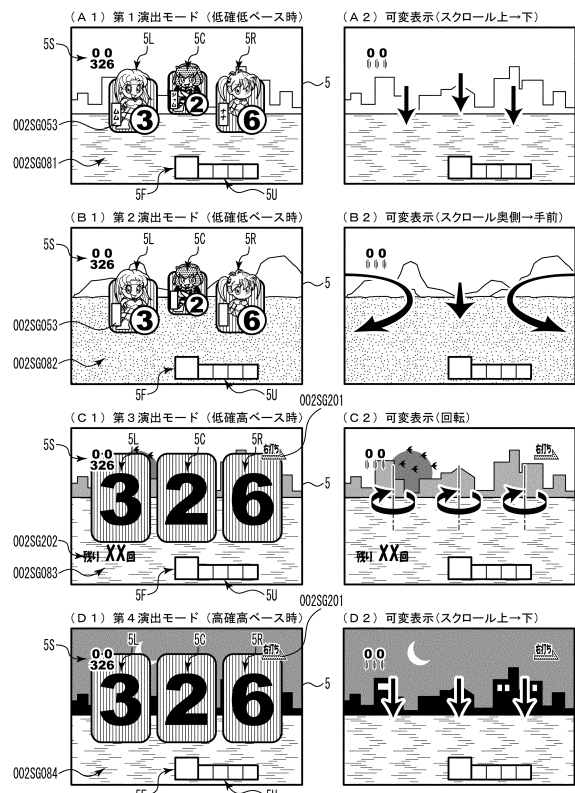
【図 19】

【図 19】

| 飾り図柄と小図柄の対比 | 小図柄                | 飾り図柄 (高ベース状態)   | 飾り図柄 (低ベース状態)   | 表示態様     |
|-------------|--------------------|-----------------|-----------------|----------|
|             | SSL SSC SSR<br>326 | 5L 5C 5R<br>326 | 5L 5C 5R<br>326 | 002SG053 |
|             | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| 表示時間        | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| 可変表示        | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| 数字表示部       | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| キャラクタ表示部    | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| 台座表示部       | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |
| 主役色         | 002SG053           | 002SG054        | 002SG055        | 002SG056 |

【図 20】

【図 20】



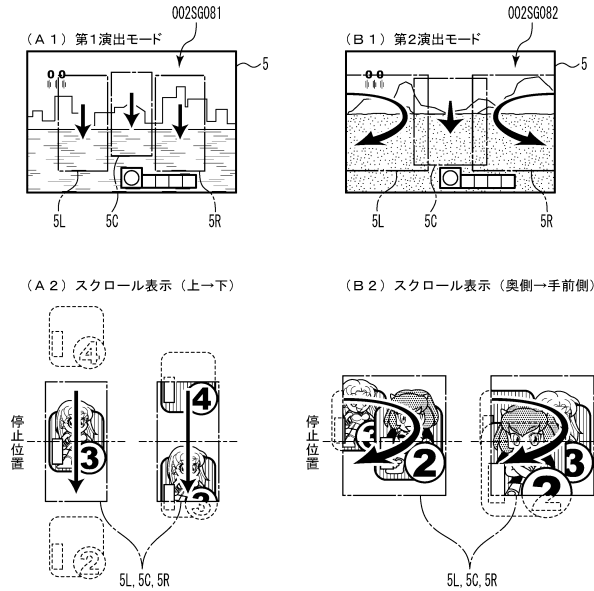
30

40

50

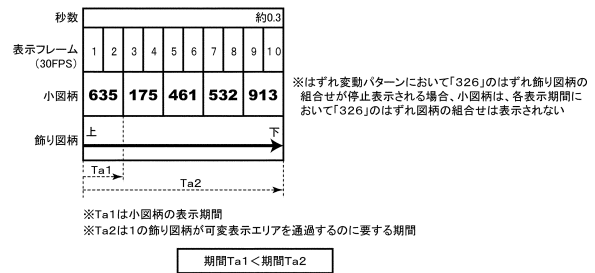
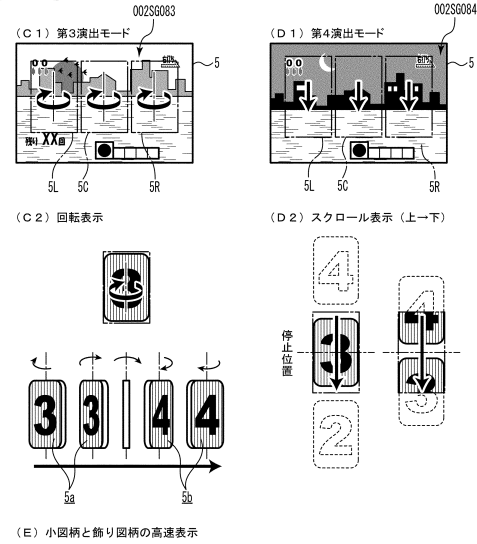
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】



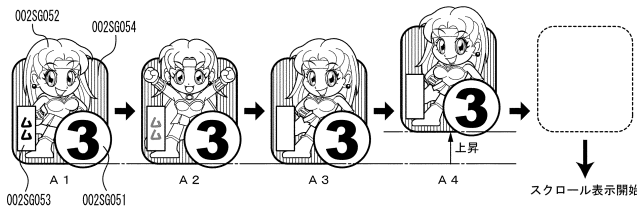
10

20

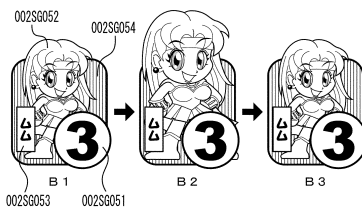
【図 2 3】

【図 2 3】

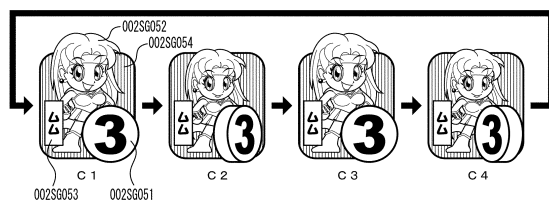
(A) 飾り図柄の変動開始アクション (キャラクタ左右反転・名前消去)



(B) 飾り図柄の変動停止アクション (キャラクタ拡大・復元)



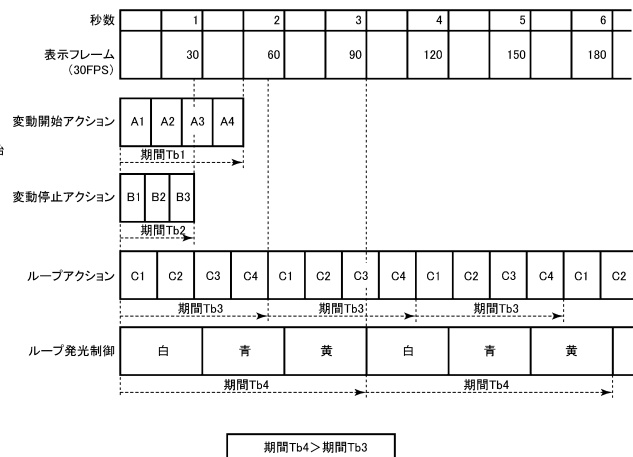
(C) 飾り図柄のループアクション (キャラクタ縮小→復元・数字往復回転)



【図 2 4】

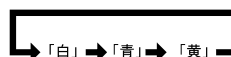
【図 2 4】

(A) 飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御 [低ベース時]



[高ベース時]  
・飾り図柄の「変動開始アクション」、「変動停止アクション」、「ループアクション」は実行されない。  
・ランプは、高ベース楽曲に合わせて発光態様が変化する (ループ発光制御は実行されない)。

(B) 可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御 [低ベース時]



30

40

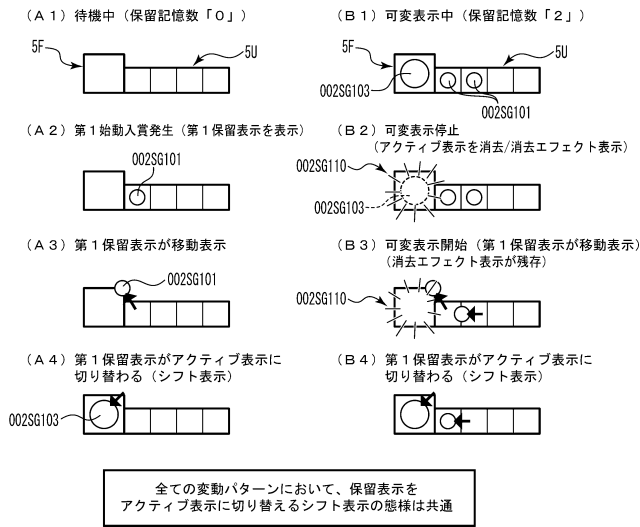
50



【図 25】

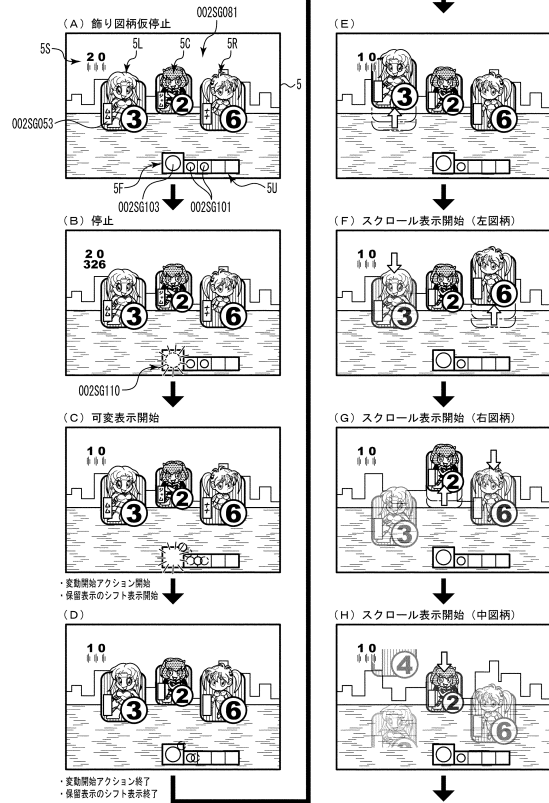
【図 25】

保留表示の動作例



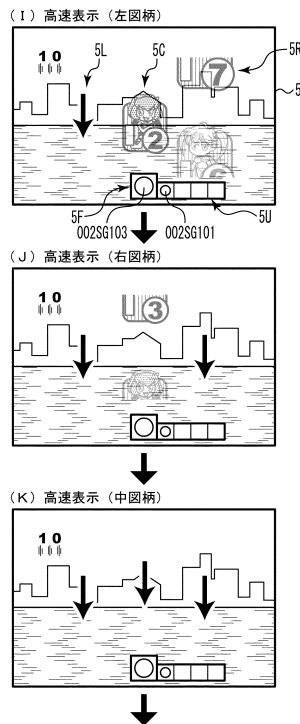
【図 26】

【図 26】 可変表示開始 [第 1 演出モード]



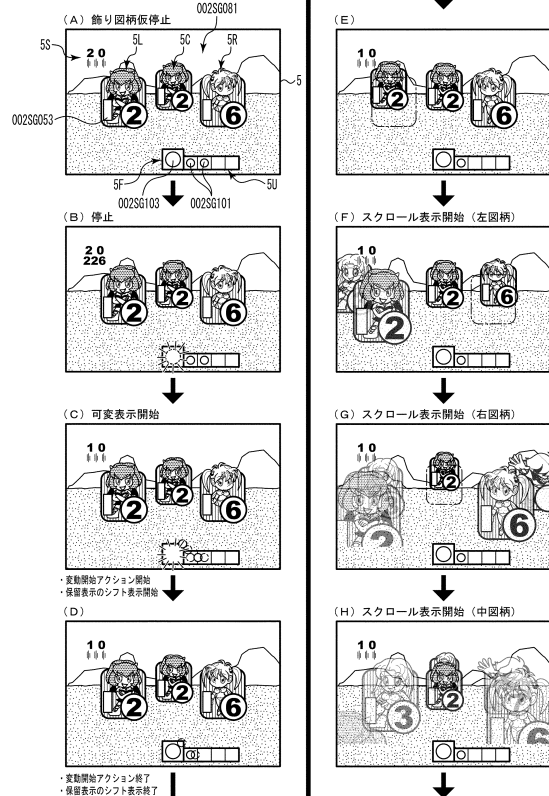
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】 可変表示開始 [第 2 演出モード]



10

20

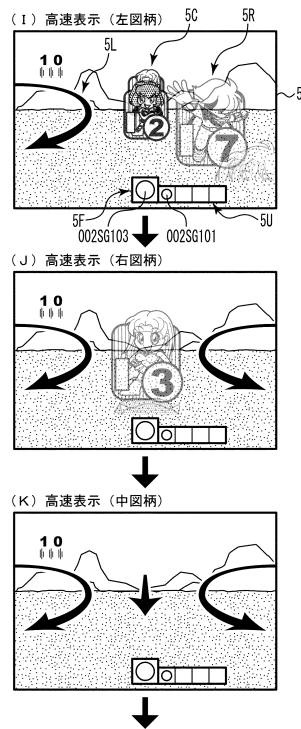
30

40

50

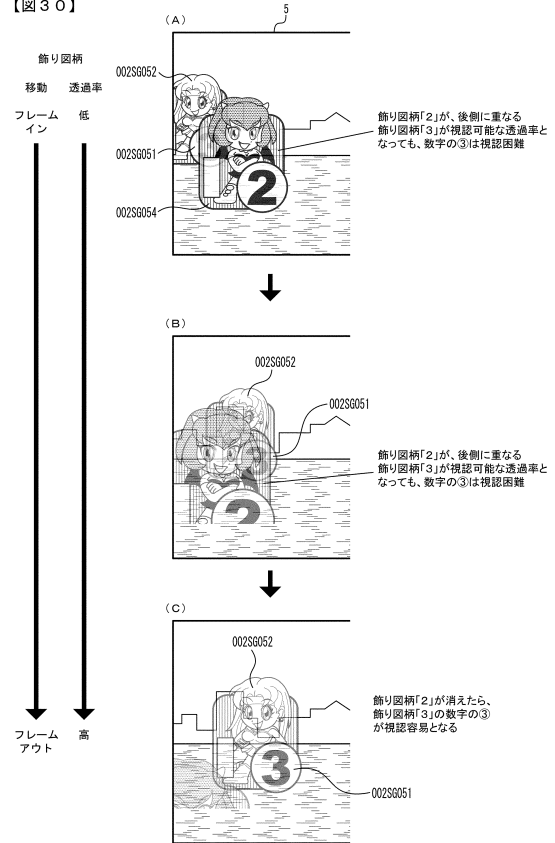
## 【図 29】

【図 29】



## 【図 30】

【図 30】

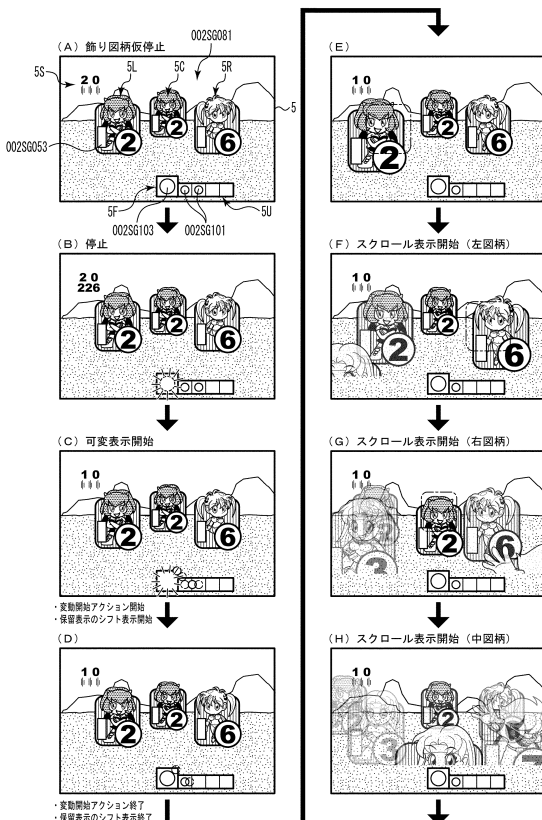


10

20

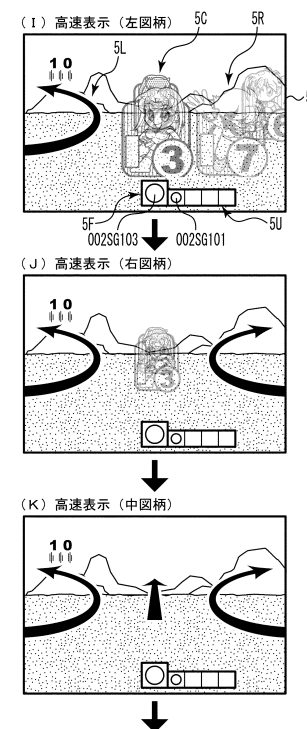
## 【図 31】

【図 31】 可変表示開始 [変形例 1]



## 【図 32】

【図 32】



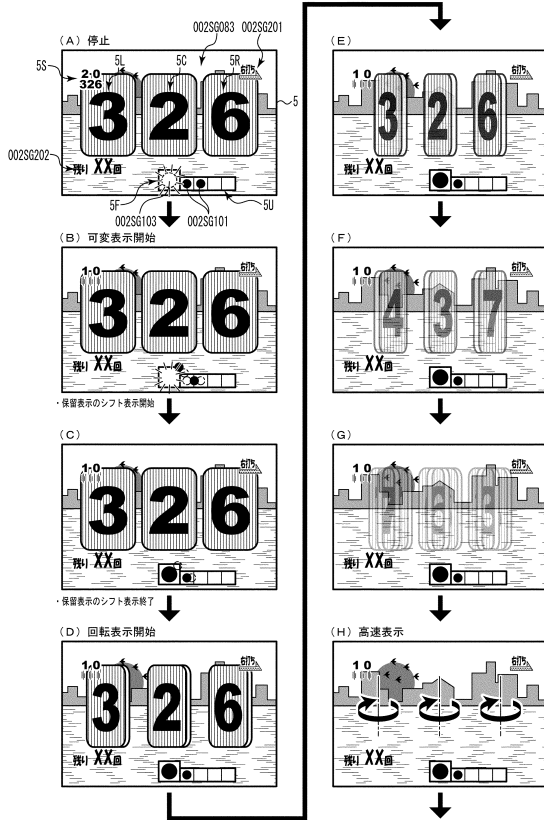
30

40

50

## 【図 3 3】

【図 3 3】 可変表示開始 [第 3 演出モード]



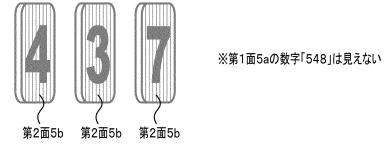
## 【図 3 4】

【図 3 4】

(A) 半透明状態 (第1透過率)



(B) 半透明状態 (第2透過率)

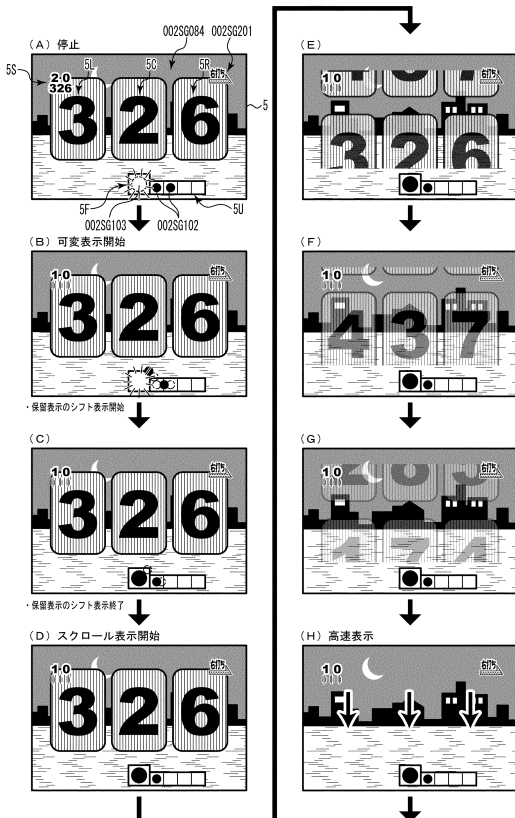


(C) 半透明状態 (第3透過率)



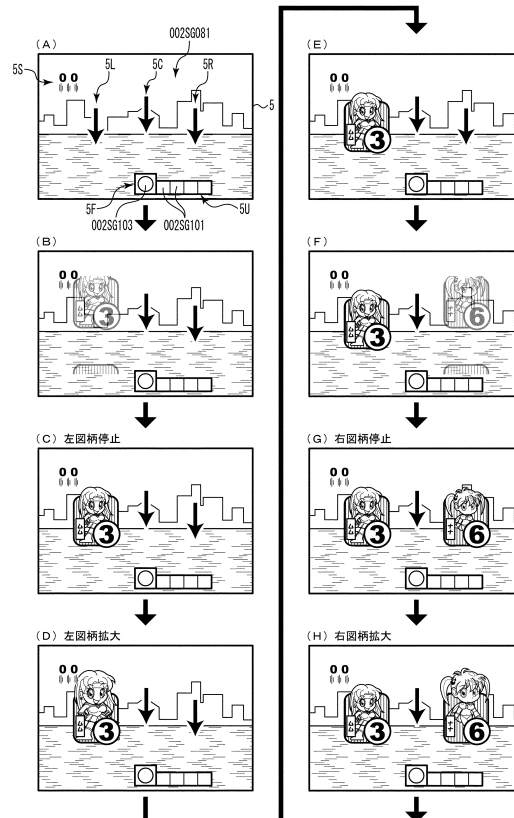
## 【図 3 5】

【図 3 5】 可変表示開始 [第 4 演出モード]



## 【図 3 6】

【図 3 6】 可変表示停止 [第 1 演出モード (第 2 演出モード)、保留 2 個以下]



10

20

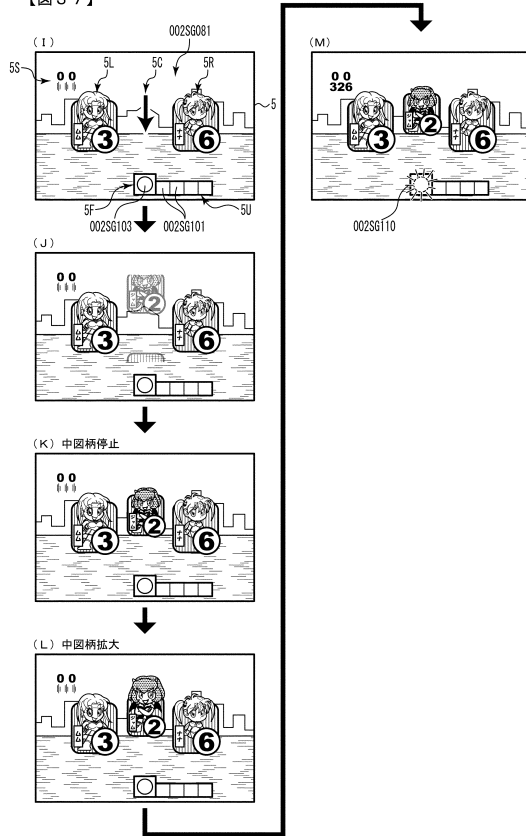
30

40

50

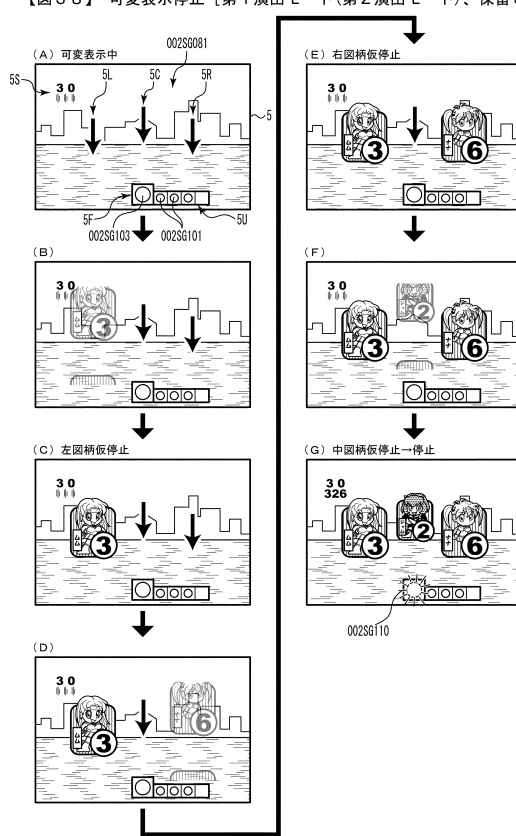
【図 37】

【図 37】



【図 38】

【図 38】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 3 個]

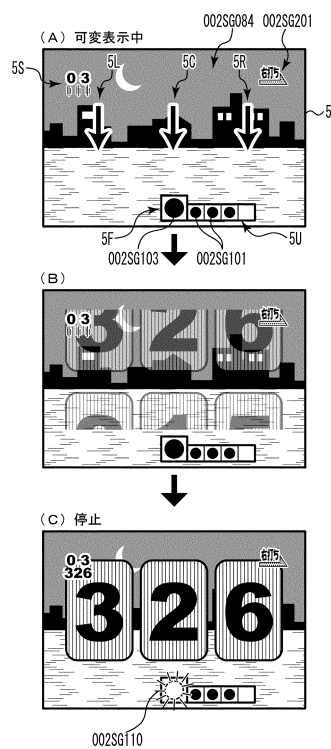


10

20

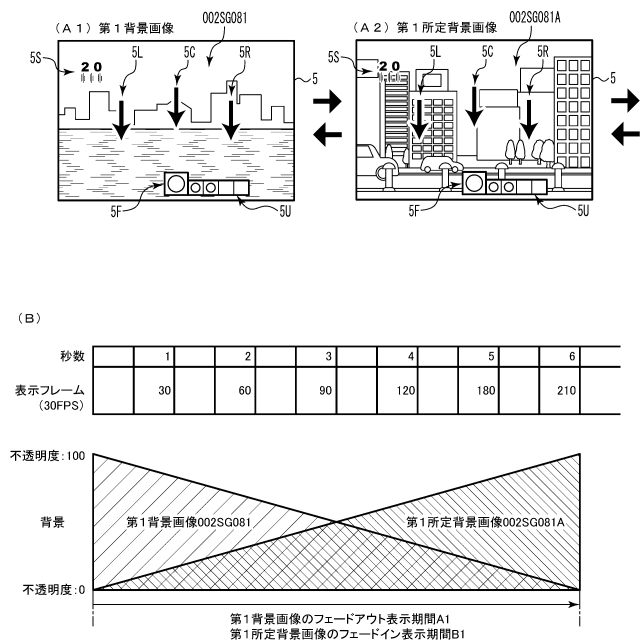
【図 39】

【図 39】 可変表示停止 [第 4 演出モード(第 3 演出モード)]



【図 40】

【図 40】 背景画像



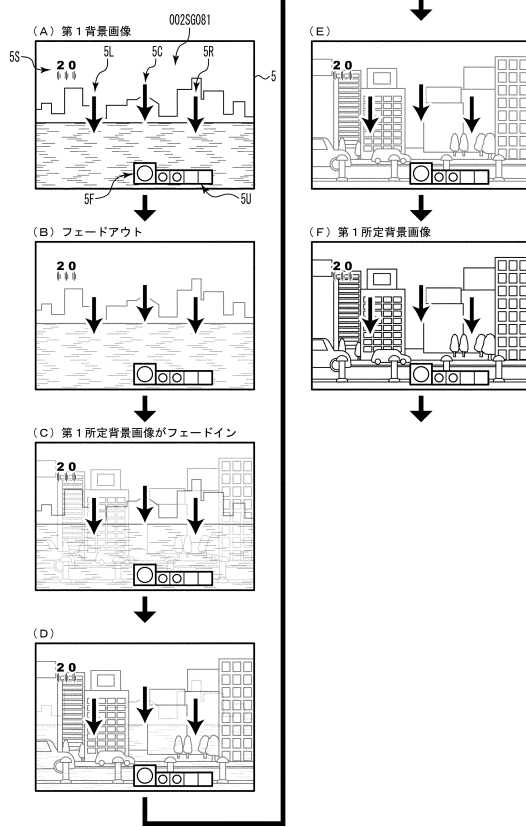
30

40

50

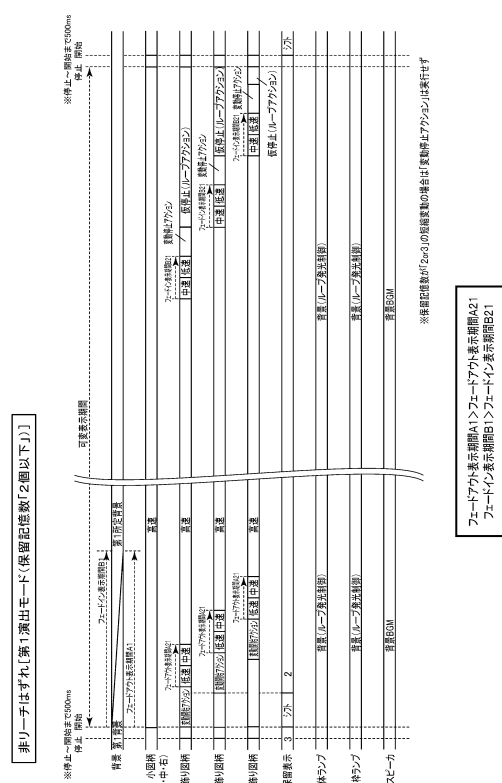
【図 4 1】

【図 4 1】 背景変化の流れ



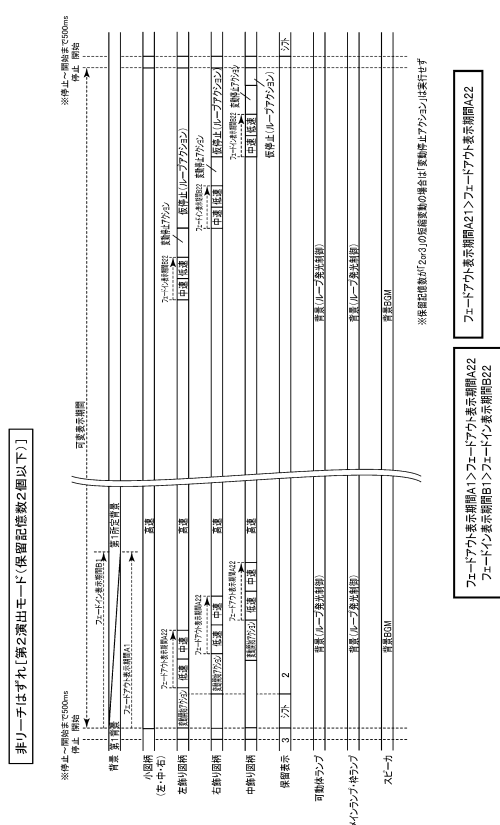
【図 4 2】

【図 4 2】



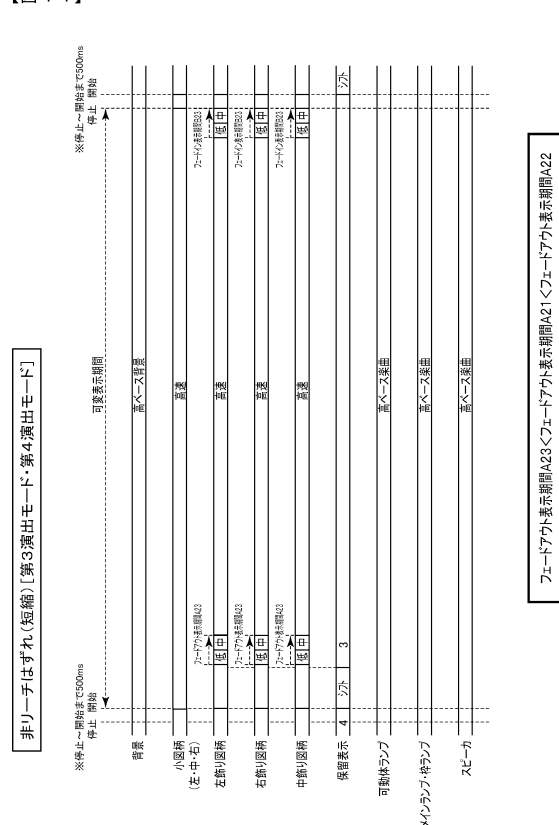
【図 4 3】

【図 4 3】



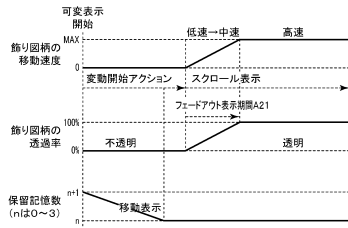
【図 4 4】

【図 4 4】

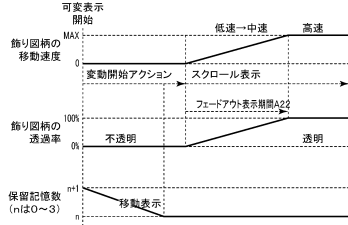


【図 45】

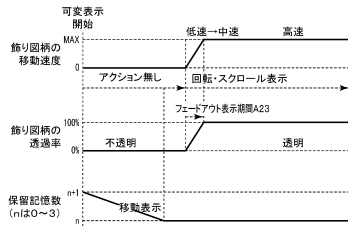
【図 45】  
(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]



(B) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第2演出モード)]

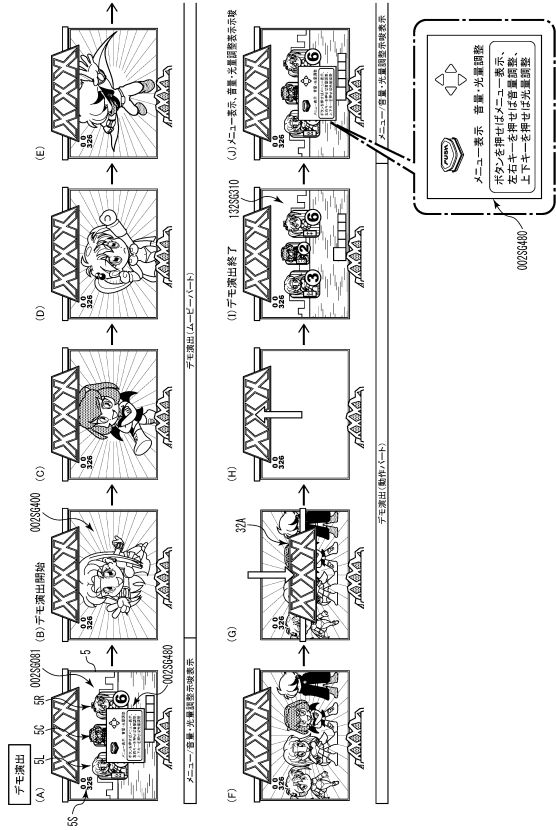


(C) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第3・第4演出モード)]



【図 46】

【図 46】

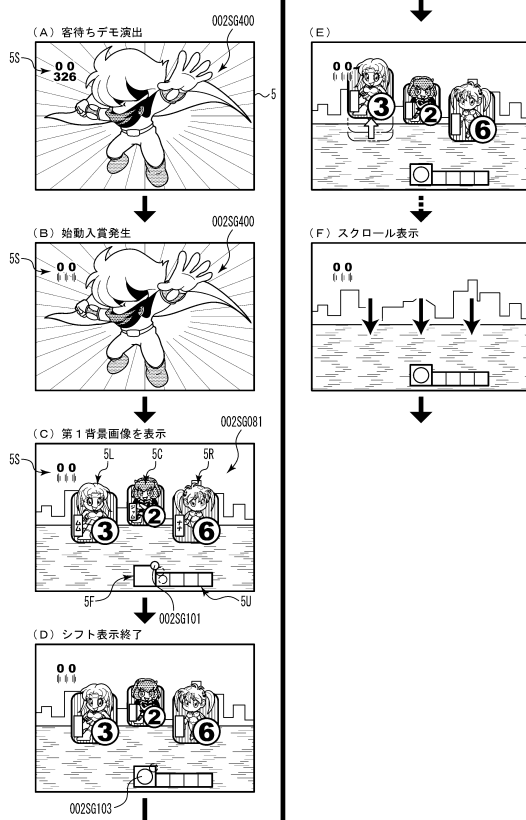


10

20

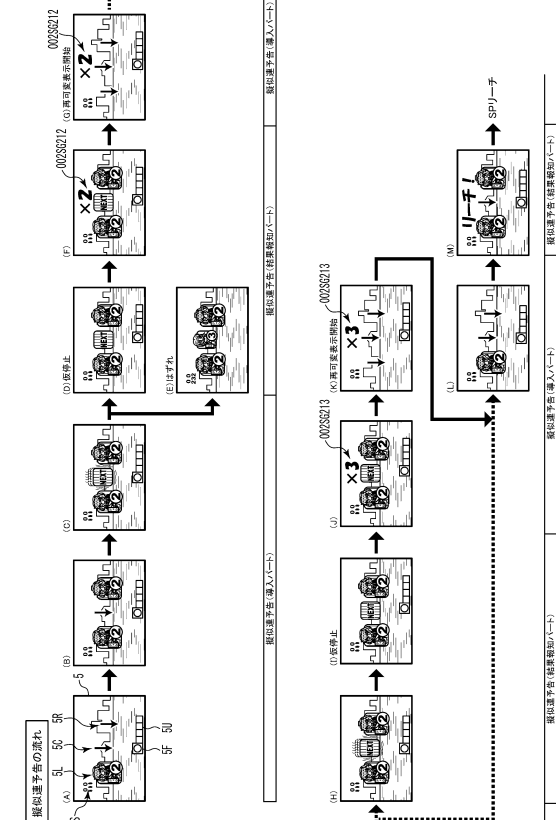
【図 47】

【図 47】



【図 48】

【図 48】



30

40

50

## 【図 49】

【図 49】

(A) 擬似連回数表示色と図柄色との関係

| 擬似連予告                                  | 擬似連<br>回数表示 | 擬似連<br>数字色 | 図柄色 |
|----------------------------------------|-------------|------------|-----|
| 擬似連1回目<br>※総可変表示回数2回<br>初回可変表示+再可変表示1回 | ×2          | 青          | 赤   |
|                                        | ×2          | 赤          | 青   |
|                                        | ×2          | 青          | 青   |
|                                        | ×2          | 赤          | 赤   |
| 擬似連2回目<br>※総可変表示回数3回<br>初回可変表示+再可変表示2回 | ×3          | 青          | 赤   |
|                                        | ×3          | 赤          | 青   |
|                                        | ×3          | 青          | 赤   |

図柄色

擬似連回数表示色

(B 1)



青色

×2

青色 or 赤色

(B 2)



赤色

×3

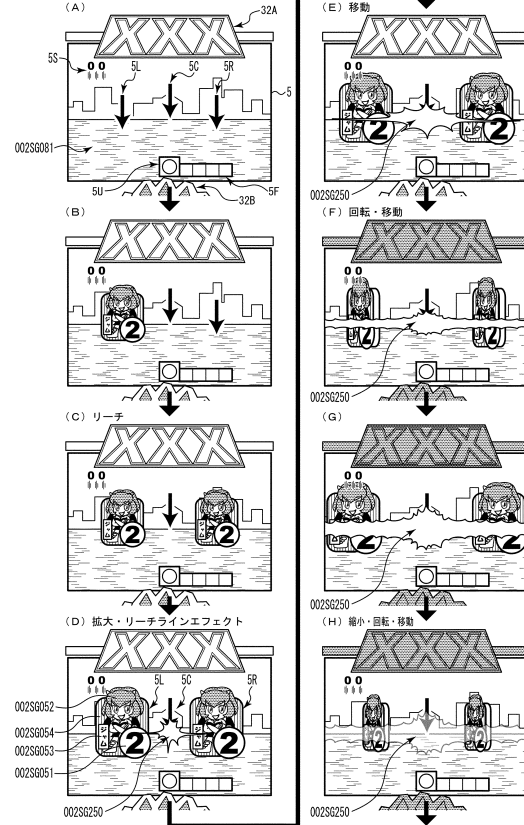
青色 or 赤色

(C) 擬似連回数表示色決定テーブル (擬似連1回目、2回目)

| 擬似連数字色  | 確変<br>大当り | 非確変<br>大当り | はずれ |
|---------|-----------|------------|-----|
| 図柄色と非同色 | 10%       | 30%        | 90% |
| 図柄色と同色  | 90%       | 70%        | 10% |

## 【図 50】

【図 50】リーチ演出の流れ

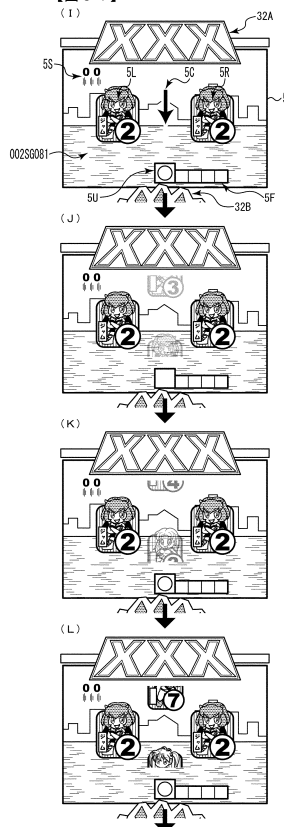


10

20

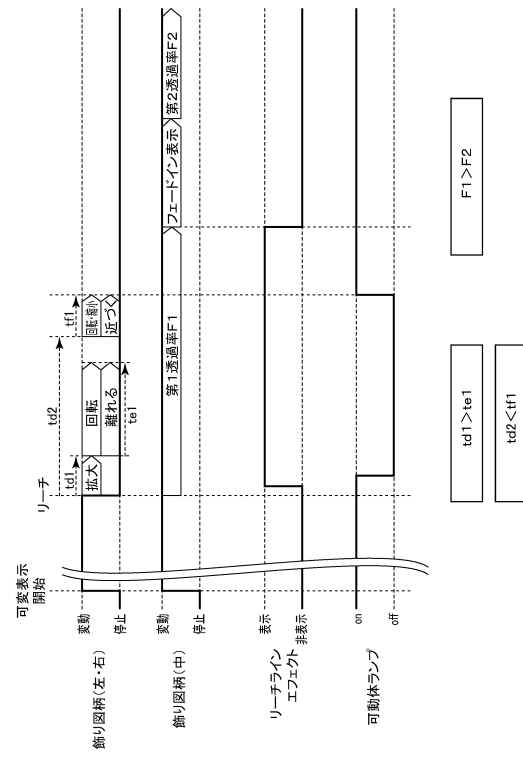
## 【図 51】

【図 51】



## 【図 52】

【図 52】



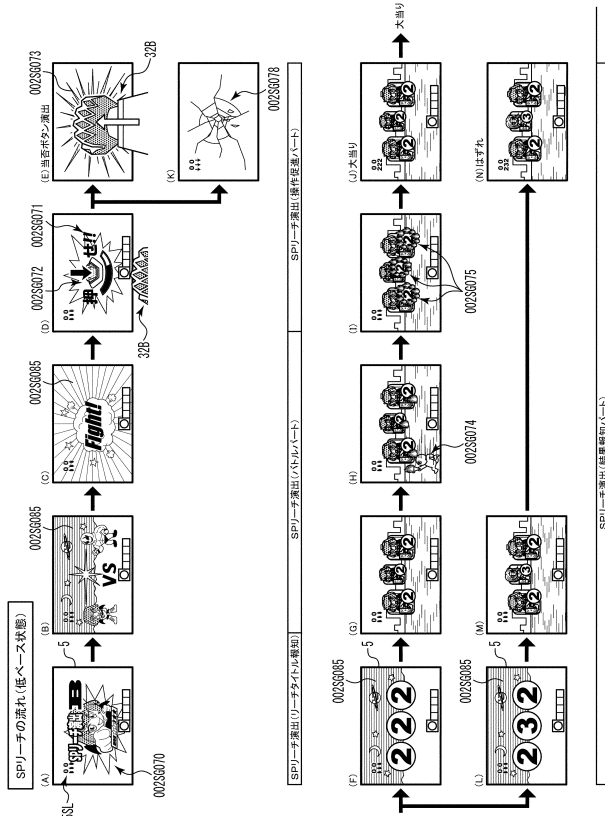
30

40

50

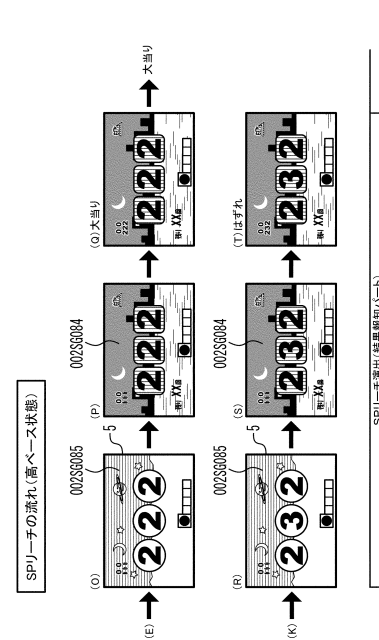
【図 5 3】

【図 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】

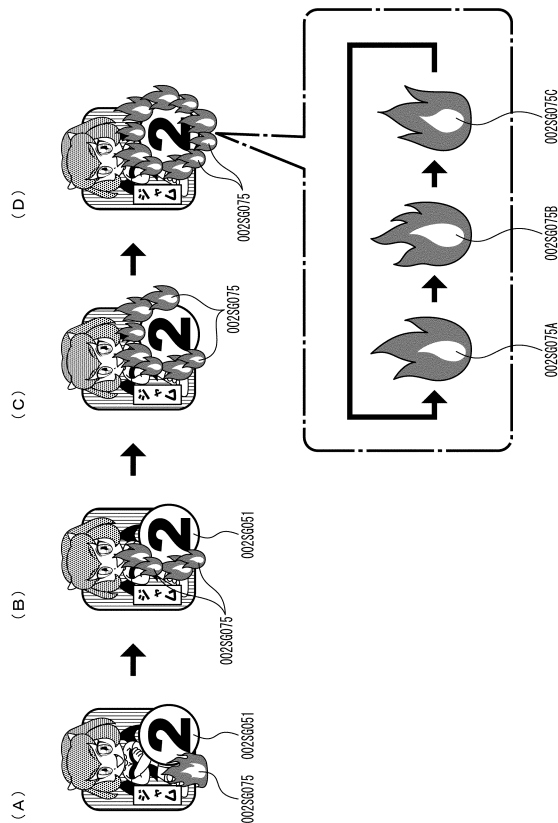


10

20

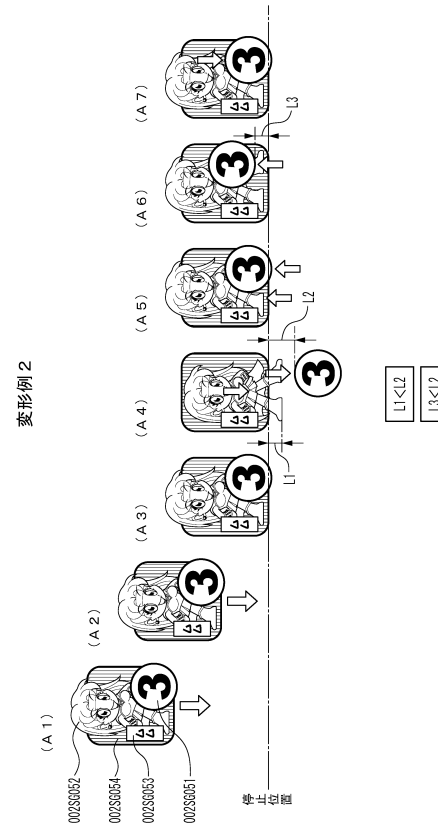
【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

【図 5 6】



30

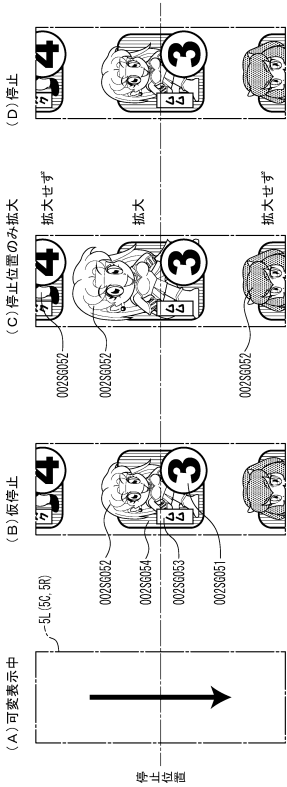
40

50

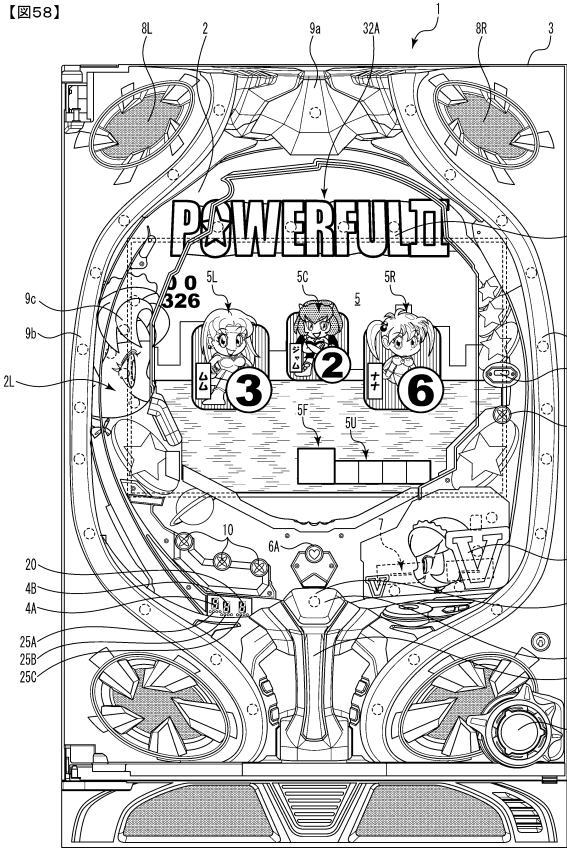


【図 5 7】  
【図 5 7】

変形例 3



【図 5 8】  
【図 58】



【図 6 1】

【図61】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 1～65536 | 特図表示結果判定用 |
| MR2 | 1～100   | 大当り種別判定用  |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3～13    | 普図表示結果判定用 |

【図 6 2】

【図62】

表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 判定値 (MR1)   | 特図表示結果 |
|------|-------------|--------|
| 通常状態 | 1～219       | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |
| 確変状態 | 10000～12180 | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |

【図 6 3】

【図63】

(A) 大当り種別判定テーブル

| 変動特図 | 判定値 (MR2) | 大当り種別 |
|------|-----------|-------|
| 第1特図 | 1～50      | 非確変   |
|      | 51～80     | 確変A   |
|      | 81～95     | 確変B   |
|      | 96～100    | 確変C   |
| 第2特図 | 1～50      | 非確変   |
|      | 51～100    | 確変A   |

(B) 大当り種別

| 大当り種別 | 確変制御    | 時短制御    | ラウンド数 |
|-------|---------|---------|-------|
| 確変A   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 10    |
| 確変B   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 5     |
| 確変C   | 大当り当選まで | 大当り当選まで | 2     |
| 非確変   | 無し      | 100回    | 5     |

【図 6 4】

【図64】

| 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)              |

10

20

30

40

50

【図 65】

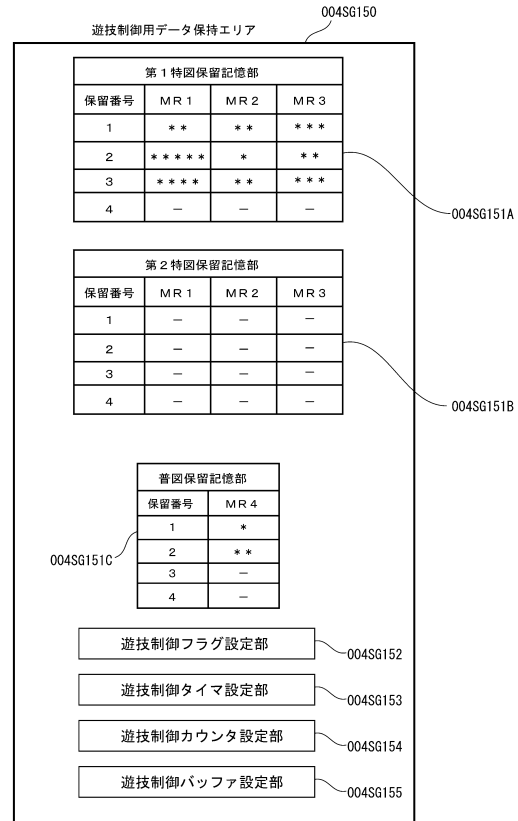
【図65】

| 可変表示結果                | 非確変<br>大当り         | 確変<br>大当り          | はずれ<br>(低ベース<br>保留数1以下) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数2) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数3) | はずれ<br>(高ベース)      |
|-----------------------|--------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|
| 変動パターン判定テーブル          | 大当り用変動P<br>判定テーブルA | 大当り用変動P<br>判定テーブルB | はずれ用変動P<br>判定テーブルA      | はずれ用変動P<br>判定テーブルB    | はずれ用変動P<br>判定テーブルC    | はずれ用変動P<br>判定テーブルD |
| PA1-1(非Rはずれ短縮なし)      | —                  | —                  | 50                      | —                     | —                     | —                  |
| PA1-2(非Rはずれ短縮1)       | —                  | —                  | —                       | 60                    | —                     | —                  |
| PA1-3(非Rはずれ短縮2)       | —                  | —                  | —                       | —                     | 70                    | 80                 |
| PA2-1(ノーマルRはずれ)       | —                  | —                  | 40                      | 30                    | 20                    | 10                 |
| PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)  | —                  | —                  | 5                       | 5                     | 5                     | 5                  |
| PA2-3(スーパーR擬似連1回ははずれ) | —                  | —                  | 3                       | 3                     | 3                     | 3                  |
| PA2-4(スーパーR擬似連2回ははずれ) | —                  | —                  | 2                       | 2                     | 2                     | 2                  |
| PB1-1(ノーマルR大当り)       | 5                  | —                  | —                       | —                     | —                     | —                  |
| PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)  | 20                 | 10                 | —                       | —                     | —                     | —                  |
| PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)  | 35                 | 20                 | —                       | —                     | —                     | —                  |
| PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)  | 40                 | 70                 | —                       | —                     | —                     | —                  |

(数値は%)

【図 66】

【図66】



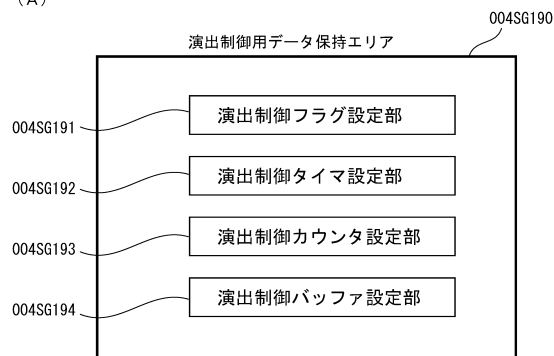
10

20

【図 67】

【図67】

(A)



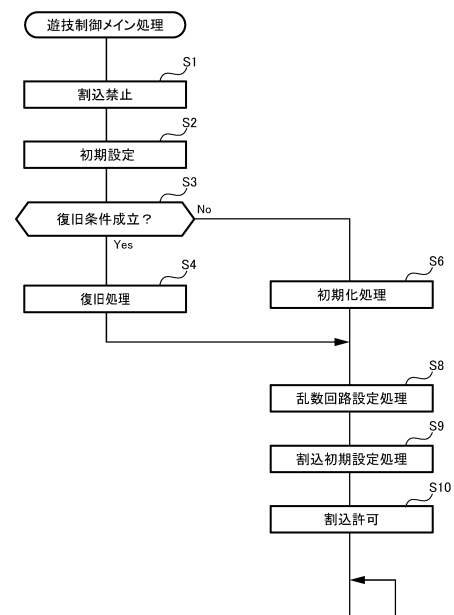
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A

|              | バッファ番号 | 始動口<br>入賞指定 | 保留記憶数<br>通知 |
|--------------|--------|-------------|-------------|
| 第1特図<br>保留記憶 | 1-0    | B100 (H)    | C102 (H)    |
|              | 1-1    | B100 (H)    | C102 (H)    |
|              | 1-2    | B100 (H)    | C102 (H)    |
|              | 1-3    | B100 (H)    | C103 (H)    |
|              | 1-4    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |
| 第2特図<br>保留記憶 | 2-0    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |
|              | 2-1    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |
|              | 2-2    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |
|              | 2-3    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |
|              | 2-4    | 0000 (H)    | 0000 (H)    |

【図 68】

【図68】



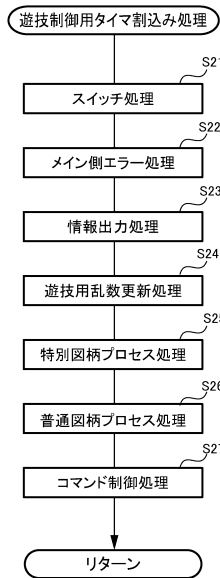
30

40

50

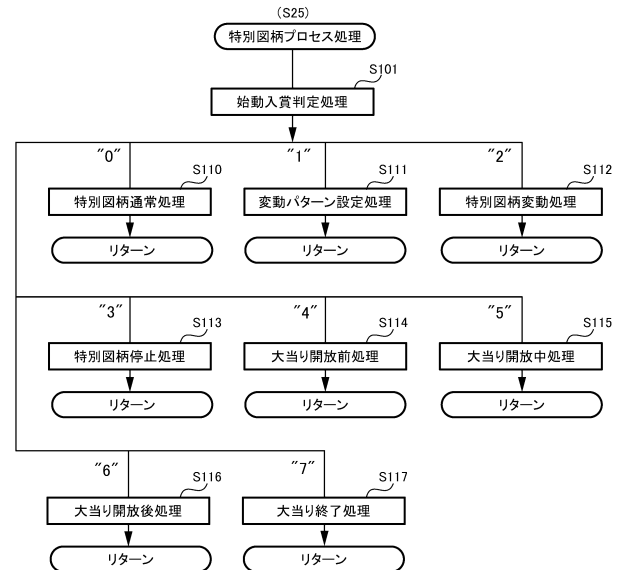
【図 69】

【図69】



【図 70】

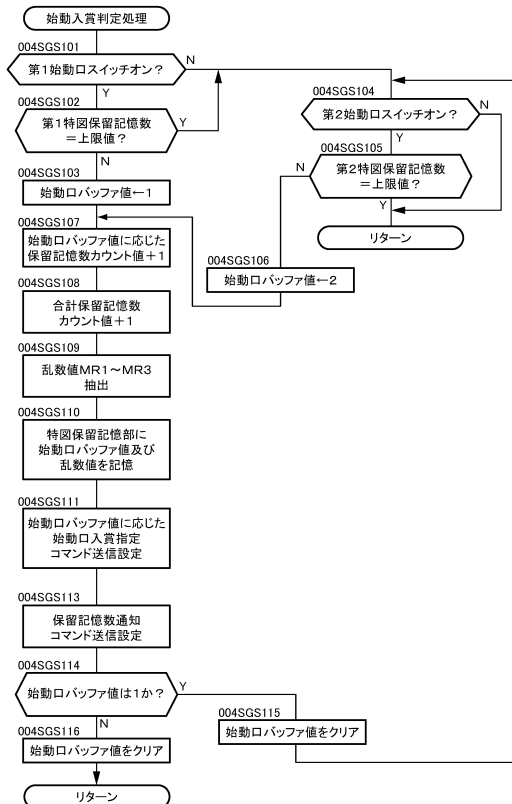
【図70】



10

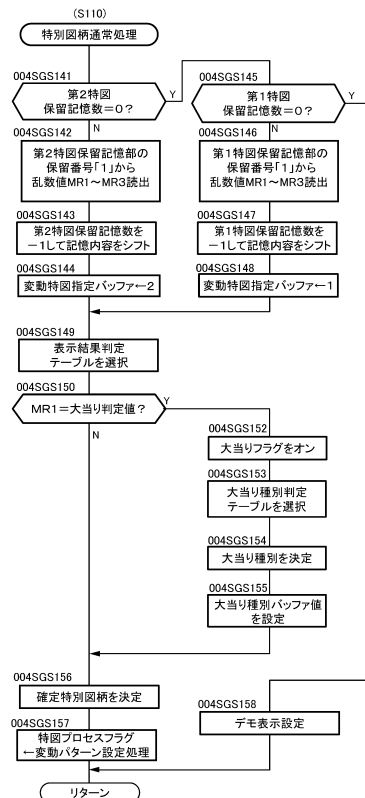
【図 71】

【図71】



【図 72】

【図72】



20

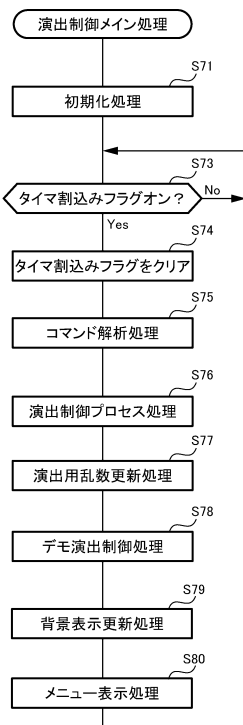
30

40

50

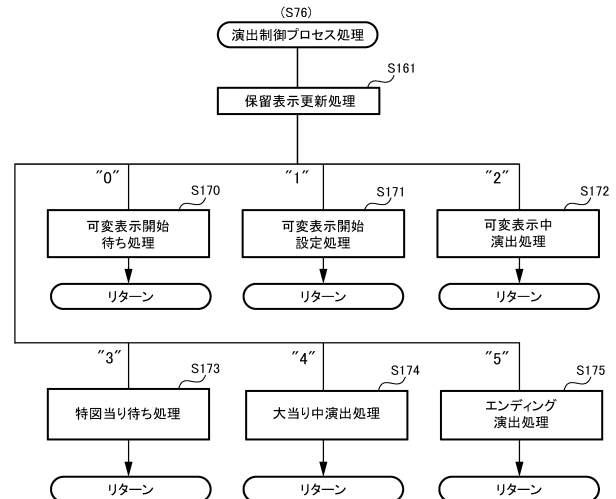
【図 7 3】

【図73】



【図 7 4】

【図74】

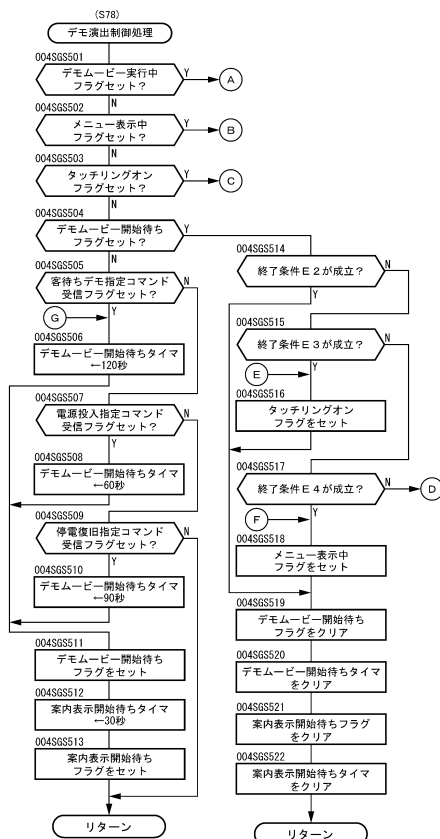


10

20

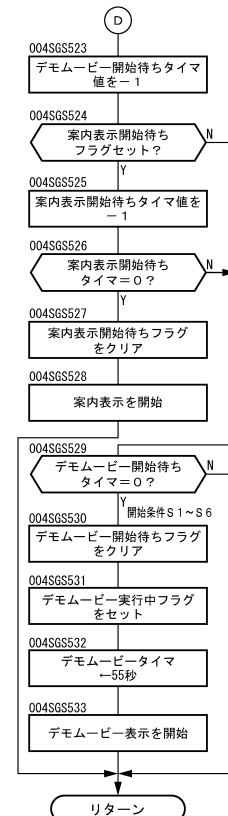
【図 7 5】

【図75】



【図 7 6】

【図76】



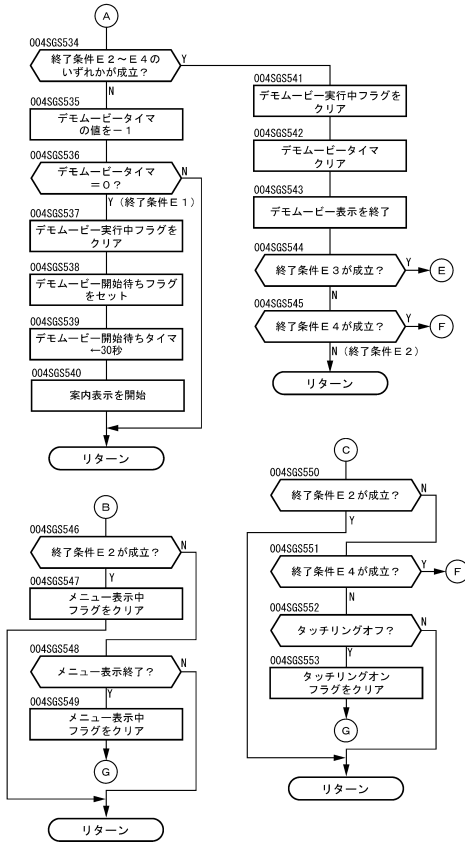
30

40

50

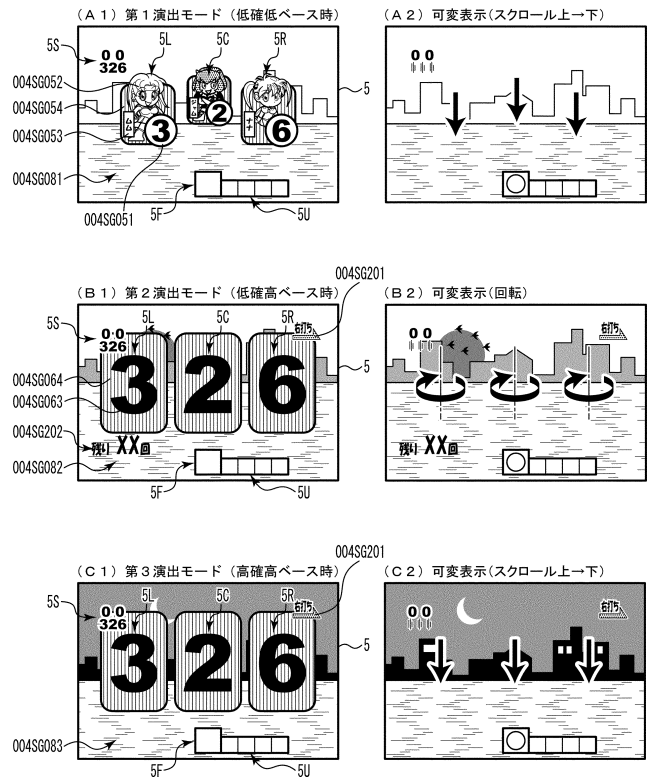
【図 77】

【図77】



【図 78】

【図78】



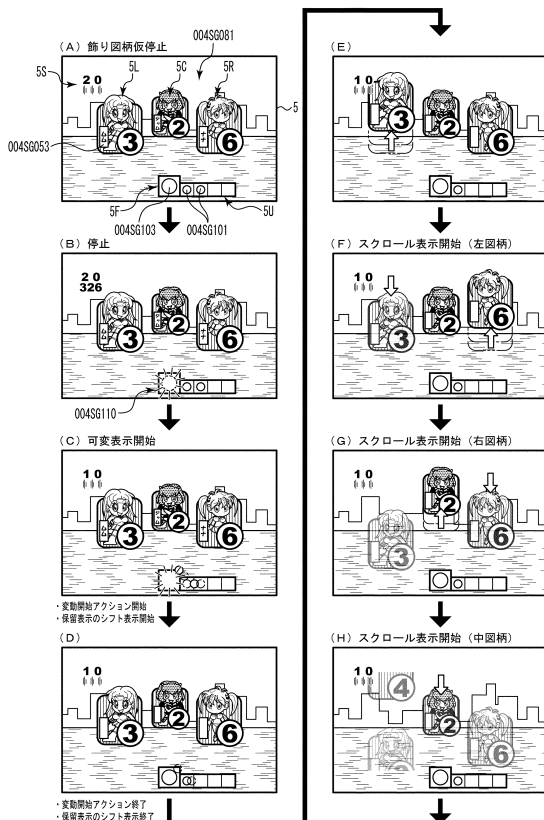
10

20

【図 79】

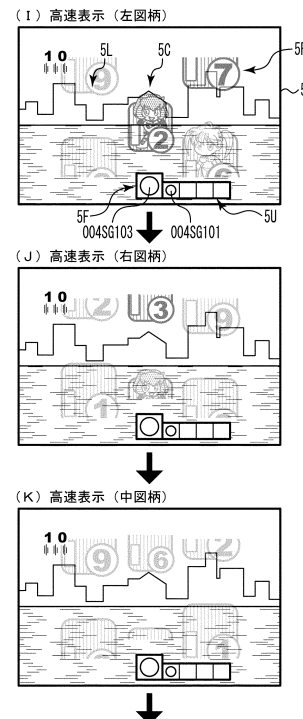
【図79】

可変表示開始 [第1演出モード]



【図 80】

【図80】



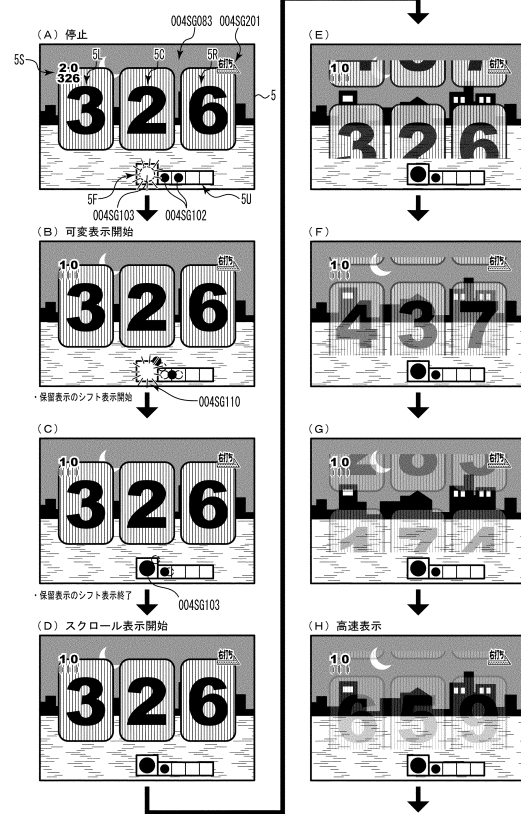
30

40

50

【図 8 1】

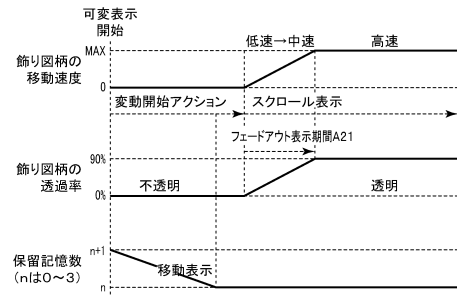
【図81】 可変表示開始 [第3演出モード]



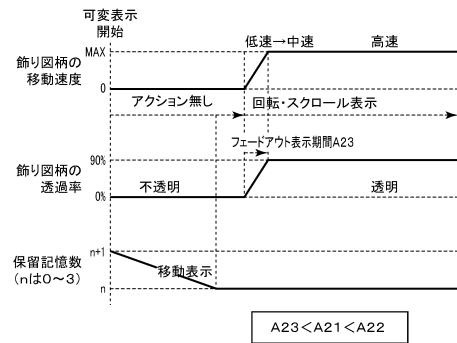
【図 8 2】

【図82】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]

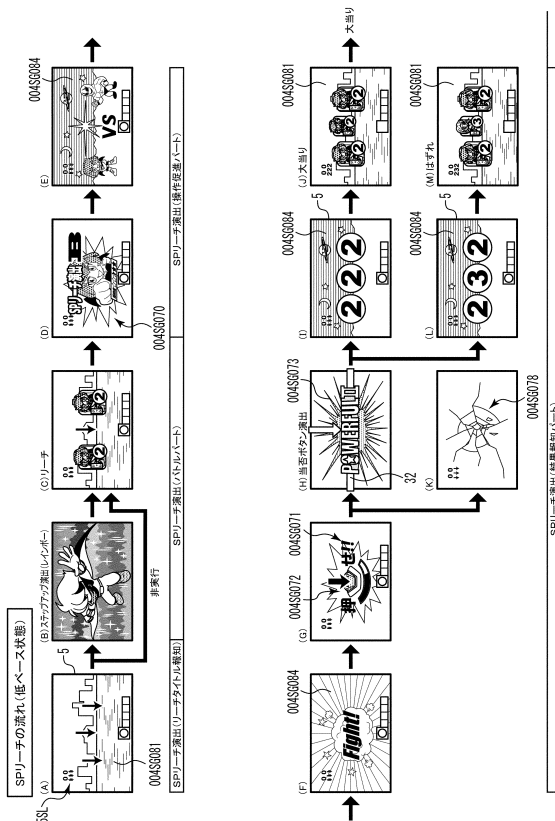


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第2・第3演出モード)]



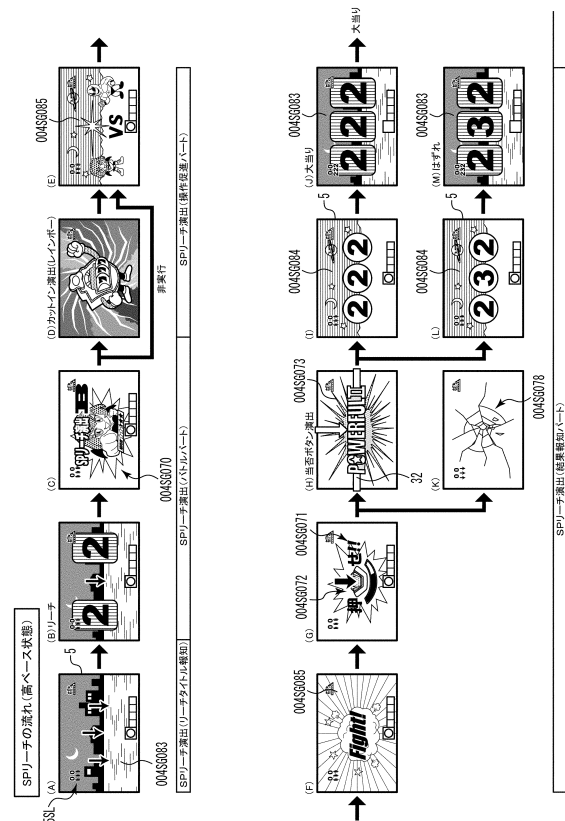
【図 8 3】

【図83】



【図 8 4】

【図84】



10

20

30

40

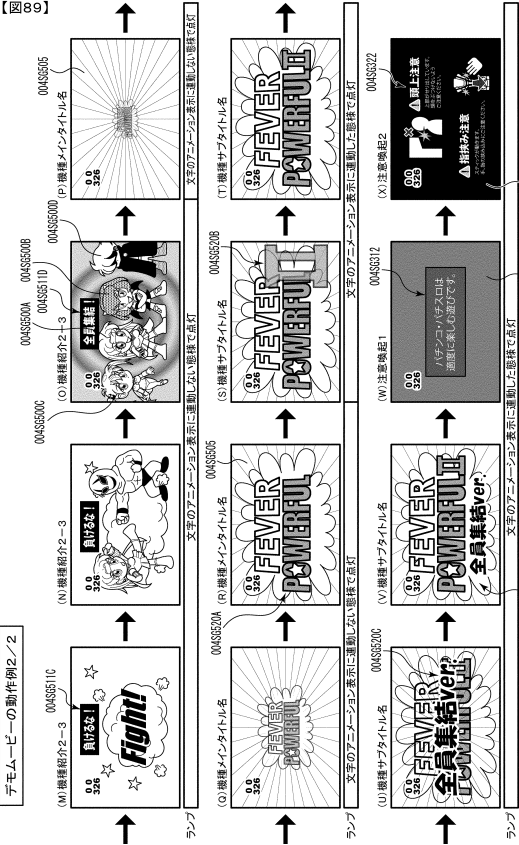
50





【図 89】

【図89】



【図 90】

【図90】



【図 91】

【図91】

| 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<br>(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) |    |       |
| 注意喚起2<br>(物理的な事故) | 背景     | —   | 有彩色(薄青) | 少  | 中     |
|                   | 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)  | 中  | 高     |
|                   | 注意マーク  | 中   | 有彩色(黄)  |    |       |
|                   | 注目マーク  | 小   | 有彩色(赤)  |    |       |
| 保留記憶数             | 背景     | —   | 無彩色(黒)  | 少  | 低     |
|                   | 小図柄    | 小   | 無彩色(黒)  | 少  | 低     |

【図 92】

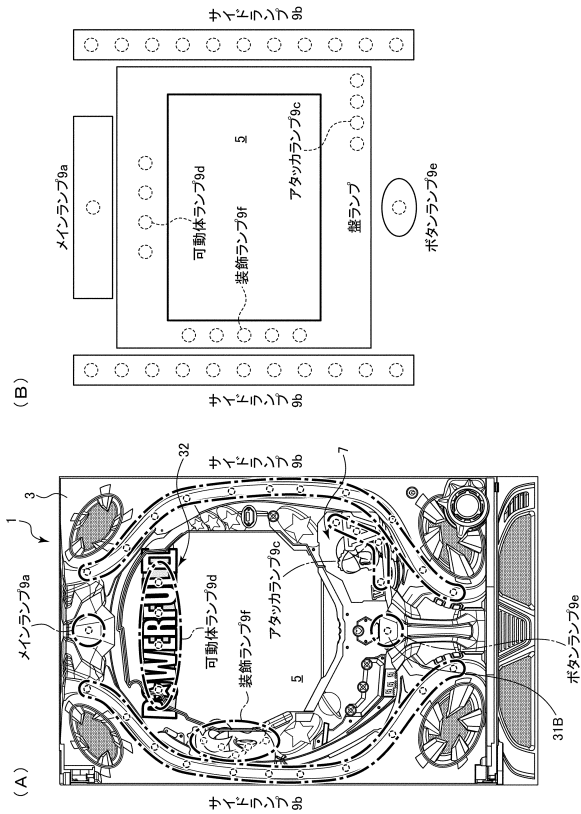
【図92】

| 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   |
| 調整データ           | 初期化報知   | 通常背景<br>(図柄停止、可変表示) | 高白背景(時短背景)<br>高白背景(増量背景) | 密待ちデモ  | エラー     |
| 主な点灯態様          | 点滅      | ウェーブ点灯              | ウェーブ点灯                   | ウェーブ点灯 | 点灯(点滅)  |
|                 | 赤(点滅)   | 青                   | 緑(時短)<br>紫(増量)           | 白      | 状態に応じた色 |
|                 | 赤(点滅)   | 青                   | 緑(時短)<br>紫(増量)           | 白      | 赤(点滅)   |
|                 | 赤(点滅)   | 青                   | 緑(時短)<br>紫(増量)           | 白      | 状態に応じた色 |
| 主要色             | メインランプ  | 白                   | 白                        | 白      | 白       |
|                 | サイドランプ  | 白                   | 白                        | 白      | 白       |
| ボタングループ         | ボタングループ | 赤(点滅)               | 赤(点滅)                    | 赤(点滅)  | 赤(点滅)   |

※主画面は、各調整データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。  
※ボタングループについては、初期化報知以外は白点灯用調整データを用いる。

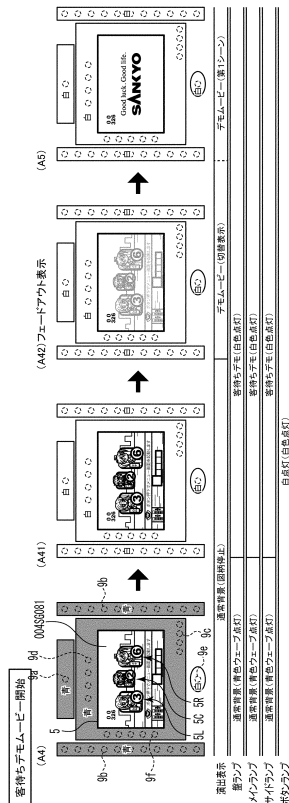
【圖 9 3】

【図93】



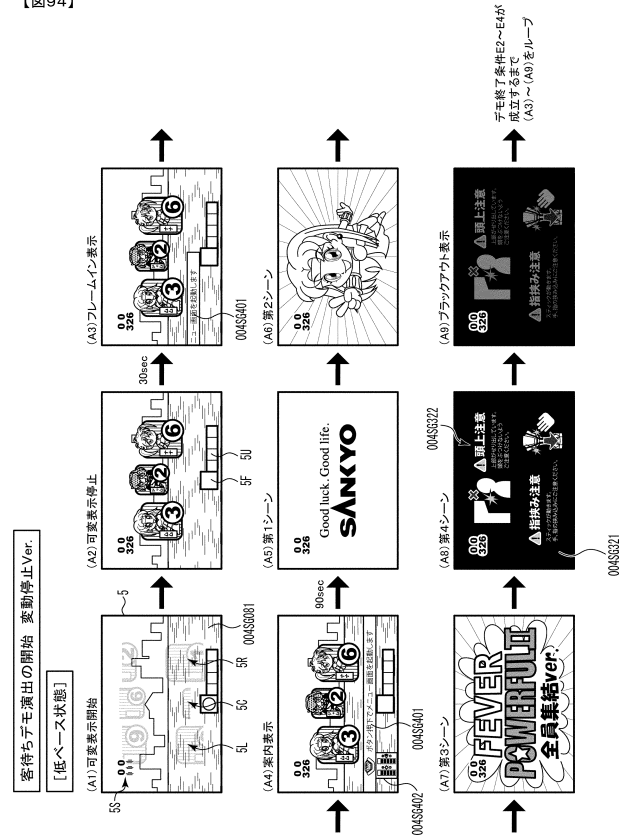
【 図 9 5 】

【図95】



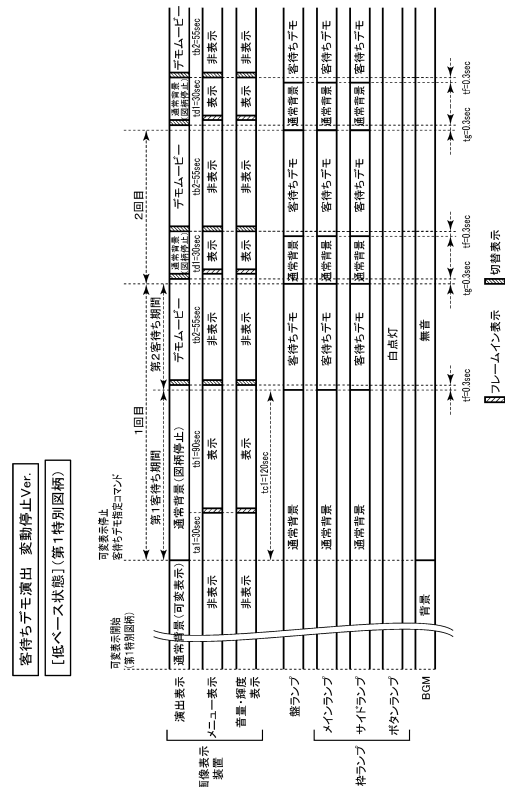
【図 9 4】

【図94】



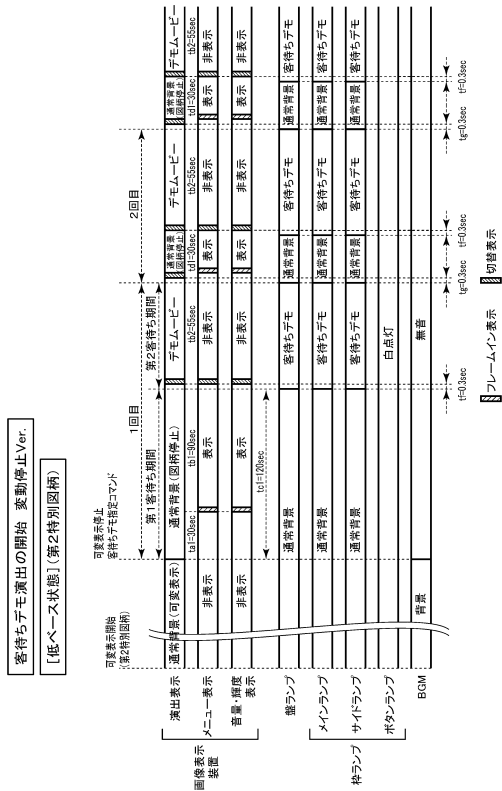
【図 9 6】

【図96】



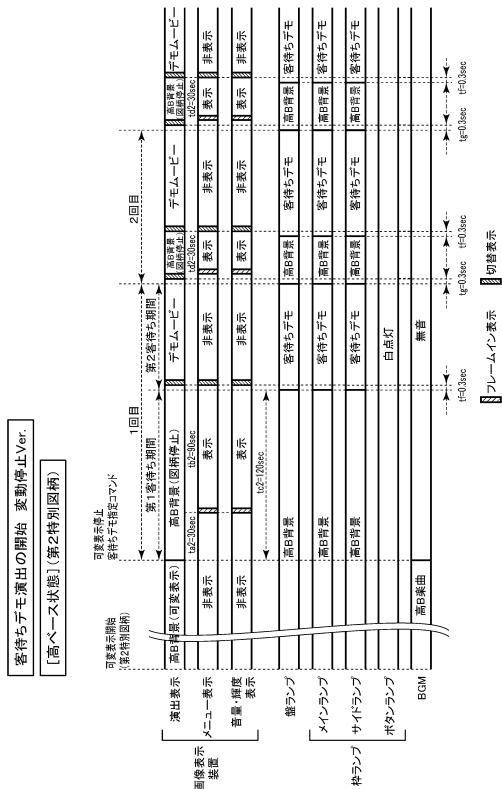
【図 9 7】

【図97】



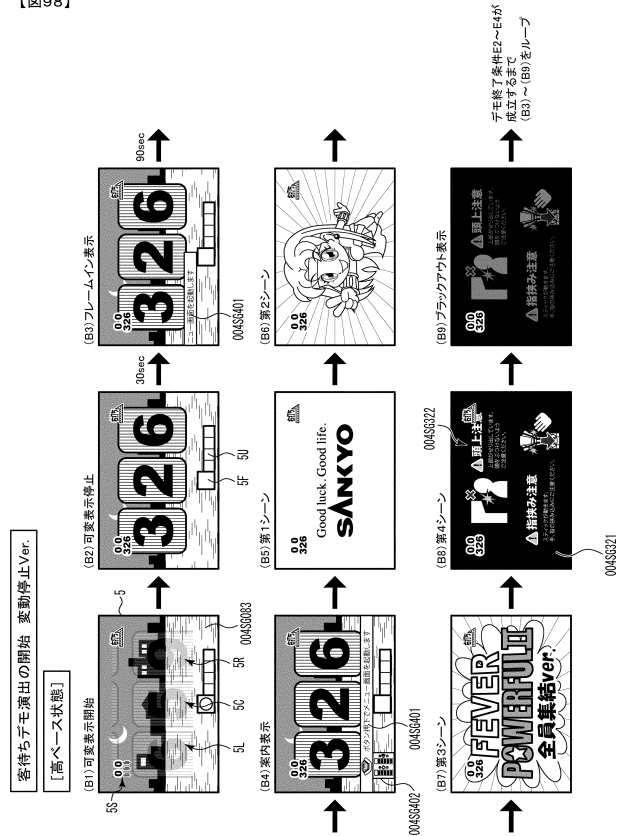
【図 9 9】

【図99】



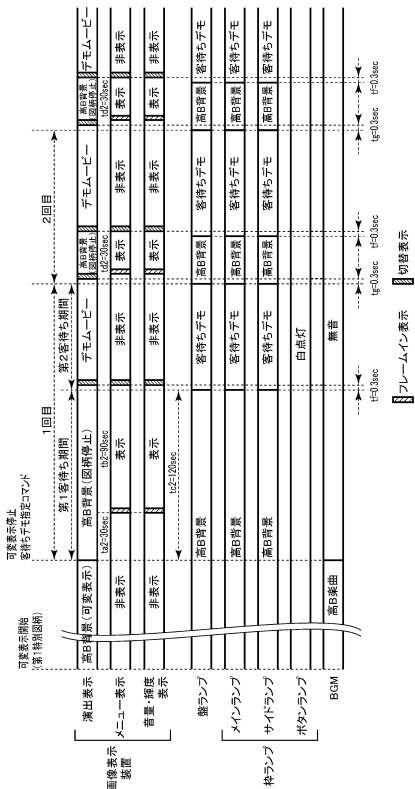
【圖 9 8】

【図98】



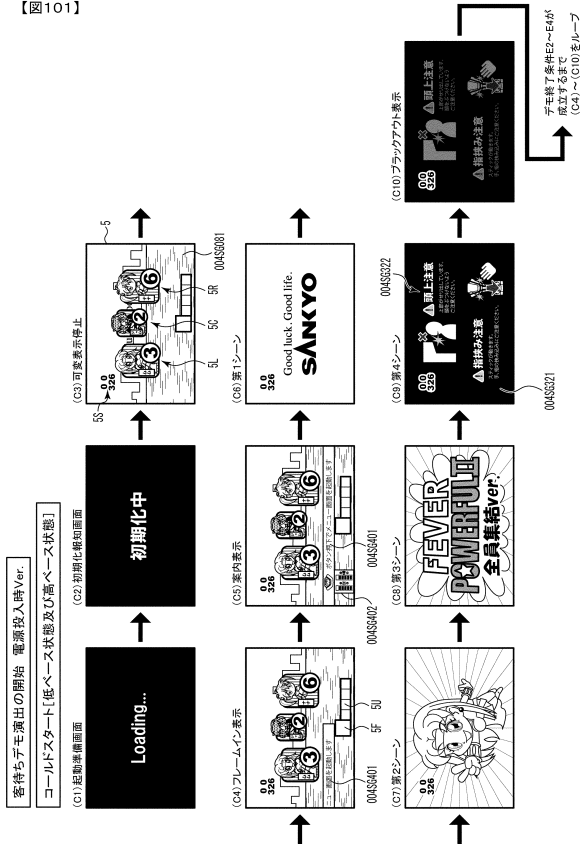
【図 100】

【図100】



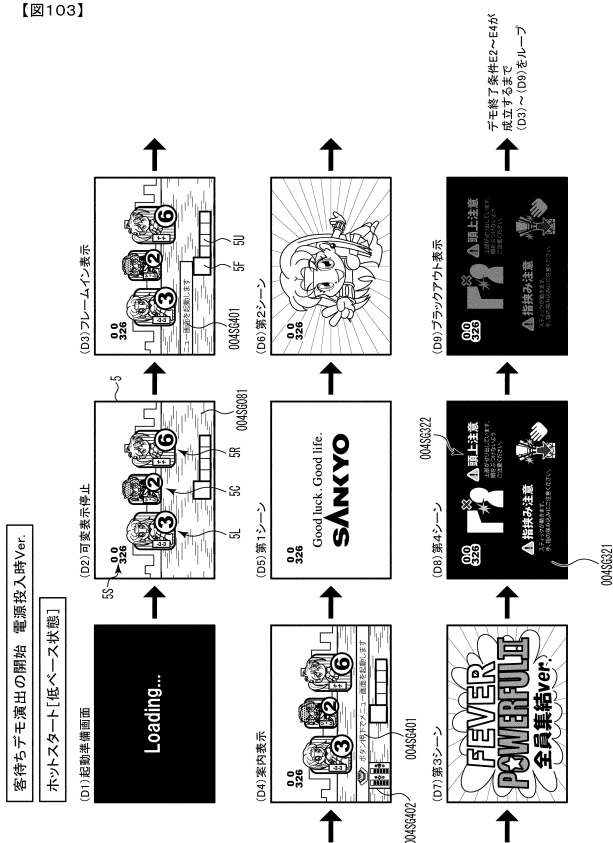
【図 101】

【図101】



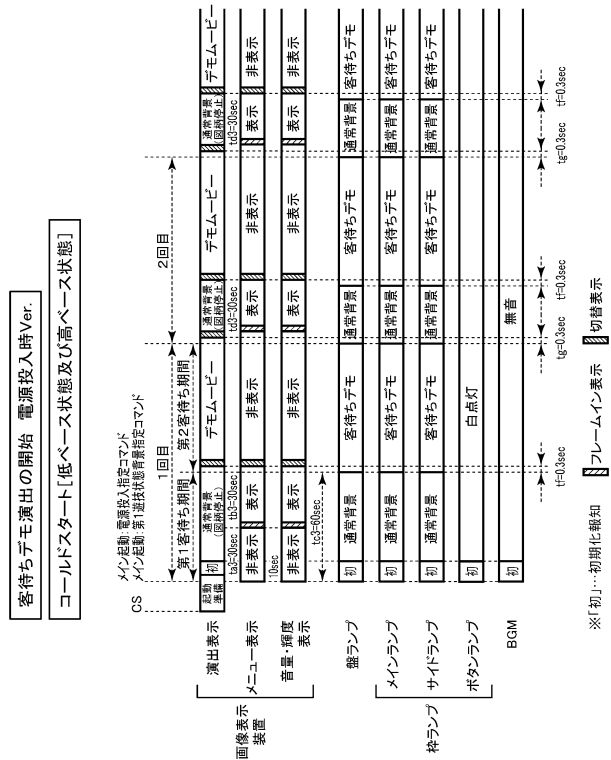
【図 103】

【図103】



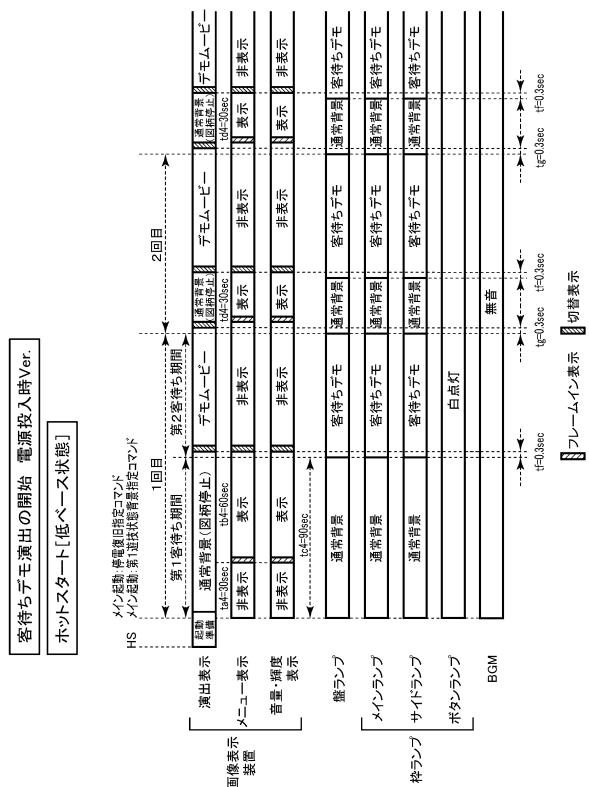
【圖 102】

【図102】



【図 104】

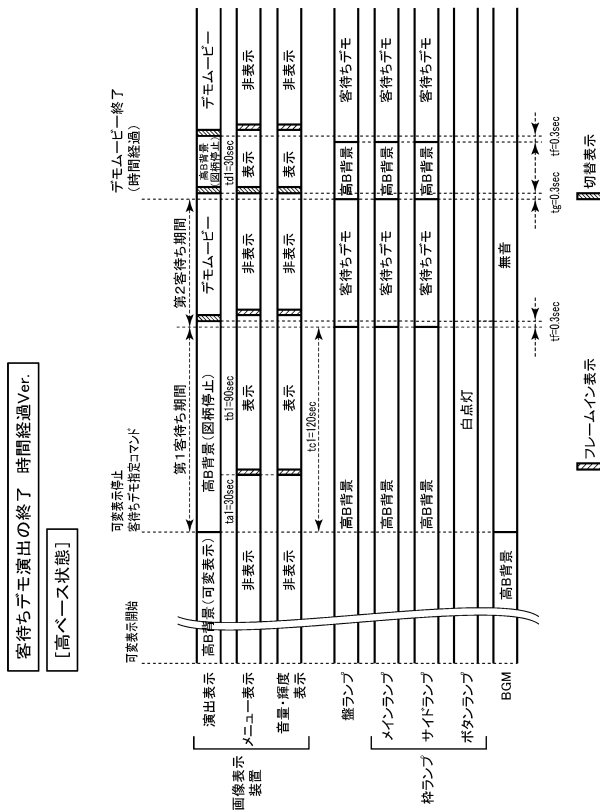
【図104】





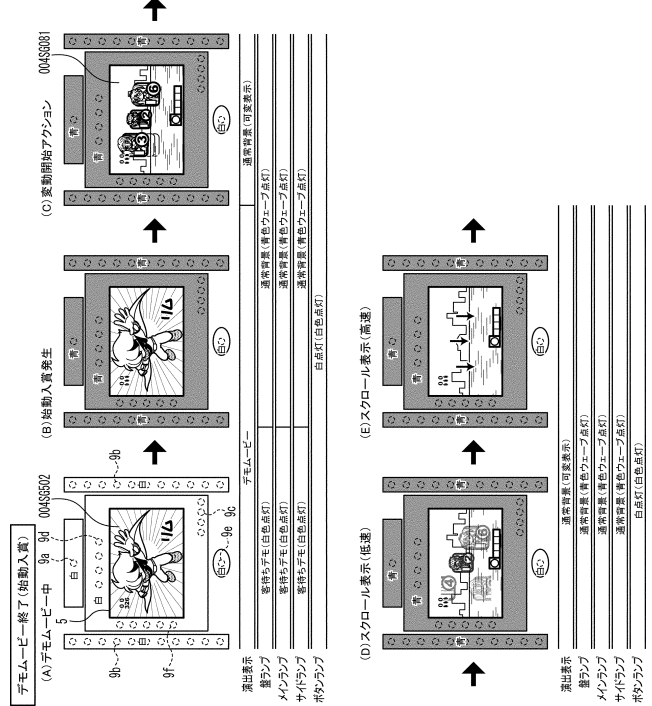
【図 109】

【図109】



【圖 1 1 0】

【図110】

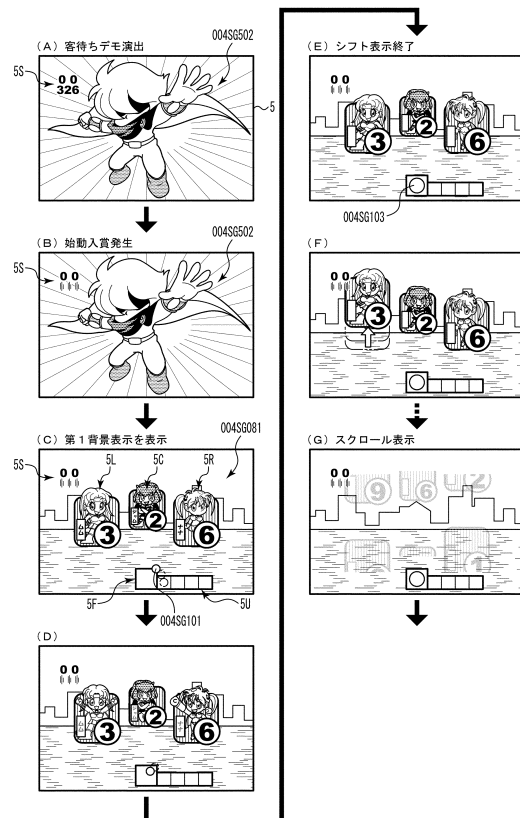


10

20

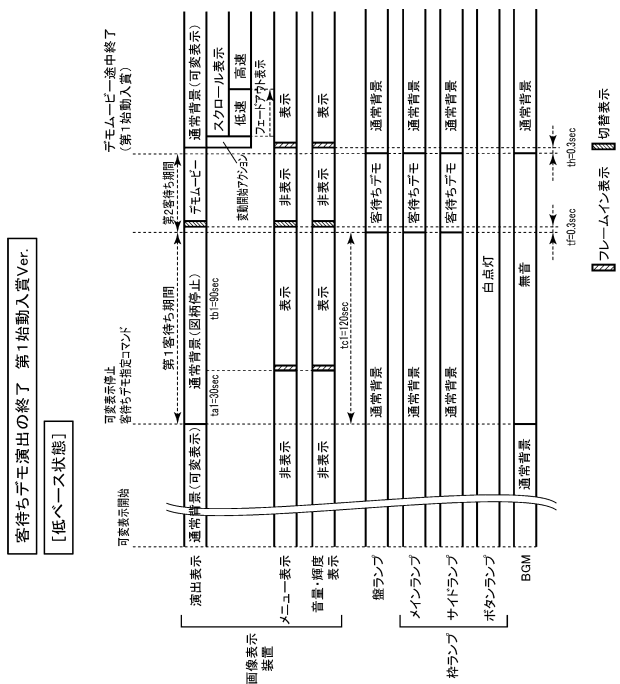
【図 1 1 1】

【図111】 デモムービーが始動入賞で終了〔低ベース状態〕



【圖 1 1 2】

【図112】



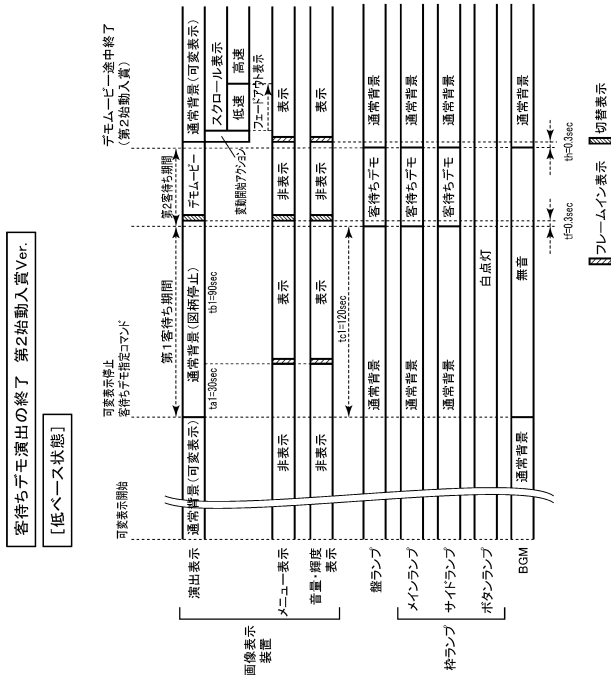
30

40

50

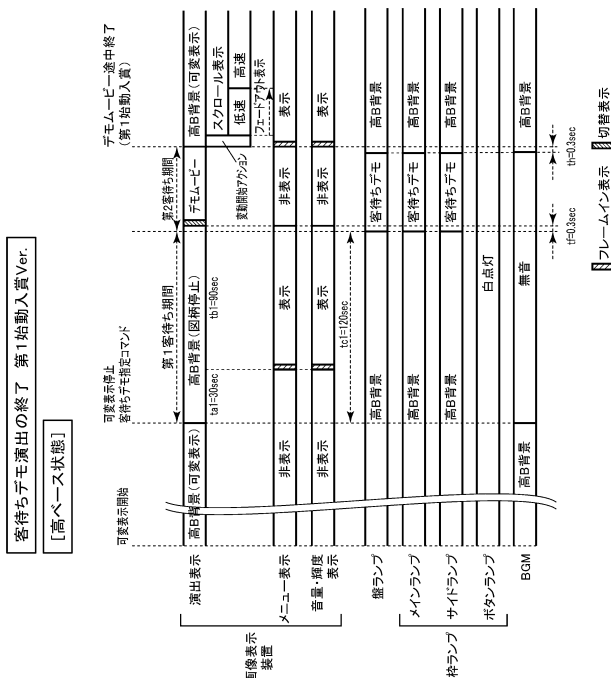
【 図 1 1 3 】

【図113】



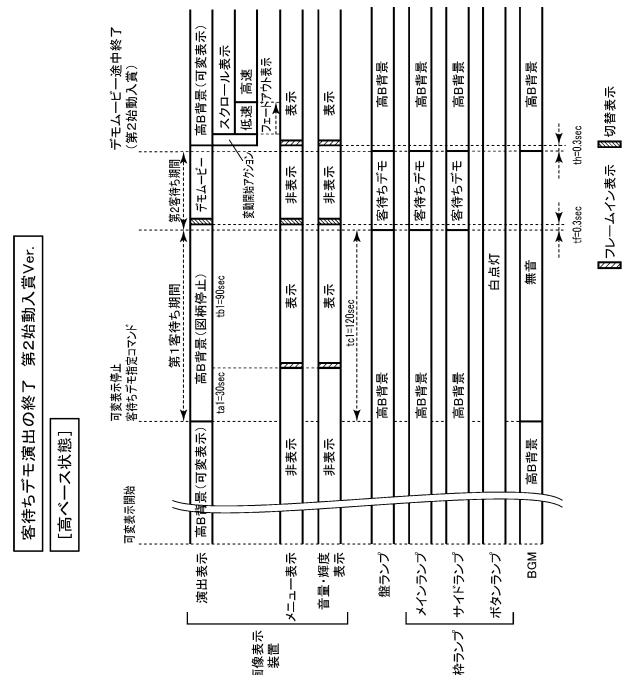
【図 1 1 5】

【図115】



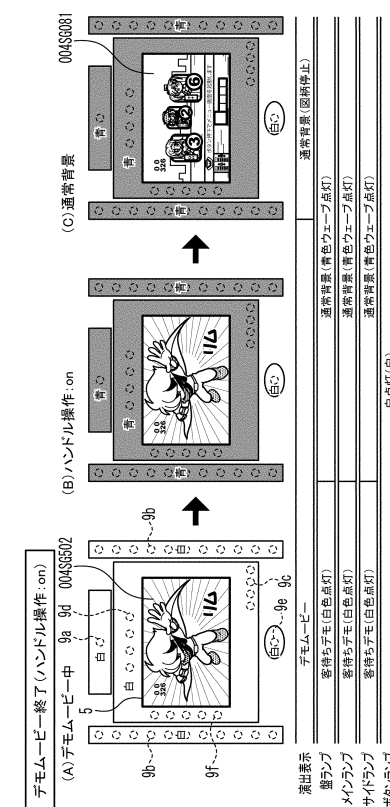
【圖 1 1 4】

【図114】



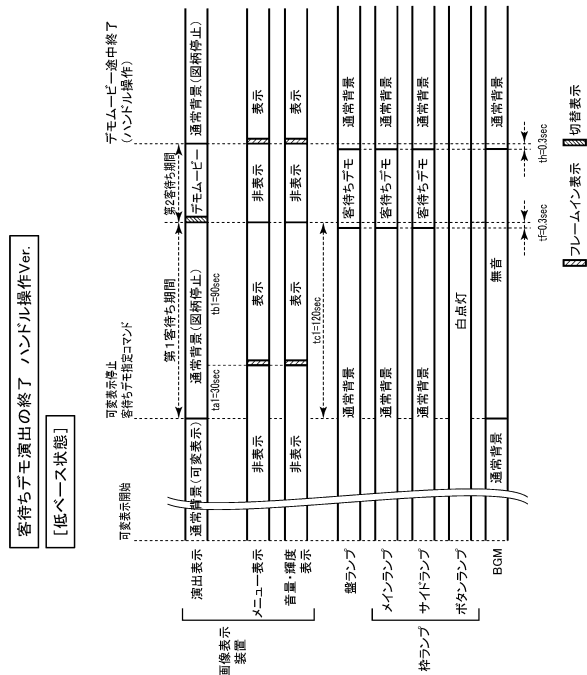
【図 1 1 6】

【図116】



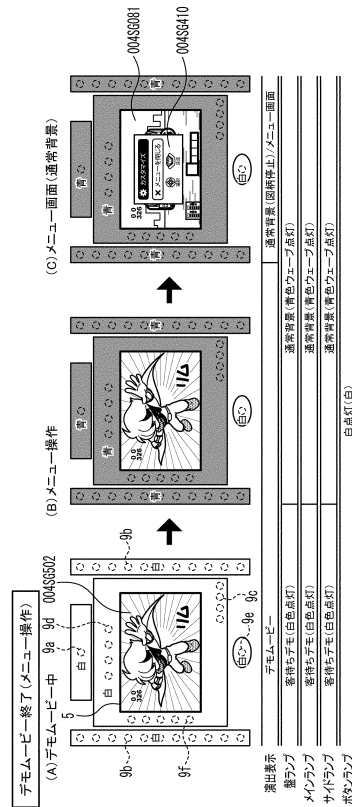
【 図 1 1 7 】

【图117】



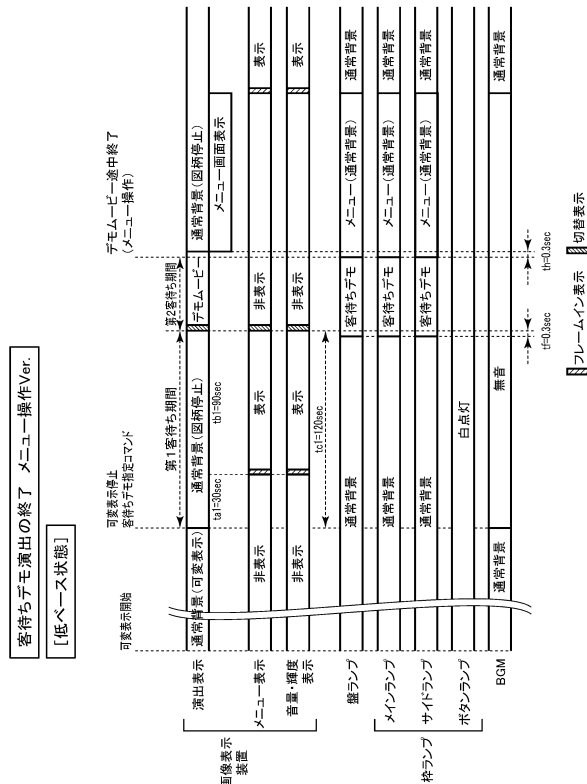
【圖 1 1 8】

【図118】



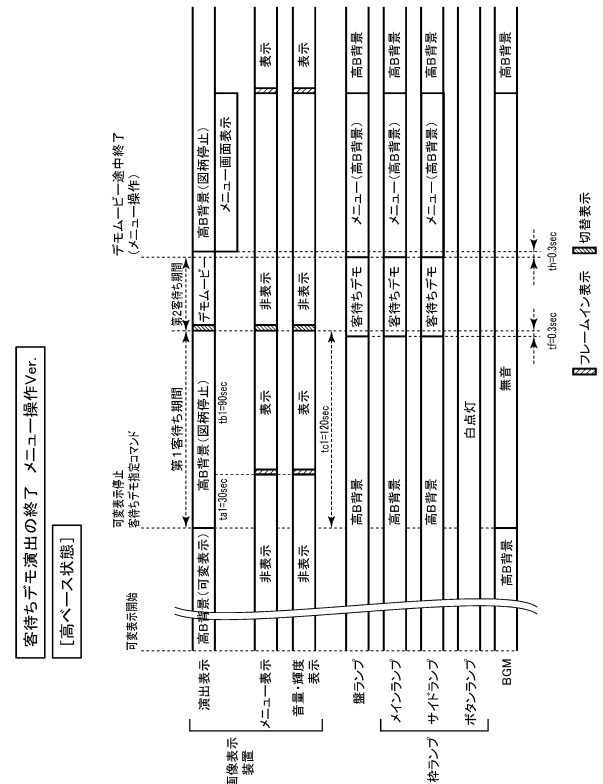
【図 1 1 9】

【图119】



【図 120】

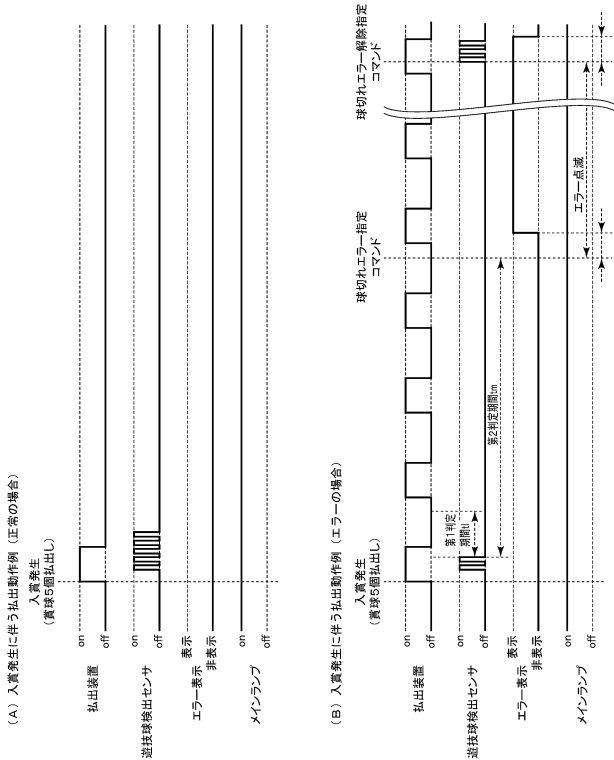
【図120】





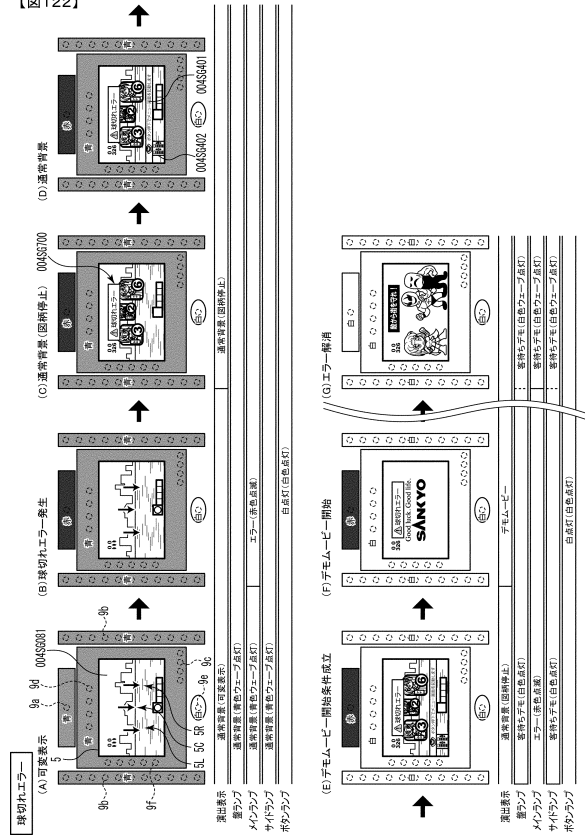
【図 1 2 1】

【図121】



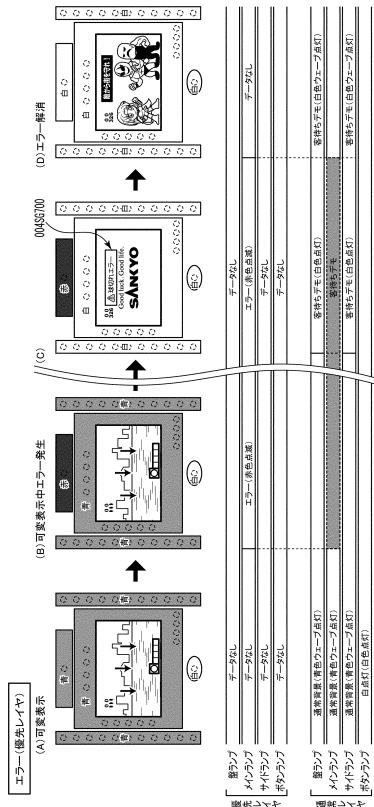
【圖 1 2 2】

【图122】



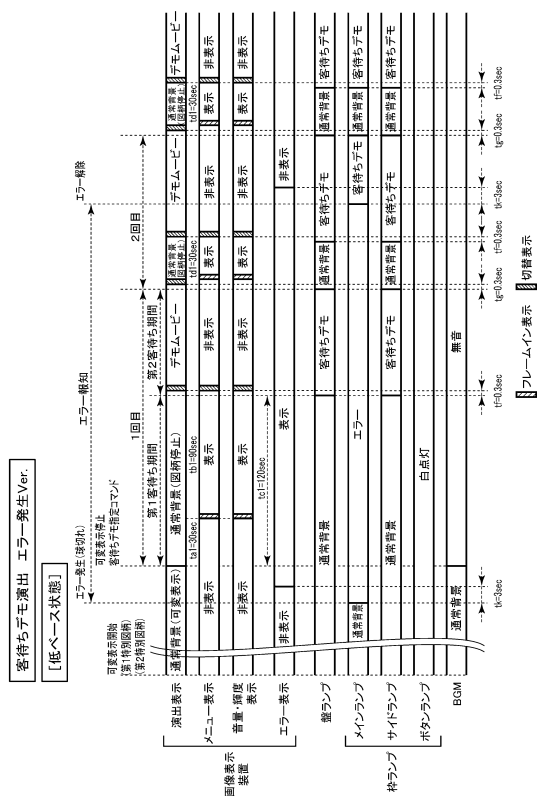
【図 1 2 3】

【图123】



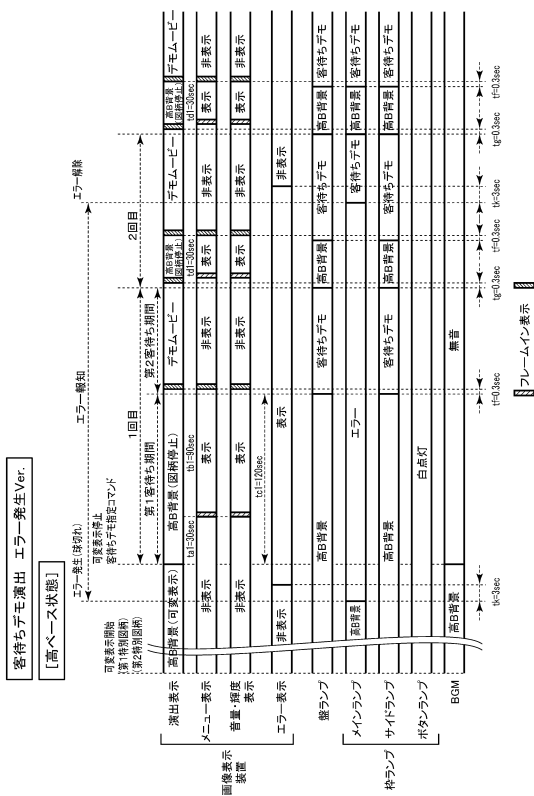
【図 1 2 4】

【図124】



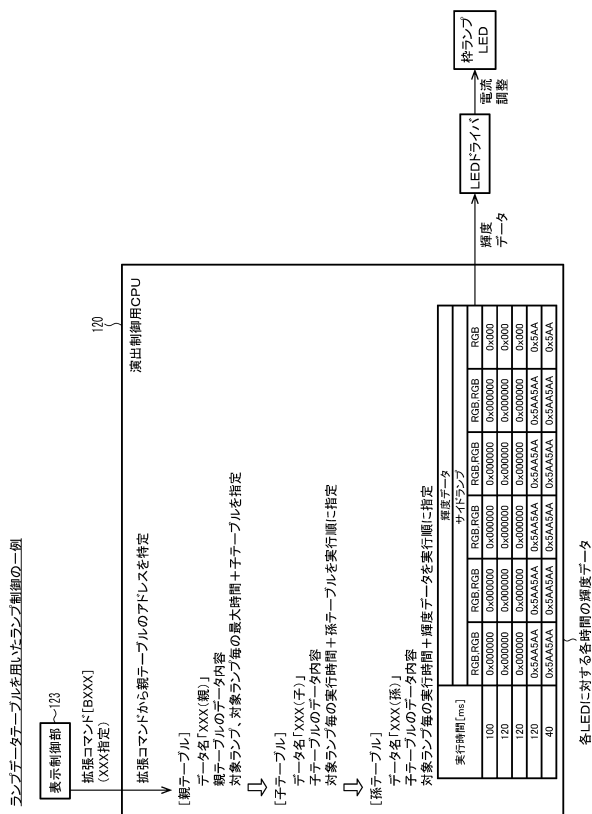
【圖 1 2 5】

【図125】



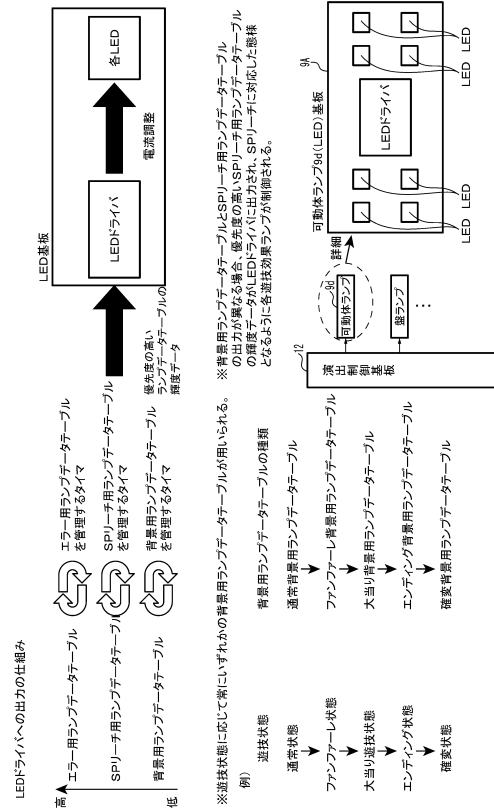
【図 1 2 7】

【图127】



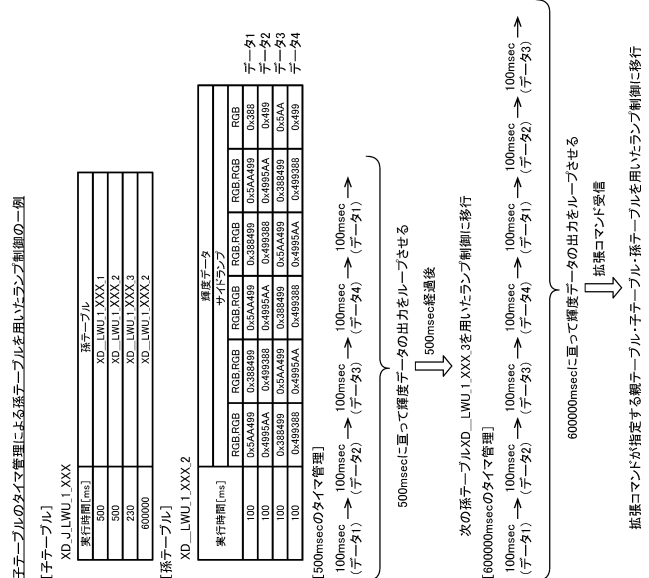
【圖 1 2 6】

【图126】



【図 128】

【図128】



## 【図 1 2 9】

【図129】 XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BXXX[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE)
};
```

## 【図 1 3 1】

【図131】 XXX（孫）1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_1[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    (END_CODE)
};
```

## 【図 1 3 3】

【図133】 XXX（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_3[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x121212, 0x121212, 0x00055A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x00055A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x00055A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    (END_CODE)
};
```

## 【図 1 3 5】

【図135】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {
    (600000/10,
    (JUMP_CODE,
    XD__LMAIN_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[0]),
    XD__LMAIN_B10E[1]),
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B10E[] = {
    (600000/10,
    (JUMP_CODE,
    XD__LMU_1_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[0]),
    XD__LMU_1_B10E[1]),
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {
    (600000/10,
    (JUMP_CODE,
    XD__LLOGO_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[0]),
    XD__LLOGO_B10E[1]),
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {
    (600000/10,
    (JUMP_CODE,
    XD__LSLMP_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[0]),
    XD__LSLMP_B10E[1]),
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {
    (600000/10,
    (JUMP_CODE,
    XD__LATAK_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[0]),
    XD__LATAK_B10E[1]),
};
```

## 【図 1 3 0】

【図130】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J XD__LMU_1_XXX[] = {
    [ 500/10, RGBRGB, RGBRGB, RGBRGB, RGBRGB, RGBRGB, RGB ],
    [ 500/10, XD__LMU_1_XXX_1[0]], ..., (1)
    [ 230/10, XD__LMU_1_XXX_2[0]], ..., (2)
    [ 600000/10, XD__LMU_1_XXX_3[0]], ..., (3)
    (END_CODE)
};
```

## 【図 1 3 2】

【図132】 XXX（孫）2

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_2[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 100/10, F_ON + 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x380400 ],
    [ 100/10, F_ON + 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00, 0x495A00 ],
    [ 100/10, F_ON + 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400, 0x5A4A00, 0x380400 ],
    [ 100/10, F_ON + 0x495A00, 0x380400, 0x495A00, 0x380400, 0x495A00, 0x380400, 0x495A00, 0x380400, 0x495A00, 0x380400, 0x380400 ],
    (END_CODE)
};
```

## 【図 1 3 4】

【図134】

| テーブル名  | 拡張コマンド |
|--------|--------|
| 背景通常   | B10E   |
| 背景時短   | B11D   |
| 背景確変   | B121   |
| 客待ちデモ  | BF01   |
| ボタン白点灯 | B001   |
| ボタン白点滅 | B002   |
| ボタン赤点滅 | B003   |
| 初期化報知  | BFFF   |
| エラー    | BFF1   |

## 【図 1 3 6】

【図136】 背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J XD__LMAIN_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE,
    XD__LMAIN_TSUJUHENDO_TSUJU[0]),
};
const struct S_LAMP_J XD__LMU_1_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE,
    XD__LMU_1_TSUJUHENDO_TSUJU[0]),
};
const struct S_LAMP_J XD__LLOGO_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE,
    XD__LLOGO_TSUJUHENDO_TSUJU[0]),
};
const struct S_LAMP_J XD__LSLMP_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE,
    XD__LSLMP_TSUJUHENDO_TSUJU[0]),
};
const struct S_LAMP_J XD__LATAK_TSUJUHENDO_TSUJU_LOOP[] = {
    (600000/10,
    (END_CODE,
    XD__LATAK_TSUJUHENDO_TSUJU[0]),
};
```

10

20

30

40

50

【圖 137】

【図137】 背景通常（孫） 1

[illegible]

【圖 139】

【図139】 背景時短（親）

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LMAIN_B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_L1B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_L1B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_L1LOGD_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_L1LOGD_TSUJICHENO_JITAN_LOOP[0]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LSLMP_TSUJICHENO_JITAN_LOOP[0]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LATAK_B1D1[1]),
};

```

【図 138】

【図138】 背景通常（孫） 2

[illegible]

【図 140】

【図140】 背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_X JD_X_LMAIN_TSUSCHUENDO_JITAN_LOOP[] = {
    {6000000/10, &XD_LMAIN_TSUSCHUENDO_JITAN[0]};
};

const struct S_LAMP_X JD_X_LRUU_I_TSUSCHUENDO_JITAN_LOOP[] = {
    {6000000/10, &XD_LRUU_I_TSUSCHUENDO_JITAN[0]};
};

const struct S_LAMP_X JD_X_LLOGO_TSUSCHUENDO_JITAN_LOOP[] = {
    {6000000/10, &XD_LLOGO_TSUSCHUENDO_JITAN[0]};
};

const struct S_LAMP_X JD_X_LSUMP_TSUSCHUENDO_JITAN_LOOP[] = {
    {6000000/10, &XD_LSUMP_TSUSCHUENDO_JITAN[0]};
};

const struct S_LAMP_X JD_X_LATATK_TSUSCHUENDO_JITAN_LOOP[] = {
    {6000000/10, &XD_LATATK_TSUSCHUENDO_JITAN[0]};
};
```

【図 141】

【図141】 背景時短（孫） 1

[illegible]

【図 1 4 3】

【図143】 背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B121[] = {
    {00000010,      XD_A_LMAIN_TSUJOSHENDO_KAKIHEN_LOOP[0]},
    {<u>00000000,</u>      XD_A_LMAIN_B121[1]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LMUU_B121[] = {
    {00000010,      XD_A_LMUU_TSUJOSHENDO_KAKIHEN_LOOP[0]},
    {<u>00000000,</u>      XD_A_LMUU_B121[1]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B121[] = {
    {00000010,      XD_A_LLOGO_TSUJOSHENDO_KAKIHEN_LOOP[0]},
    {<u>00000000,</u>      XD_A_LLOGO_B121[1]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLSUMP_B121[] = {
    {00000010,      XD_A_LLSUMP_TSUJOSHENDO_KAKIHEN_LOOP[0]},
    {<u>00000000,</u>      XD_A_LLSUMP_B121[1]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATATK_B121[] = {
    {00000010,      XD_A_LATATK_TSUJOSHENDO_KAKIHEN_LOOP[0]},
    {<u>00000000,</u>      XD_A_LATATK_B121[1]},
};
```

【図 142】

【図142】 背景時短（孫） 2

[illegible]

【図 144】

【図144】 背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J JD_d_LMAIN_TSUSOHINO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    {600000/10,                                &JD_d_LMAIN_TSUSOHINO_KAKIHEN[D0]},
    {END_CODE,                                0}
};

const struct S_LAMP_J JD_d_LWU_1_TSUSOHINO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    {600000/10,                                &JD_d_LWU_1_TSUSOHINO_KAKIHEN[D0]},
    {END_CODE,                                0}
};

const struct S_LAMP_J JD_d_LLOGO_TSUSOHINO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    {600000/10,                                &JD_d_LLOGO_TSUSOHINO_KAKIHEN[D0]},
    {END_CODE,                                0}
};

const struct S_LAMP_J JD_d_SLIMP_TSUSOHINO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    {600000/10,                                &JD_d_SLIMP_TSUSOHINO_KAKIHEN[D0]},
    {END_CODE,                                0}
};

const struct S_LAMP_J JD_d_LATAM_TSUSOHINO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    {600000/10,                                &JD_d_LATAM_TSUSOHINO_KAKIHEN[D0]},
    {END_CODE,                                0}
};
```

【図 1 4 5】

【図145】 背景確変（孫） 1

[illegible]

【図 147】

【図147】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [END_CODE]
    XD_A_LMAIN_BFOF01 = {
        &XD_A_LMAIN_KYAKUMACHIDENO[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [END_CODE]
    XD_A_LWU1_BFOF01 = {
        &XD_A_LWU1_KYAKUMACHIDENO[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [END_CODE]
    XD_A_LLOGO_BFOF01 = {
        &XD_A_LLOGO_KYAKUMACHIDENO[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [END_CODE]
    XD_A_LSUP_BFOF01 = {
        &XD_A_LSUP_KYAKUMACHIDENO[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [END_CODE]
    XD_A_LATAT_BFOF01 = {
        &XD_A_LATAT_KYAKUMACHIDENO[0]
    };
};
```

【図 146】

【図146】 背景確変（孫） 2

[illegible]

【圖 148】

【図148】 客待ちデモ（子）

```
const struct SAMP_L MD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0] = {
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][1], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0], //フェラック
    ( 3050/0)   EMD_L1N1_OFF[0], //フェラック
    ( 4550/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //イニテリヤム
    ( 500/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][1], //フェラック
    ( 2000/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0][0], //フェラック
    ( 4000/0)   EMD_L1N1_OFF[0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //注意書き
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0],
    (EMD_CODE)
};

const struct SAMP_L MD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0] = {
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 9550/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //注意書き
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0],
    ( 1250/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 5000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 1000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 5000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 1000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+2
    ( 5000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+2
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0],
    ( 4550/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //イニテリヤム
    ( 500/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //フェラック
    ( 2000/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1N1_RANDN0[0][0], //フェラック+1
    ( 4000/0)   EMD_L1N1_KYAKUMACHIGI0[0][0], //注意書き
    ( 500/0)   EMD_L1N1_OFF[0],
    (EMD_CODE)
};

const struct SAMP_L MD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0] = {
    ( 500/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 500/0)   EMD_L1L00_OFF[0],
    ( 1250/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 5000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 1000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 5000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+2
    ( 1000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+2
    ( 5000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+3
    ( 500/0)   EMD_L1L00_OFF[0],
    ( 4550/0)   EMD_L1L00_RANDN0[0][0], //イニテリヤム
    ( 500/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック
    ( 2000/0)   EMD_L1L00_RANDN0[0][0], //フェラック
    ( 5000/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //フェラック+1
    ( 2000/0)   EMD_L1L00_RANDN0[0][0], //フェラック+2
    ( 500/0)   EMD_L1L00_OFF[0],
    ( 4550/0)   EMD_L1L00_KYAKUMACHIGI0[0][0], //注意書き
    ( 500/0)   EMD_L1L00_OFF[0],
    (EMD_CODE)
};
```

【図 149】

【図149】 客待ちデモ（孫） 1

[illegible]

【図 151】

【図151】 客待ちデモ（孫） 2-2

```
const struct S_LAMP      XD__L000_KYAMACHIMID[DEM0_02] = {
//
//      上から          R8RB8B      R8RB8B
//
| 300/10, F_OF = 0x111111, 0x111111, 0x111111,
| 300/10, F_OF = 0x222222, 0x222222,
| 300/10, F_OF = 0x333333, 0x333333,
| 300/10, F_OF = 0x444444, 0x444444,
| 300/10, F_OF = 0x555555, 0x555555,
| 300/10, F_OF = 0x666666, 0x666666,
| 300/10, F_OF = 0x777777, 0x777777,
| 300/10, F_OF = 0x888888, 0x888888,
| 300/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 300/10, F_OF = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 150/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 100/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 1000/10, F_OF = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA,
| 1000/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 2000/10, F_OF = 0x888888, 0x888888,
| 500/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 100/10, F_OF = 0x444444, 0x444444,
| 100/10, F_OF = 0x222222, 0x222222,
| 1000/10, F_OF = 0x111111, 0x111111,
|
| [END_CODE]
};

const struct S_LAMP      XD__LATAK_KYAMACHIMID[DEM0_02] = {
//
//      上から          R8RB8B      R8RB8B
//
| 300/10, F_OF = 0x111111, 0x111111, 0x111111,
| 300/10, F_OF = 0x222222, 0x222222,
| 300/10, F_OF = 0x333333, 0x333333,
| 300/10, F_OF = 0x444444, 0x444444,
| 300/10, F_OF = 0x555555, 0x555555,
| 300/10, F_OF = 0x666666, 0x666666,
| 300/10, F_OF = 0x777777, 0x777777,
| 300/10, F_OF = 0x888888, 0x888888,
| 300/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 300/10, F_OF = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 150/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF,
| 1000/10, F_OF = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA,
| 1000/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 2000/10, F_OF = 0x888888, 0x888888,
| 500/10, F_OF = 0x999999, 0x999999,
| 100/10, F_OF = 0x444444, 0x444444,
| 100/10, F_OF = 0x222222, 0x222222,
| 1000/10, F_OF = 0x111111, 0x111111,
|
| [END_CODE]
};

};

const struct S_LAMP      XD__LSLMP_KYAMACHIMID[DEM0_02] = {
//
//      上から          R8RB8B      R8RB8B      R8B
//
| 300/10, F_OF = 0x111111, 0x111111, 0x1111,
| 300/10, F_OF = 0x222222, 0x222222, 0x222,
| 300/10, F_OF = 0x333333, 0x333333, 0x333,
| 300/10, F_OF = 0x444444, 0x444444, 0x444,
| 300/10, F_OF = 0x555555, 0x555555, 0x555,
| 300/10, F_OF = 0x666666, 0x666666, 0x666,
| 300/10, F_OF = 0x777777, 0x777777, 0x777,
| 300/10, F_OF = 0x888888, 0x888888, 0x888,
| 300/10, F_OF = 0x999999, 0x999999, 0x999,
| 300/10, F_OF = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4A,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000, 0x000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000, 0x000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFF,
| 150/10, F_OF = 0x000000, 0x000000, 0x000,
| 100/10, F_OF = 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFF,
| 1000/10, F_OF = 0x999999, 0x999999, 0x999,
| 2000/10, F_OF = 0x888888, 0x888888, 0x888,
| 500/10, F_OF = 0x999999, 0x999999, 0x999,
| 100/10, F_OF = 0x444444, 0x444444, 0x444,
| 100/10, F_OF = 0x222222, 0x222222, 0x222,
| 1000/10, F_OF = 0x111111, 0x111111, 0x111,
|
| [END_CODE]
};

};
```

【図 150】

【図150】 客待ちデモ（孫） 2-1

[illegible]

【図 152】

【図152】 客待ちデモ（孫） 3

```

const struct s_LAMP
    ID_LAMP_KYAKUSHIHEMOW [0] = {
//      R0B0R      R0B0R      R0B0R      R0B0R      R0B0R      R0B0R
    200/10 F.0F + 0x0000F0, 0x000000, 0x000000, 0x0000F0, 0x000000, 0x0000
    200/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000, 0x000000, 0x0000F0, 0x000000, 0x00F0
    600/10 F.0F + 0x00F000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000F0, 0x00F0
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0, 0x0000A0, 0x0000A0, 0x0000A0, 0x0A
    200/10 F.0F + 0x00C0C0, 0x0000C0, 0x0000C0, 0x0000C0, 0x0000C0, 0x0C
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x0E
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x0F
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x0A
    200/10 F.0F + 0x00A07A, 0x00A07A, 0x00A07A, 0x00A07A, 0x00A07A, 0x07A
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x00E0E0, 0x0E
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x00F0F0, 0x0F
    200/10 F.0F + 0x009999, 0x009999, 0x009999, 0x009999, 0x009999, 0x99
    200/10 F.0F + 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x0E
    200/10 F.0F + 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x00100E, 0x0E
    200/10 F.0F + 0x001010, 0x001010, 0x001010, 0x001010, 0x001010, 0x10
    200/10 F.0F + 0x001014, 0x001014, 0x001014, 0x001014, 0x001014, 0x14
    300/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x0A
    }
    [END_CODE]
};

const struct s_LAMP
    ID_LAMP_KYAKUSHIHEMOW [0] = {
//      上左 上中 上右 下左 下中 下右
    200/10 F.0F + 0x0000F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    600/10 F.0F + 0x00F000, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    200/10 F.0F + 0x00C0C0, 0x0000C0
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    200/10 F.0F + 0x00A07A, 0x00007A
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x009999, 0x009999
    200/10 F.0F + 0x00100E, 0x00100E
    200/10 F.0F + 0x001010, 0x001010
    200/10 F.0F + 0x001014, 0x001014
    300/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    }
    [END_CODE]
};

const struct s_LAMP
    ID_LAMP_KYAKUSHIHEMOW [0] = {
//      上左 上中 上右 下左 下中 下右
    200/10 F.0F + 0x0000F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    600/10 F.0F + 0x00F000, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    200/10 F.0F + 0x00C0C0, 0x0000C0
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    200/10 F.0F + 0x00A07A, 0x00007A
    200/10 F.0F + 0x00E0E0, 0x00E0E0
    600/10 F.0F + 0x00F0F0, 0x000000
    200/10 F.0F + 0x009999, 0x009999
    200/10 F.0F + 0x00100E, 0x00100E
    200/10 F.0F + 0x001010, 0x001010
    200/10 F.0F + 0x001014, 0x001014
    300/10 F.0F + 0x00A0A0, 0x0000A0
    }
    [END_CODE]
};

```

【図 153】

【図153】 客待ちデモ（孫） 4

[illegible]

【図 155】

【図155】 客待ちデモ（孫） 6

[illegible]

【図 154】

【図154】 客待ちデモ（孫） 5

[illegible]

10

20

【圖 156】

【図156】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_B001[] = {
    {600000/10,      &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,      &XD_A_LPUSH_B001[1]},
};
```

30

40



## 【図 1 5 7】

【図157】 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 1 5 9】

【図159】 ボタン白点滅（親）

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

## 【図 1 6 1】

【図161】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XD_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {
    // RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0000 },
    {END_CODE}
};
```

## 【図 1 6 3】

【図163】 ボタン赤点滅（子）

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

## 【図 1 6 5】

【図165】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LMAIN_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_I_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LWU_I_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LWU_I_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LLOGO_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LSLMP_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LATAK_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BFFF[1]},
};
```

## 【図 1 5 8】

【図158】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
    // RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    {END_CODE}
};
```

## 【図 1 6 0】

【図160】 ボタン点滅（子）

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

## 【図 1 6 2】

【図162】 ボタン赤点滅（親）

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

## 【図 1 6 4】

【図164】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XD_LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {
    // RGB
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    {END_CODE}
};
```

## 【図 1 6 6】

【図166】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LWU_I_SHOKIKA[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
    {END_CODE}
};
```

10

20

30

40

50

## 【図 1 6 7】

【図167】 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__LWU1_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
//      [ 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 ],
//      [ 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 ],
//      [END_CODE]
//};
//=====
const struct S_LAMP XD__LSLUP_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__LATAP_SHOKIKA[] = {
//
//      左から ① ② ③ ④
//      RGBRGB RGBRGB
//      [ 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 ],
//      [ 150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 ],
//      [END_CODE]
//};
};
```

## 【図 1 6 8】

【図168】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFI[] = {
//
//      [600000/10, RGB
//      [LAMP_CODE, XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]],
//      [XD_A_LMAIN_BFFI[1]],
//};
```

10

## 【図 1 6 9】

【図169】 エラー（子）

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

## 【図 1 7 0】

【図170】 エラー（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LMAIN_ERROR[] = {
//
//      RGB
//      [ 100/10, F_OF + 0xF00 ],
//      [ 100/10, F_OF + 0xF00 ],
//      [END_CODE]
//};
```

20

30

40

50

【図 1 7 1】

【図171】 共通テーブル 1

```
const struct S_LAMPD_1_MAIN_OFF) = {
//      R8B
//      [000000]/10, F_OF + 0x0000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};

const struct S_LAMPD_1_LMU_1_OFF) = {
//      上から ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩ ⑪ R8B
//      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G
//      [000000]/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};

const struct S_LAMPD_1_LOGG_OFF) = {
//      上から ① ②      ③ ④
//      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G
//      [000000]/10, F_OF + 0x000000, 0x00000000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};

const struct S_LAMPD_1_SLIM_OFF) = {
//      上から ① ②      ③ ④ ⑤
//      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G
//      [000000]/10, F_OF + 0x000000, 0x00000000, 0x0000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};

const struct S_LAMPD_1_LATAK_OFF) = {
//      上から ① ②      ③ ④
//      R8B@G      R8B@G      R8B@G      R8B@G
//      [000000]/10, F_OF + 0x000000, 0x00000000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};

const struct S_LAMPD_1_PUSH_OFF) = {
//      R8B
//      [000000]/10, F_OF + 0x0000 .,
//      [END_CODE]
//
//
};
```

【図 172】

【図172】 共通テーブル2

[illegible]

10

20

【図 1 7 3】

【図173】 共通テーブル3-1

[illegible]

【図 174】

【図174】 共通テーブル3-2

[illegible]

30

40

【図 175】

【図175】 共通テーブル3-3

[illegible]

【図 176】

【図176】

デモムービー中の表示と発光

(A1) 第1シーン(企業名)

|      |      |     |      |     |
|------|------|-----|------|-----|
| 文字表示 | 拡大F1 | バウダ | 規定位置 | F0  |
| ランプ  | 白F1  |     | 白点灯  | 白F0 |

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A2) 第2シーン(機種紹介)

|      |                |                |                |                |                |     |     |                |     |     |                |     |                |
|------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----|-----|----------------|-----|-----|----------------|-----|----------------|
|      | (C)            | (D)            | (E)            | (F)            | (G)            | (H) | (I) | (J)            | (K) | (L) | (M)            | (N) | (O)            |
| 文字表示 | F <sub>i</sub> | F <sub>i</sub> | F <sub>i</sub> | F <sub>i</sub> | F <sub>i</sub> |     |     | F <sub>i</sub> |     |     | F <sub>i</sub> |     | F <sub>i</sub> |

|       |    |     |    |    |         |     |         |     |         |    |
|-------|----|-----|----|----|---------|-----|---------|-----|---------|----|
| キャラクタ | ムム | ジャム | ナナ | リム | 暴れる     |     | 暴れる     |     | 戦う      | 集結 |
| ランプ   | 緑白 | 紫白  | 桃白 | 青白 | 白ウェーブ点灯 | 緑フラ | 白ウェーブ点灯 | 緑フラ | 白ウェーブ点灯 |    |

※文字アニメーション表示に非連動

(A3) 第3シーン(機種タイトル名)

| 機種メインタイトル名 |     |     |     | 機種サブタイトル名 |     |        |
|------------|-----|-----|-----|-----------|-----|--------|
| (P)        | (Q) | (R) | (S) | (T)       | (U) | (V)    |
| 文字表示       | FI  | 規   | 縮   | 規定位置      | 縮   | 規 徐々に縮 |

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A4) 第4シーン（注意喚起）

| 注意喚起1<br>(W) |    | 注意喚起2<br>(X) |     |
|--------------|----|--------------|-----|
| 1            | 2  | 3            | 4   |
| 5            | 6  | 7            | 8   |
| 9            | 10 | 11           | 12  |
| 13           | 14 | 15           | 16  |
| 17           | 18 | 19           | 20  |
| 21           | 22 | 23           | 24  |
| 25           | 26 | 27           | 28  |
| 29           | 30 | 31           | 32  |
| 33           | 34 | 35           | 36  |
| 37           | 38 | 39           | 40  |
| 41           | 42 | 43           | 44  |
| 45           | 46 | 47           | 48  |
| 49           | 50 | 51           | 52  |
| 53           | 54 | 55           | 56  |
| 57           | 58 | 59           | 60  |
| 61           | 62 | 63           | 64  |
| 65           | 66 | 67           | 68  |
| 69           | 70 | 71           | 72  |
| 73           | 74 | 75           | 76  |
| 77           | 78 | 79           | 80  |
| 81           | 82 | 83           | 84  |
| 85           | 86 | 87           | 88  |
| 89           | 90 | 91           | 92  |
| 93           | 94 | 95           | 96  |
| 97           | 98 | 99           | 100 |

※文字アニメーション表示に非連動

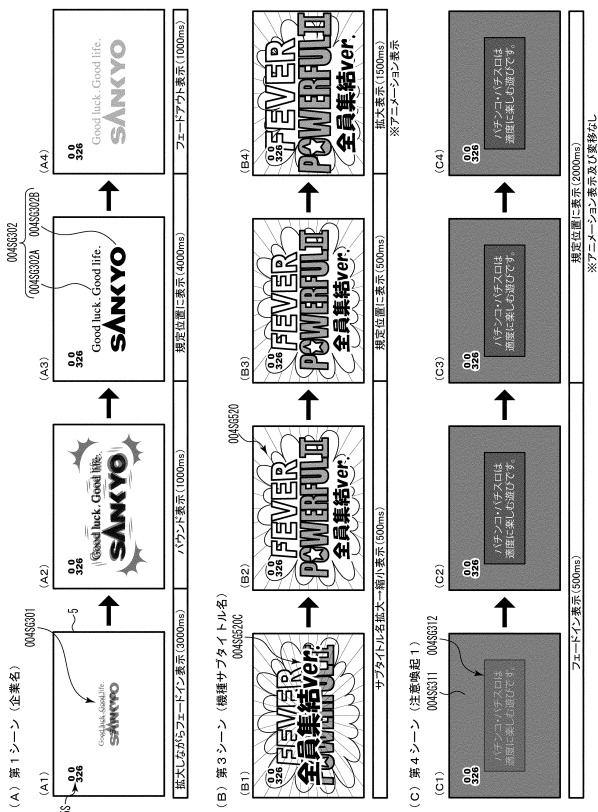
※(A)~(L)は図31(A)~(L)、(M)~(X)は図32(M)~(X)

※「J」…ユードイン、「O」…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 177】

【图177】



【図 178】

【図178】

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

※「なし」は禁止していること、移行なし

※「なし」は静止していること(変移なし)

強調度合いは、

企業名≧機種タイトル(メイン、サブ)≧注意喚起となる

注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い

企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが有意増大よりも高い

機種タイトル名(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所での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

