

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-74534
(P2023-74534A)

(43)公開日 令和5年5月30日(2023.5.30)

(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 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	
	A 6 3 F 7/02 3 3 4	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全342頁)

(21)出願番号 特願2021-187476(P2021-187476)	(71)出願人 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(22)出願日 令和3年11月18日(2021.11.18)	(72)発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
	F ターム (参考) 2C088 BC13 BC51 EA10 2C333 AA11 CA51 DA01 GA05

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】適切な乱数値の更新が可能な遊技機を提供する。

【解決手段】第1乱数値と第2乱数値とが、同じ2バイトで構成される乱数値であり、第1乱数値は有利状態に制御されるか否かの判定に用いられる乱数値であり、第2乱数値よりも更新速度を速くすることで管理する。演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービーを表示する。

【選択図】図10-12

【図10-12】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
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、
前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第 1 乱数値
と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、
前記第 1 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定
数であり、
前記第 2 乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が
前記特定数よりも小さい所定数であり、
前記更新手段による前記第 1 乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第 2 乱数値の
更新よりも更新速度が速く、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体
が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し
、
前記発光制御手段は、
前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応
する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレー
ション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光
手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝
度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体
が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給され
た場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出した
ことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンスト
レーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機として、ハード乱数、ソフト乱数により各種乱数を管理する
遊技機がある（例えば特許文献 1）。遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、図柄の
可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第 1 客待ち期

間が終了した後の第2客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許6124313号公報

【特許文献2】特開2016-22196号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

上記特許文献1および特許文献2の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

20

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、

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

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

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

30

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

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、

40

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

50

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。

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

10

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技用乱数の一例を示す図である。

【図4】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図5】遊技制御用のタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。

【図8】演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図10-1】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。

【図10-2】アドレスマップの一例を示す図である。

【図10-3】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である

。

【図10-4】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である

30

。

【図10-5】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。

【図10-6】乱数更新周期を説明するための図である。

【図10-7】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-8】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。

【図10-9】RWMアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。

【図10-10】電源断処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-11】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図10-12】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-13】データ構成の使用例を説明するための図である。

40

【図10-14】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-15】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-16】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-17】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図10-18】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-19】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図10-20】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-21】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図10-22】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-23】大当り情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 10-24】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 10-25】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 10-26】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-27】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 10-28】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 10-29】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 10-30】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。 10
- 【図 10-31】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 10-32】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 10-33】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 10-34】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 10-35】ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-36】普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-37】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 11】実施の形態における遊技機を示す正面図である。
- 【図 12】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 13】演出制御コマンドを例示する図である。 20
- 【図 14】各乱数を示す説明図である。
- 【図 15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 16】(A)は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は大当り種別の説明図である。
- 【図 17】変動パターンの説明図である。
- 【図 18】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 19】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 20】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 21】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 22】遊技制御用タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 31】(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モード、(C1)(C2)は第3演出モードの態様を示す図である。 40
- 【図 32】第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 33】図 32に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 34】第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 35】(A)は第1演出モード、(B)は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 36】低ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 37】高ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 38】(A)はデモムービー表示の開始・終了条件、(B)はデモムービー表示の構成を示す図である。 50

【図 3 9】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 4 0】客待ちデモ演出の遷移図である。

【図 4 1】デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 4 2】デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 4 3】(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 4 4】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 4 5】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 4 6】(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 4 7】(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 4 8】(A 4) ~ (A 5) は図 4 7 の要部を示す図である。

【図 4 9】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 5 0】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 5 1】(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 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】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 5 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 5 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 0】(A) ~ (E) は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

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

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

【図 6 3】(A) ~ (E) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 4】(A) ~ (G) は図 6 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 6 5】低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

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

【図 6 7】高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示す

10

20

30

40

50

タイミングチャートである。

【図 6 8】高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 9】(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 7 0】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 1】(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 7 2】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 3】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 4】(A)は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、(B)は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 7 5】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

【図 7 6】優先レイヤについて説明するための図である。

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

【図 7 8】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 7 9】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 8 0】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 8 1】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 8 2】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。

【図 8 3】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。

【図 8 4】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 5】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 6】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 7】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点減、ボタン赤点減のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

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

【図 8 9】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 0】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 1】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 2】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 3】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 4】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 5】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 6】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。

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

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

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

【図 1 0 0】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 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。

10

20

30

40

50

- 。
 - 【図 1 0 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 0 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 0 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 0 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である
 - 。
 - 【図 1 0 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である 10
 - 。
 - 【図 1 0 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である
 - 。
 - 【図 1 0 9】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 2】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である 20
 - 【図 1 1 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 5】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である
 - 【図 1 1 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である 30
 - 【図 1 1 8】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である
 - 。
 - 【図 1 1 9】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である
 - 。
 - 【図 1 2 0】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である
 - 。
 - 【図 1 2 1】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 2】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 3】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。 40
 - 【図 1 2 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。
 - 【図 1 2 9】（A 1）～（A 4）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。
 - 【図 1 3 0】（A）は第 1 シーン、（B）は第 3 シーン、（C）は第 4 シーンの動作例を示す図である。
 - 【図 1 3 1】文字アニメーション表示を示す比較表である。 50

【図 1 3 2】 (A) (B) は同系色を説明するための図である。

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

【図 1 3 4】 (A) ~ (G) は図 6 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成および制御について説明する。

【0009】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0010】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B と、が設けられている。図 1 に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、いずれも 7 セグメントの LED などを用いて構成される。特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0011】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1 以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【0012】

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

【0013】

遊技盤 2 の所定位置には、普通図柄表示器 20 が設けられている。図 1 に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器 20 は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図

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

【0014】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）、有機 EL（Electro Luminescence）、ドットマトリクス LED、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置 5 は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【0015】

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

【0016】

画像表示装置 5 の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 1 保留記憶数ともいう。第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

【0017】

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

【0018】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B と、が設けられている。入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 2 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能

10

20

30

40

50

な第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第2始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置6Bは、普通電動役物ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第2始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第1可変状態ともいう。第2始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第2可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置6Bは、第1可変状態と第2可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0019】

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

20

【0020】

遊技盤2の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。図1に示す例では、遊技領域の左下方2箇所一般入賞口10が設けられている。一般入賞口10のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば10個といった、所定個数の賞球が払い出される。

30

【0021】

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

40

【0022】

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

50

技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ 2 1 は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

【 0 0 2 5 】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3

10

20

30

40

50

2 が設けられている。

【0028】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【0029】

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

【0030】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート41を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置6Bを所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第2始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

【0031】

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

10

20

30

40

50

【0032】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば29秒間や1.8秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる1のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば15回や2回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

10

【0033】

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

20

【0034】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域51を通過することによるV入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

30

【0035】

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

40

50

一方で、高ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【0036】

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

10

【0037】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

20

【0038】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

30

【0039】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【0040】

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

40

【0041】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機1への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後

50

に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【0042】

(演出の進行など)

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

10

【0043】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、演出図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに対応した3つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

20

【0044】

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

30

【0045】

特別図柄の表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置5の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

40

【0046】

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

50

」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

【0047】

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

10

【0048】

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

【0049】

画像表示装置5の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

20

【0050】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでいてもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

30

【0051】

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

40

【0052】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15、電源基板17などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【0053】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理

50

を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と、スイッチ回路 110 と、ソレノイド回路 111 と、を備える。

【0054】

主基板 11 が備える遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を備えて構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路 104 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 23、特定領域スイッチ 24、排出口スイッチ 26 を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド 81 と、大入賞口ソレノイド 82 と、特定領域ソレノイド 83 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 102 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能である。

【0056】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 103 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

【0057】

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

【0058】

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

10

【0059】

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

20

【0060】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいけばよい。I/O105の出力ポートから出力される各種信号は、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいけばよい。

30

【0061】

主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板11における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

40

【0062】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12は、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125と、を備える。

【0063】

50

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123からの音指定信号にもとづいてスピーカ8L、8Rを駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ9を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ8L、8Rからの音声出力と、遊技効果ランプ9の点灯や消灯とは、表示制御部123からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体32を動作させる信号の供給など、可動体32の制御とは、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0068】

電源基板 17 は、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 12V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 91 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 11 のスイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0069】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【0070】

(主基板 11 の主要な動作)

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

【0071】

図 4 は、主基板 11 において CPU 103 が実行する遊技制御用のメイン処理 P_MAIN を示すフローチャートである。図 4 に示す遊技制御用のメイン処理 P_MAIN を開始すると、CPU 103 は、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON を実行し (ステップ S1)、続いて RWM チェック処理 P_RWM_CHK を実行する (ステップ S2)。ステップ S1 の電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいけばよい。ステップ S2 の RWM チェック処理 P_RWM_CHK は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM 102 における記憶内容が正常であると判断する。

【0072】

続いて、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S3)。復旧条件は、クリアスイッチ 92 の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップ RAM としての RAM 102 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、例えば電源基板 17 に設けたクリアスイッチ 92 が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップ S3 にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデ

ータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップS3にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップS3では、ステップS2のRWMチェック処理P_RWM_CHKによりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

その後、制御開始設定処理P_STACONを実行する（ステップS6）。制御開始設定処理P_STACONは、ウェイト処理を含んでもよい。ウェイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理P_STACONは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

【0076】

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

【0077】

ステップ S 6 における制御開始設定処理 P_STACON の次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる (ステップ S 7)。ステップ S 7 では、例えば 4 [ms (ミリ秒)] といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するように PTC カウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理 P_MAIN はループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され (ステップ S 8)、初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT を実行するとともに (ステップ S 9)、ループ中領域外処理 P_REGOUT を実行してから (ステップ S 10)、割込み許可が設定され (ステップ S 11)、ステップ S 8 に戻る。そして、割込み許可状態であるときに PTC から CPU103 に対する割込み要求信号の入力毎に、CPU103 はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103 は、例えば 4 [ms] といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0078】

図 5 は、遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT の一例を示すフローチャートである。図 5 に示すタイマ割込み処理 P_PCT では、電源断処理 P_POWER_OFF が実行される (ステップ S 51)。続いて、不正行為監視フラグが「0」であるか否かが判定される (ステップ S 52)。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気を検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「1」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「0」に設定される。

【0079】

不正行為監視フラグが「1」である場合に (ステップ S 52; No)、遊技停止処理 P_GAME_STOP を実行する (ステップ S 53)。遊技停止処理 P_GAME_STOP は、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板 11 から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

20

【0080】

不正行為監視フラグが「0」である場合に (ステップ S 52; Yes)、スイッチ処理 P_SW を実行し (ステップ S 54)、スイッチエラー報知処理 P_CON_CHK を実行し (ステップ S 55)、乱数更新処理 P_RANDOM を実行し (ステップ S 56)、初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT を実行する (ステップ S 57)。また、特別図柄プロセス処理 P_TPROC を実行し (ステップ S 58)、普通図柄プロセス処理 P_FPROC を実行し (ステップ S 59)、情報出力処理 P_JYOHOU を実行し (ステップ S 60)、賞球処理 P_PAY を実行し (ステップ S 61)、表示処理 P_HYOUZI を実行する (ステップ S 62)。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する (ステップ S 63)。その後、割込み許可が設定されてから (ステップ S 64)、タイマ割込み処理 P_PCT が終了する。

30

【0081】

ステップ S 51 の電源断処理 P_POWER_OFF は、電源基板 17 から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップ S 54 のスイッチ処理 P_SW は、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップ S 55 のスイッチエラー報知処理 P_CON_CHK は、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップ S 56 の乱数更新処理 P_RANDOM は、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップ S 57 の初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT は、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

40

【0082】

ステップ S 58 の特別図柄プロセス処理 P_TPROC は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 59 の普通図柄プロセス処理 P_FPROC は、ゲートスイッチ 21 からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保

50

留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉制御など、普通図柄の可変表示と第 2 始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップ S 6 0 の情報出力処理 P_JYOHOU は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップ S 6 1 の賞球処理 P_PAY は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップ S 6 2 の表示処理 P_HYOUZI は、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

10

【 0 0 8 3 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理 P_TPROC として、図 5 に示すステップ S 5 8 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 P_TPROC において、第 1 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 1）。第 1 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 1 始動口スイッチ 2 2 A の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 2）。その後、第 1 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。第 1 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 3 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON が実行される（ステップ S 1 0 4）。

20

【 0 0 8 4 】

ステップ S 1 0 3 に対応して第 1 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 3 ; N o）、ステップ S 1 0 4 における始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON の後に、第 2 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 5）。第 2 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 2 始動口スイッチ 2 2 B の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 2 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 6）。その後、第 2 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 7）。第 2 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 7 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON が実行される（ステップ S 1 0 8）。

30

【 0 0 8 5 】

ステップ 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、ステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が上限数未満である場合に、第 1 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 1 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 1 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が指定される第 1 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「1」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

40

【 0 0 8 6 】

50

ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、ステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が上限数未満である場合に、第 2 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 2 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 2 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が指定される第 2 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「2」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【 0 0 8 7 】

10

ステップ S 1 0 4 とステップ S 1 0 8 とで、共通の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON を実行可能である。その一方、ステップ S 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON はステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON はステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON が異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第 1 始動入賞口に進入した場合と第 2 始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

【 0 0 8 8 】

20

ステップ S 1 0 7 に対応して第 2 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 7 ; N o ）、ステップ S 1 0 8 における始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON の後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 0 9 ）。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における遊技制御の進行に対応して、0 0 [H] ~ 0 B [H] のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、[H] は 1 6 進数であることを示す。なお、[B] により 2 進数を示すこともある。

【 0 0 8 9 】

30

ステップ S 1 0 9 に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする（ステップ S 1 1 0 ）。その次に、2 バイトデータ選択処理 P_ABXEXEC を実行することにより（ステップ S 1 1 1 ）、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 1 2 ）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理 P_TPROC にリターンすると、この特別図柄プロセス処理 P_TPROC も終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT にリターンする。

【 0 0 9 0 】

40

図 7 は、特別図柄プロセス処理 P_TPROC において用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 1 を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられる C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 1 の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが 0 0 [H] である場合の特別図柄通常処理 P_TNORMAL と、特別図柄プロセスコードが 0 1 [H] である場合の特別図柄変動処理 P_TSTART と、特別図柄プロセスコードが 0 2 [H] である場合の特別図柄停止処理 P_TSTOP と、特別図柄プロセスコードが 0 3 [H] である場合の小当り開放前処理 P_TLFAN と、特別図柄プロセスコードが 0 4 [H] である場合の小当り開放中処理 P_TLOPEN と、特別図柄プロセスコードが 0 5 [H] で

50

ある場合の小当り開放後処理P_TLCLSFと、特別図柄プロセスコードが06[H]である場合の小当り排出球待機処理P_TLOUTと、特別図柄プロセスコードが07[H]である場合の小当り終了処理P_TLENDと、特別図柄プロセスコードが08[H]である場合の大入賞口開放前処理P_TINTと、特別図柄プロセスコードが09[H]である場合の大入賞口開放中処理P_TOPENと、特別図柄プロセスコードが0A[H]である場合の大入賞口開放後処理P_TCLSFと、特別図柄プロセスコードが0B[H]である場合の大当り終了処理P_TENDと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【0091】

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

【0092】

特別図柄変動処理P_TSTARTは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P_TSTOPは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを08[H]に更新可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを03[H]に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを00[H]に更新可能であればよい。

【0093】

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

【0094】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板17などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【0095】

図8は、演出制御基板12において演出制御用CPU120が実行する演出制御用のメイン処理S_MAINを示すフローチャートである。図8に示す演出制御用のメイン処理S_MAINを開始すると、演出制御用CPU120は、演出制御初期化処理S_INITを実行す

る（ステップ S 7 1）。演出制御初期化処理 S_INIT は、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板 1 2 に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理 S_SYOKI を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理 S_SYOKI は、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体 3 2 の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるかを判定する（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば 2 [ms（ミリ秒）] といった、所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して（ステップ S 7 3 ; No）、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

【0096】

タイマ割込みフラグがオンに対応して（ステップ S 7 3 ; Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理 S_COMMAND を実行し（ステップ S 7 5）、演出制御プロセス処理 S_CPROC を実行し（ステップ S 7 6）、演出用乱数更新処理 S_RANDOM を実行し（ステップ S 7 7）、演出用出力処理 S_OUT を実行する（ステップ S 7 8）。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから（ステップ S 7 9）、ステップ S 7 3 に戻る。

【0097】

ステップ S 7 5 のコマンド解析処理 S_COMMAND は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド解析処理 S_COMMAND を実行することにより、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、RAM 1 2 2 の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理 S_CPROC は、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示と、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯または消灯と、可動体 3 2 の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドや、演出制御用 CPU 1 2 0 による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップ S 7 7 の演出用乱数更新処理 S_RANDOM は、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

【0098】

図 9（A）は、演出制御プロセス処理 S_CPROC として、図 8 に示すステップ S 7 6 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理 S_SAKI_SET を実行する（ステップ S 1 5 1）。先読み演出設定処理 S_SAKI_SET は、例えば主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理 S_SAKI_SET は、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

【0099】

ステップ S 1 5 1 における先読み演出設定処理 S_SAKI_SET の後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 5 2）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における演出制御の進行に対応して、0 0 [H] ~ 0 A [H] のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップ S 1 5 3）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップ S 1 5 4）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 1 5）、演出制御プロセスコードに対

10

20

30

40

50

応して選択された処理が実行可能になる。

【0100】

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

10

【0101】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する01[H]に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板11から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する03[H]に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを07[H]に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを04[H]に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを00[H]に更新可能である。

20

30

【0102】

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

40

【0103】

(基本説明などの変形例)

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

50

、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【0104】

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

【0105】

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

10

【0106】

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

20

30

【0107】

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

【0108】

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

40

【0109】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータ

50

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

10

【0110】

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

【0111】

(特徴部 01AK に関する説明)

20

図 10-1 は、特徴部 01AK に関し、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の構成例を示している。特徴部 01AK の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ROM 101、RAM 102、CPU 103 の他に、外部バスインタフェース 131、クロック回路 132、固有情報記憶回路 133、リセットコントローラ 134、割込みコントローラ 135、タイマ回路 136、アドレスデコード回路 137、フリーランカウンタ 138、シリアル通信回路 139 を備えて構成される。また、図 2 に示された乱数回路 104 は、16 ビットの乱数回路 104A と、8 ビットの乱数回路 104B と、を含んで構成される。図 2 に示された I/O 105 は、PIP (Parallel Input Port) 105A と、POP (Parallel Output Port) 105B と、を含んで構成される。

【0112】

30

外部バスインタフェース 131 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 131 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース 131 は、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

【0113】

クロック回路 132 は、制御用外部クロック端子 EXC に入力される発振信号を用いて、内部システムクロック SCLK を生成可能である。制御用外部クロック端子 EXC は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路 132 により生成された内部システムクロック SCLK は、CPU 103、16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B など、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロック SCLK は、システムクロック出力端子 CLK O から、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロック SCLK は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

40

50

【0114】

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

10

【0115】

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

20

【0116】

割込みコントローラ135は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ135により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みNMIとマスカブル割込みINTとを含む。ノンマスカブル割込みNMIは、CPU103の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子XNMI（入力ポートPI6と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みINTは、CPU103の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みINTの要因は、外部マスカブル割込み端子XINT（入力ポートPI5と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路136にてタイムアウトが発生したこと、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

30

40

【0117】

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

【0118】

50

アドレスデコード回路 137 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、CPU 103 からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路 137 が使用可能な出力端子は、POP 105 B からのパラレル出力信号、シリアル通信回路 139 からのシリアル送信信号、クロック回路 132 からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路 137 が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

【0119】

フリーランカウンタ 138 は、4 つのチャンネル FRC0 ~ FRC3 に対応したカウンタ回路を含んで構成され、CPU 103 の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ 138 の各チャンネル FRC0 ~ FRC3 は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ 138 によるカウント値は、PIP 105 A においてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、CPU 103 により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

【0120】

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

【0121】

16 ビットの乱数回路 104 A は、4 つのチャンネル RL0 ~ RL3 に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により 16 ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「65535」までの乱数値を発生可能である。16 ビットの乱数回路 104 A における各チャンネル RL0 ~ RL3 が発生する乱数の最大値は、「256」から「65535」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、16 ビットの乱数回路 104 A における各チャンネル RL0 ~ RL3 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。16 ビットの乱数回路 104 A は、チャンネル RL0 により特別図柄判定用の乱数 MR1 - 1 を更新可能であり、チャンネル RL2 によりハズレ演出選択用の乱数 MR3 - 2 を更新可能である。

【0122】

8 ビットの乱数回路 104 B は、4 つのチャンネル RS0 ~ RS3 に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により 8 ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「255」までの乱数値を発生可能である。8 ビットの乱数回路 104 B における各チャンネル RS0 ~ RS3 が発生する乱数の最大値は、「16」から「255」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により

10

20

30

40

50

、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、8ビットの乱数回路104Bにおける各チャンネルRS0～RS3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。8ビットの乱数回路104Bは、チャンネルRS1により変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を更新可能であり、チャンネルRS2により変動パターン用の乱数MR3-4を更新可能であり、チャンネルRS3により普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1を更新可能である。

【0123】

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

【0124】

図10-2は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップの一例を示している。図10-2に示す例において、アドレス0000[H]～3FFF[H]の領域は、ROM101に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ROMコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスF000[H]～F3FF[H]の領域は、RAM102に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスFE00[H]～FEFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスFF00[H]～FFFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【0125】

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

【0126】

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

10

20

30

40

50

る。

【0127】

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

10

【0128】

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

20

【0129】

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

30

【0130】

RAM102において、遊技ワーク領域は、CPU103が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、CPU103が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、CPU103が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、CPU103が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

40

【0131】

ROM101の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、RAM102の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ROM101の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、RAM102の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

【0132】

ROM101の記憶領域に設けられたROMコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ROM1

50

01の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、CPU103が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

【0133】

図10-3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例AKA01を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ134のウォッチドッグタイマ134A、割込みコントローラ135、タイマ回路136、シリアル通信回路139など、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第1領域となる。

10

【0134】

設定例AKA01において、アドレスFE1A[H]のWDTスタートレジスタやアドレスFE1B[H]～FE1C[H]のWDTクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ134のウォッチドッグタイマ134Aを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスFE00[H]の割込みマスクレジスタの設定値が7E[H]であることにより、割込みコントローラ135を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みI R 0の使用可能状態に設定される。アドレスFE01[H]～FE03[H]にてタイマ回路136のチャンネルPTC0に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC0を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE04[H]～FE09[H]にてタイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

20

【0135】

アドレスFE0A[H]～FE11[H]にてシリアル通信回路139のチャンネルSCU0、SCU1に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路139のチャンネルSCU0、SCU1を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE12[H]～FE14[H]にてシリアル通信回路139のチャンネルSTU2に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路139のチャンネルSTU2を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。

30

【0136】

アドレスFE2C[H]～FE2E[H]にてPIP105Aの入力ポートに関するレジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE36[H]～FE4A[H]にて乱数回路104に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路104を用いた乱数生成機能は、有効値に対応するチャンネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャンネルが未使用状態に設定される。例えば、16ビットの乱数回路104Aにおける4つのチャンネルRL0～RL3のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネルRL0、RL2は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネルRL1、RL3は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、8ビットの乱数回路104Bにおける4つのチャンネルRS0～RS3のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネルRS1～RS3は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネルRS0は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

40

【0137】

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

50

定のための第1領域であってもよい。

【0138】

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

【0139】

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

10

【0140】

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

20

【0141】

アドレスFF60[H]～FF67[H]の各レジスタは、16ビットの乱数回路104Aによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスFF60[H]～FF61[H]のRL0ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL0が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF62[H]～FF63[H]のRL1ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL1が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF64[H]～FF65[H]のRL2ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL2が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF66[H]～FF67[H]のRL3ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL3が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

30

【0142】

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

40

50

104Bに設けられたチャネルRS3が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【0143】

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

10

20

【0144】

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

30

【0145】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第2領域であってもよい。

40

【0146】

図10-5は、図3に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図3に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。

【0147】

図10-5(A)は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA11を示している。設定例AKA11における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、当り図柄用の乱数MR1-2と、当り図柄用初期値となる

50

乱数MR1-3と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数MR1-1は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数MR1-2は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数MR1-3は、乱数MR1-2の初期値を設定する場合に使用可能である。

【0148】

乱数MR1-1の範囲は、乱数MR1-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65535」である。乱数MR1-1の大きさは、乱数MR1-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-1の範囲となる「0」～「65535」に対応した「65536」である。乱数MR1-1は、その大きさが「65536」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR1-1の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR1-1の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR1-1の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR1-1の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数MR1-1の周期は、4.369 [ms] である。

【0149】

乱数MR1-2の範囲は、乱数MR1-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「199」である。乱数MR1-2の大きさは、乱数MR1-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-2の範囲となる「0」～「199」に対応した「200」である。乱数MR1-2は、その大きさが「200」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR1-2の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR1-2の更新方法は、ソフト更新SA1である。乱数MR1-2の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数MR1-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数MR1-2の周期は、800 [ms] である。

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

10

【0153】

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

20

【0154】

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

30

【0155】

乱数MR3-1の範囲は、乱数MR3-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「232」である。乱数MR3-1の大きさは、乱数MR3-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-1の範囲となる「0」～「232」に対応した「233」である。乱数MR3-1は、その大きさが「233」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-1の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-1の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-1の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-1の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数MR3-1の周期は、0.249 [ms] である。

40

【0156】

乱数MR3-2の範囲は、乱数MR3-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65518」である。乱数MR3-2の大きさは、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる

50

乱数値の総数であり、乱数MR3-2の範囲となる「0」～「65518」に対応した「65519」である。乱数MR3-2は、その大きさが「65519」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR3-2の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-2の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-2の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-2の周期は、139.774 [ms] である。

10

【0157】

乱数MR3-3の範囲は、乱数MR3-3を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「240」である。乱数MR3-3の大きさは、乱数MR3-3の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-3の範囲となる「0」～「240」に対応した「241」である。乱数MR3-3は、その大きさが「241」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-3は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-3の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-3の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-3の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-3の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-3の周期は、0.257 [ms] である。

20

【0158】

乱数MR3-4の範囲は、乱数MR3-4を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「250」である。乱数MR3-4の大きさは、乱数MR3-4の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-4の範囲となる「0」～「250」に対応した「251」である。乱数MR3-4は、その大きさが「251」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-4は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-4の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-4の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-4の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-4の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-4の周期は、0.268 [ms] である。

30

【0159】

乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新方法であるソフト更新SA1は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を1加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数MR1-2について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数MR2-1について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。

40

【0160】

乱数MR1-3および乱数MR2-2の更新方法であるソフト更新SA2は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を1加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。この場合に、ソフト更新SA1とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後

50

の値は、前回の値を1加算したもの、または、乱数最小値である「0」のうち、いずれかとなる。

【0161】

図10-6は、乱数回路104に含まれる16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bを用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図である。ここでは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL0~RL4により生成可能な乱数を、16ビット乱数RLnとする。また、8ビットの乱数回路104Bに設けられたチャンネルRS0~RS4により生成可能な乱数を、8ビット乱数RSnとする。16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な16ビット乱数RLnが一巡する周期は、その16ビット乱数RLnの最大値が2の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な8ビット乱数RSnが一巡する周期は、その8ビット乱数RSnの最大値が2の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。

10

【0162】

図10-6(A)は、16ビットの乱数回路104Aにおける16ビット乱数周期設定例AKA21を示している。16ビット乱数周期は、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な16ビット乱数RLnが一巡する周期である。16ビット乱数周期設定例AKA21において、16ビット乱数RLnの最大値が、 $m=9\sim 16$ のいずれかとした場合の 2^{m-1} に対応している場合に、その16ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を1加算した値、すなわち、16ビット乱数RLnの大きさを変数とした場合の1次関数になる。これに対し、16ビット乱数RLnの最大値が、 $m=9\sim 16$ のいずれかとした場合の 2^{m-1} に対応していない場合に、その16ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の32倍に比例する。そして、最大値を1加算した値、すなわち、16ビット乱数RLnの大きさを変数とした場合の1次関数になる。このように、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な16ビット乱数RLnは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

20

【0163】

図10-6(B)は、8ビットの乱数回路104Bにおける8ビット乱数周期設定例AKA22を示している。8ビット乱数周期は、8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な8ビットの乱数RSnが一巡する周期である。8ビット乱数周期設定例AKA22において、8ビット乱数RSnの最大値が、 $m=5\sim 8$ のいずれかとした場合の 2^{m-1} に対応している場合に、その8ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を1加算した値、すなわち、8ビット乱数RSnの大きさを変数とした場合の1次関数になる。これに対し、8ビット乱数RSnの最大値が、 $m=5\sim 8$ のいずれかとした場合の 2^{m-1} に対応していない場合に、その8ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の16倍に比例する。そして、最大値を1加算した値、すなわち、8ビット乱数RSnの大きさを変数とした場合の1次関数になる。このように、8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な8ビット乱数RSnは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

30

40

【0164】

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

50

対応する乱数値を更新可能である。

【0165】

乱数MR1-1は、最大値が「65535」であり、 $m=16$ とした場合の $2m-1$ に対応している。これにより、乱数MR1-1の周期は4.369 [ms]となり、このときの更新速度は15000 [回/ms]となる。乱数MR3-2は、最大値が「65518」であり、 $m=9\sim16$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-2の周期は139.774 [ms]となり、このときの更新速度は469 [回/ms]となる。乱数MR3-3は、最大値が「240」であり、 $m=5\sim8$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-3の周期は0.257 [ms]となり、このときの更新速度は938 [回/ms]となる。乱数MR3-4は、最大値が「250」であり、 $m=5\sim8$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-4の周期は0.268 [ms]となり、このときの更新速度は938 [回/ms]となる。

10

【0166】

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

20

【0167】

また、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を含んでいる。8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を含んでいる。これらの乱数MR3-2～MR3-4は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469 [回/ms]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938 [回/ms]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。したがって、乱数MR3-2を第1乱数値とし、乱数MR3-3、MR3-4を第2乱数値とした場合に、第1乱数値は更新速度が第1速度であり、第2乱数値は更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度である。そして、乱数MR3-2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」～「250」なので、第1乱数値と第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【0168】

CPU103の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第1レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第2レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタな

40

50

どの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

ロード命令は、ROM101またはRAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、CPU103の内部レジスタに格納してセットする場合と、CPU103の内部レジスタにおける格納値を、RAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、CPU103の内部レジスタあるいはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセッ

10

20

30

40

50

トまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

第2特殊転送命令であるLDF命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス1200[H]～1DFF[H]の範囲である。そこで、ROM101の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、LDF命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ROM101の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

【0180】

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

【0181】

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

10

20

30

40

50

タの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ICPLD命令のオペランドが示す値であってもよい。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

ステップAKS2に続いて、CPU103の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする（ステップAKS3）。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば00[H]であればよい。このときに、CPU103の内部レジスタに含まれるQレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをQレジスタにセットする（ステップAKS4）。機能制御レジスタ上位アドレスは、図10-4に示された設定例AKA02における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値FF[H]である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Qレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする（ステップAKS5）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Qレジスタの格納値は、ステップAKS4により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する2バイトの特殊なLDQ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップAKS3でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップAKS5において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「1」レジスタにストアされる。これにより、主基板11から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

【0186】

ステップAKS5により接続確認信号をオン状態に設定すると、Qレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、SCU0コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップAKS6）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Qレジスタの格納値は、ステップAKS4により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。SCU0コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレス

および S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 6 において、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、図 1 0 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 8 [H] に設けられた S C U 0 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【 0 1 8 7 】

ステップ A K S 6 の後に、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 7）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 7 において、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、図 1 0 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 C [H] に設けられた S C U 1 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 1 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【 0 1 8 8 】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップ A K S 8）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、R O M 1 0 1 の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理 P _ P C T について、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、I レジスタにセットされる（ステップ A K S 9）。

【 0 1 8 9 】

ステップ A K S 9 の次に、Q レジスタの格納値を 1 減算するように更新する（ステップ A K S 1 0）。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を 1 減算した場合に、図 1 0 - 3 に示された設定例 A K A 0 1 における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Q レジスタに格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 1 1）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップ A K S 1 2）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップ A K S 1 3）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを 1 加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを 2 加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を 2 加算すること、処理数を 1 減算すること、を処理数が 0 になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

【0190】

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

10

【0191】

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

20

【0192】

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

30

【0193】

構成例AKT01の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。

40

【0194】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャンネルRL0~RL3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャンネルRS0~RS3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。図10-3に示された設定例AKA01の機能設定レジスタエリアは、アドレスFE3F[H]~FE40[H]のRL0最大値設定レジスタと、アドレスFE41[H]~FE

50

4 2 [H] の R L 1 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 3 [H] ~ F E 4 4 [H] の R L 2 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 5 [H] ~ F E 4 6 [H] の R L 3 最大値設定レジスタと、が 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A における 4 つのチャンネル R L 0 ~ R L 3 に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレス F E 4 7 [H] の R S 0 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 8 [H] の R S 1 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 9 [H] の R S 2 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 A [H] の R S 3 最大値設定レジスタと、が 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 4 つのチャンネル R S 0 ~ R S 4 に対応して設けられている。構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、R L 0 最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、R L 2 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 1 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 2 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 3 最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A におけるチャンネル R L 0 の更新が最初に開始され、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A におけるチャンネル R L 2 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャンネル R S 1 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャンネル R S 2 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャンネル R S 3 の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

20

30

40

50

【0 1 9 5】

電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理 P_MAIN から呼出可能な処理に含まれ、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B によって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、最大値設定処理として実行可能である。1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A は、特定バイト数としての 2 バイトに対応する 1 6 ビットで構成される第 1 乱数値を更新可能である。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての 1 バイトに対応する 8 ビットで構成される第 2 乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON を実行する場合、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な第 1 乱数値の乱数最大値を設定した後に、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な第 2 乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第 1 乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第 2 乱数値に関する設定を行うことにより第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0 1 9 6】

図 1 0 - 9 は、RWM アクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、図 1 0 - 4 に示された機能制御レジスタエリアの構成例 A K A 0 2 において、アドレス F F 0 0 [H] に設けられる。RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値は、RWM となる R A M 1 0 2 のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

【0 1 9 7】

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

【0 1 9 8】

図 10-9 (B) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ R A P の使用例を説明するための図である。ビットデータ R A P において、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、RWM アクセス制御ビットであり、0 [B] の設定により RWM はアクセス禁止となり、1 [B] の設定により RWM はアクセス許可となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、初期値である 0 [B] に設定される。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、RWM となる R A M 1 0 2 へのアクセスを禁止することができる。

【0199】

図 10-10 は、電源断処理 P_POWER_OFF の一例を示すフローチャートである。電源断処理 P_POWER_OFF は、図 5 に示された遊技制御用のタイマ割り込み処理 P_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割り込みが発生する毎に、ステップ S 5 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、電源断処理 P_POWER_OFF を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップ A K S 3 1）。バックアップ監視タイマアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に付けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

【0200】

入力ポート番号「3」を入力する（ステップ A K S 3 2）。入力ポート番号「3」は、ポート番号として「3」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「3」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 3 3）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「0」に対応した 0 [B] である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「1」に対応した 1 [B] である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

【0201】

電源確認信号入力ビットが「0」ではなく「1」である場合に（ステップ A K S 3 3 ; N o）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップ A K S 3 4）。ステップ A K S 3 4 では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

【0202】

ステップ A K S 3 3 に対応して電源確認信号入力ビットが「0」である場合に（ステップ A K S 3 3 ; Y e s）、バックアップ監視タイマによる計時値を 1 加算するように更新する（ステップ A K S 3 5）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップ A K S 3 6）。そして、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップ A K S 3 7）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップ A K S 3 8）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップ A K S 3 8 ; Y e s）、電源断処理が終了する。

【0203】

ステップ A K S 3 8 に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップ A K S 3 8 ; N o）、チェックサム算出処理 P_SUM_CALC を実行する（ステップ A K S 3 9）。ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P_SUM_CALC は、図 4 に示された遊技制御用のメイン処理 P_MAIN において、ステップ S 2 の RWM チェック処理 P_RWM_CHK に含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であれば

よい。このように、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、RAM 102 の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定可能になる。ステップ A K S 39 のチェックサム算出処理 P_SUM_CALC により作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、チェックサムバッファにストアされる（ステップ A K S 40）。

【0204】

ステップ A K S 40 の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップ A K S 41）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を 00 [H] のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、RWM アクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップ A K S 42）。RWM アクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである 00 [H] の設定に対応して、RWM である RAM 102 のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップ A K S 42 によりクリアデータが RWM アクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、RAM 102 に対するアクセスが禁止される。

【0205】

ステップ A K S 42 の後に、出力ポート番号「0」から「10」までをクリアする（ステップ A K S 43）。出力ポート番号「0」から「10」までは、ポート番号が「0」から「10」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における全部の出力ポートである。したがって、ステップ A K S 43 により、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、CPU 103 の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップ A K S 44）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば 01 [H] であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「1」レジスタにストアされる（ステップ A K S 45）。これにより、主基板 11 から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。

【0206】

ステップ A K S 45 に続いて、CPU 103 の内部レジスタを設定するための転送命令により、PTC0 割込み禁止出力値をセットする（ステップ A K S 46）。PTC0 割込み禁止出力値は、タイマ回路 136 のチャンネル PTC0 を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。この PTC0 割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、PTC0 制御レジスタにストアされる（ステップ A K S 47）。PTC0 制御レジスタは、タイマ回路 136 のチャンネル PTC0 を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップ A K S 47 では、ステップ A K S 46 によりセットされた PTC0 割込み禁止出力値が PTC0 制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

【0207】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「3」を入力し（ステップ A K S 48）、電源確認信号入力ビットが「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 49）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「0」である場合に（ステップ A K S 49；Yes）、ステップ A K S 48 に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更や CPU 1

10

20

30

40

50

03による処理の暴走を防止可能にする。

【0208】

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

10

【0209】

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

20

【0210】

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

30

【0211】

図10-11（B）は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例AKT11を示している。構成例AKT11の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ROM101の遊技プログラム領域におけるアドレス0016[H]に記憶された下位アドレス指定データ00[H]と、ROM101の遊技プログラム領域におけるアドレス0017[H]に記憶された上位アドレス指定データ00[H]と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理P_POWER_OFFのステップAKS50では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス0016[H]を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が0000[H]に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理P_MAINを先頭から実行可能にする。

40

【0212】

図10-12は、乱数更新処理P_RANDOMの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理P_RANDOMは、図5に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば4msといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップS56にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理

50

P_RANDOMは、図4に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれず、ステップS7の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理P_RANDOMは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第1処理に含まれるものの、その第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理には含まれない。また、乱数更新処理P_RANDOMは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。

10

【0213】

乱数更新処理P_RANDOMは、Bレジスタ、Dレジスタ、Hレジスタといった、CPU103の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数MR1-2や普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数MR1-2は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用の乱数MR1-2を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Bレジスタ、Dレジスタ、Hレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。

20

【0214】

CPU103は、乱数更新処理P_RANDOMを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるHレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする(ステップAKS61)。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップAKS61では、LDQ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数MR1-2を、更新対象乱数値として設定することができる。

30

【0215】

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

40

【0216】

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

50

命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップAKS64）。ステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップAKS61～AKS63による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数MR1-2の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【0217】

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

10

【0218】

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

20

【0219】

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

30

【0220】

図10-13は、乱数更新処理P_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップAKS61により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップAKS63により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップAKS65により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップAKS67により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップAKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数MR1-2に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数MR1-2の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数MR2-1の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P_R

40

50

ANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新を可能にする。

【0221】

図10-13(A)は、当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB11を示している。構成例AKB11の当り図柄乱数データエリアは、アドレスF050[H]の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF051[H]の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスF052[H]の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF053[H]の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF054[H]の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF050[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS63により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスF052[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS65により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF053[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS67により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2に対応する数値データを記憶可能である。

【0222】

図10-13(B)は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例AKB12を示している。構成例AKB12の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスF07F[H]の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスF081[H]の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF082[H]の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスF083[H]の変動パターン用乱数バッファと、アドレスF084[H]のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスF081[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS61により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得した特別図柄判定用の乱数MR1-1に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン用の乱数MR3-4に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得したハズレ演出選択用の乱数MR3-2に対応する数値データを記憶可能である。

【0223】

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

【0224】

CPU103は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行した場合、最初に比較加算命令を実行する(ステップAKS101)。この比較加算命令は、乱数ポインタであるHLレジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタ

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

10

【0225】

ステップ A K S 1 0 1 において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップ A K S 1 0 2）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップ A K S 1 0 3）。そして、ステップ A K S 1 0 2 によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップ A K S 1 0 4）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 0 5）。初期値ポインタである D E レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップ A K S 1 0 4 では、ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

20

【0226】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップ A K S 1 0 5 ; Y e s）、初期値変更乱数更新処理 P_RANCP が終了する。ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により初期値変更乱数更新処理 P_RANCP が終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップ A K S 1 0 5 では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理 P_RANCP が終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

30

【0227】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に（ステップ A K S 1 0 5 ; N o）、初期値ポインタの格納値を 1 加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする（ステップ A K S 1 0 6）。図 10-13（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 0 [H] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 1 [H] には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 3 [H] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 4 [H] には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステ

40

50

ップ A K S 1 0 6 では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

【 0 2 2 8 】

ステップ A K S 1 0 6 において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする（ステップ A K S 1 0 7）。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 7 により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

10

【 0 2 2 9 】

ステップ A K S 1 0 7 に続いて、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップ A K S 1 0 8）、初期値変更乱数更新処理 P_RANCP が終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 8 により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップ A K S 1 0 8 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確実性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【 0 2 3 0 】

図 1 0 - 1 2 に示された乱数更新処理 P_RANDOM は、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 により、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP を実行する。初期値変更乱数更新処理 P_RANCP は、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、ステップ A K S 6 2 により設定した乱数最大値やステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その値がステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【 0 2 3 1 】

乱数更新処理 P_RANDOM は、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 により、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP を実行する。ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP は、ステップ A K S 6 5 により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、ステップ A K S 6 6 により設定した乱数最大値やステップ A K S 6 7 により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP は、ステップ A K S 6 5 により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、その値がステップ A K S 6 7 により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変

40

50

更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数MR1-2を更新可能にするステップAKS61～AKS64は第1更新処理となり、第2乱数値となる乱数MR2-1を更新可能にするステップAKS65～AKS68は第2更新処理となる。そして、第1更新処理と第2更新処理とで、共通となる内部格納手段であるCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、Dレジスタを用いて、第1乱数値としての乱数MR1-2および

第2乱数値としての乱数MR2-1を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

10

【0239】

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

20

30

【0240】

CPU103は、初期値決定用乱数更新処理P_TINITを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップAKS81）。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図10-13（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB11において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスF051[H]である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「0」～「199」の更新範囲において更新可能にする（ステップAKS82）。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第3特殊転送命令である単一のICPLD命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数

40

50

値を1加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が1加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「0」に初期化することで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップAKS82の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を1加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定されるICPLD命令に限定されず、例えばQレジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第1オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定されるICPLDQ命令であっても。この場合に、比較加算命令の第2オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

【0241】

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

20

30

【0242】

初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第1初期値用乱数値の更新として、ステップAKS81、AKS82により当り図柄用初期値となる乱数MR1-3を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第2初期値用乱数値の更新として、ステップAKS83、AKS84により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2を更新する。当り図柄用初期値となる乱数MR1-3は、更新対象乱数値が第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第1初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2は、更新対象乱数値が第2乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第2初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップAKS81、AKS82は、第1初期値用乱数値を更新可能な第1初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップAKS83、AKS84は、第2初期値用乱数値を更新可能な第2初期値更新処理となる。こうした第1初期値用乱数値や第2初期値用乱数値の更新により、第1乱数値や第2乱数値の不確実性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

【0243】

50

また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、ステップAKS81、AKS82により第1初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数MR1-3を更新し、その後に、ステップAKS83、AKS84により第2初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第1初期値更新処理となるステップAKS81、AKS82により第1初期値用乱数値である当り図柄用初期値となる乱数MR1-3を更新した後に、第2初期値更新処理となるステップAKS83、AKS84により第2初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-1を更新する。

【0244】

図10-16は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、図6に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS103において第1始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS104にて実行可能であり、ステップS107において第2始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS108にて実行可能である。CPU103は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップAKS201）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップAKS201では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるCPU103の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップAKS202）。

【0245】

ステップAKS202の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップAKS203）。例えば、ステップAKS202によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップAKS203；Yes）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了して特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップAKS203；No）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算するように更新する（ステップAKS204）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算する更新が可能になる。

【0246】

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

【0247】

第1特別図柄保留バッファは、第1特別図柄判定用バッファ、第1当り図柄用バッファ

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

10

【0248】

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

【0249】

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

20

【0250】

ステップAKS206の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、RL0ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップAK207）。こうして取得したRL0ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップAKS208）。このように、RL0ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR1-1の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

30

【0251】

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

40

【0252】

50

ステップA K S 2 1 0の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、R S 1ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップA K S 2 1 1）。このとき取得したR S 1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる（ステップA K S 2 1 2）。このように、R S 1ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数M R 3 - 3について、その値を示す数値データが抽出され、乱数M R 3 - 3の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

【0253】

10

ステップA K S 2 1 2の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、R S 2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップA K S 2 1 3）。このとき取得したR S 2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップA K S 2 1 4）。このように、R S 2ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数M R 3 - 4について、その値を示す数値データが抽出され、乱数M R 3 - 4の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【0254】

20

ステップA K S 2 1 4に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップA K S 2 1 5）。乱数バッファは、ステップA K S 2 0 8により乱数M R 1 - 1の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップA K S 2 1 0により乱数M R 3 - 2の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップA K S 2 1 2により乱数M R 3 - 3の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップA K S 2 1 4により乱数M R 3 - 4の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップA K S 2 1 5では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップA K S 2 0 5によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【0255】

30

ステップA K S 2 1 5により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップA K S 2 1 6）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「2」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「1」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「0」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが03 [H] 未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップA K S 2 1 6 ; Y e s）、入賞時演出処理P_GAME_CHKを実行する（ステップA K S 2 1 7）。入賞時演出処理P_GAME_CHKは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

【0256】

40

ステップA K S 2 1 6に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップA K S 2 1 6 ; N o）、ステップA K S 2 1 7による入賞時演出処理を実行した後は、ポイントを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップA K S 2 1 8）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送

50

信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行することで（ステップAKS219）、始動入賞時コマンドとして、第1演出記憶情報指定コマンドまたは第2演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第1演出記憶情報指定コマンドは、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第1保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第2演出記憶情報指定コマンドは、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第2保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップAKS219のコマンドセット処理P_COM_SETにより、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することができる。

【0257】

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

10

20

【0258】

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

30

【0259】

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

40

【0260】

このように、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動

50

口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【0261】

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

10

【0262】

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

20

【0263】

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

【0264】

第2始動口入賞記憶カウンタは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、第2保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。RLOハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「1」のRLOハードラッチ乱数値レジスタであり、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRLOが生成可能な特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第2特別図柄判定用バッファ番号「1」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「1」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファである。第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第2保留記憶数を指定する第2演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「2」は、第2始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

30

40

【0265】

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

50

アドレス F 0 3 7 [H] の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレス F 0 3 8 [H] の大入賞口開放回数カウンタと、アドレス F 0 3 9 [H] の大入賞口開放パターンタイマと、アドレス F 0 3 B [H] の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレス F 0 3 D [H] のデモ表示フラグと、アドレス F 0 9 9 [H] の第 2 始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

【 0 2 6 6 】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理 P_TPROC による制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理 P_TPROC において選択される処理を指定可能である。第 1 始動口入賞記憶カウンタは、第 1 保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置 5 0 が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第 2 始動口入賞記憶カウンタは、第 2 保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

【 0 2 6 7 】

図 1 0 - 1 7 (B 2) は、始動口入賞バッファエリアの構成例 A K B 2 2 を示している。構成例 A K B 2 2 の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に進入して発生する第 1 始動入賞や第 2 始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレス F 0 B A [H] の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレス F 0 B B [H] ~ F 0 C 3 [H] の始動口入賞バッファ番号「 0 」 ~ 「 8 」と、を含んでいる。

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

図 1 0 - 1 7 (C 1) は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例 A K T 2 3 を示している。構成例 A K T 2 3 の第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第 1 演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第 1 始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P_COM_SET は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第 1 演出記憶情報指定コマンドは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 保留記憶数を通知することができる。

【0270】

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

10

【0271】

図10-16に示された始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップAKS209によりロードしたRL2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS210によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップAKS211によりロードしたRS1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS212により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップAKS213によりロードしたRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS214により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数MR3-4について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を第1乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を第2乱数値とし、変動パターン用の乱数MR3-4を第3乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数MR3-2は16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3および変動パターン用の乱数MR3-4は8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469 [回/ms]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。乱数MR3-2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」～「250」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第2乱数値および第3乱数値の更新速度が、第1乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

40

【0272】

図10-18は、特別図柄通常処理P_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P_TNORMALは、図6に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS110によりロードされた特別図柄プロセスコードが00 [H]である場合に、ステップS112にて実行可能である。CPU103は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする(ステップAKS241)。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(

50

ステップ A K S 2 4 2)。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「0」に対応した 0 0 [H] であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」である場合と「0」以外である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【0273】

ステップ A K S 2 4 2 に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」ではない場合に（ステップ A K S 2 4 2 ; N o）、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を 1 減算するように更新する（ステップ A K S 2 4 3）。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う（ステップ A K S 2 4 4）。ステップ A K S 2 4 4 では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「0」の下位アドレス B B [H] に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「1」の下位アドレス B C [H] に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「8」に、それぞれ設定する。その後、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、1 単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「8」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

10

【0274】

ステップ A K S 2 4 4 の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 2 4 5）。第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 4 6）。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「2」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

20

【0275】

ステップ A K S 2 4 6 に対応して始動口入賞指定値が「1」である場合に（ステップ A K S 2 4 6 ; Y e s）、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 2 4 7）。第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップ A K S 2 4 7 では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理 P_TNORMAL では、ステップ A K S 2 4 5 により第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップ A K S 2 4 6 において始動口入賞指定値が「1」に対応して、ステップ A K S 2 4 7 により第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

30

40

【0276】

ステップ A K S 2 4 6 に対応して始動口入賞指定値が「2」であり「1」ではない場合や（ステップ A K S 2 4 6 ; N o）、ステップ A K S 2 4 7 の後に、特別図柄判定処理 P_TDECISION を実行するとともに（ステップ A K S 2 4 8）、変動パターン設定処理 P_TPATSET を実行してから（ステップ A K S 2 4 9）、特別図柄通常処理が終了する。

【0277】

ステップ A K S 2 4 2 に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」である場合に（ステップ A K S 2 4 2 ; Y e s）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判

50

定する（ステップA K S 2 5 0）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップA K S 2 5 0 ; Y e s）、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップA K S 2 5 0 ; N o）、デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である0 1 [H]をデモ表示フラグにストアする（ステップA K S 2 5 1）。これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップA K S 2 5 2）。待機時コマンド送信テーブルアドレスは、ROM 1 0 1の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップA K S 2 5 3）、特別図柄通常処理が終了する。

10

【0 2 7 8】

図1 0 - 1 9は、特別図柄通常処理P_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップA K S 2 4 5によりアドレスをセットした第2特別図柄判定制御テーブルまたはステップA K S 2 4 7によりアドレスをセットした第1特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップA K S 2 4 8の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップA K S 2 5 3のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップA K S 2 5 2によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALは、第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

20

【0 2 7 9】

図1 0 - 1 9（A 1）は、第1特別図柄判定制御テーブルの構成例A K T 3 1を示している。構成例A K T 3 1の第1特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第1特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1特別図柄バッファの下位アドレスと、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第1特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ROM 1 0 1の遊技データ領域に記憶され、第1特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第1特別図柄判定用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファである。第1当り図柄用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1当り図柄用バッファである。第1特別図柄バッファは、RAM 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられ、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ROM 1 0 1の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

30

【0 2 8 0】

図1 0 - 1 9（A 2）は、第2特別図柄判定制御テーブルの構成例A K T 3 2を示している。構成例A K T 3 2の第2特別図柄判定制御テーブルは、第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第2当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第2特別図柄バッファの下位アドレスと、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第2特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ROM 1 0 1の遊技データ領域に記憶され、第2特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第2特別図柄判定用バッファ番号「0」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファである。第2当り図柄用バッファ番号「0」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2当り図柄用バッ

40

50

ファである。第2特別図柄バッファは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

ステップAKS302の次に、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファをロードする(ステップAKS303)。バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファ、または、第2特別図柄判定用バッファである。ステップAKS303では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄保留バッ

アまたは第2特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された第1特別図柄判定用バッファ番号「0」または第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数MR1-1を読み出可能であればよい。

【0285】

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

【0286】

ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKが実行される（ステップAKS305）。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ステップAKS303により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態として的小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる02[H]が、当りフラグにストアされる。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【0287】

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

【0288】

ステップ S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P_TLITTLE_CHK を実行すると、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファをロードする（ステップ A K S 3 0 6）。バッファ番号「0」の当り図柄用バッファは、第 1 特別図柄バッファにおけるバッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 当り図柄用バッファ、または、第 2 特別図柄バッファにおけるバッファ番号「0」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 当り図柄用バッファである。ステップ A K S 3 0 6 では、特別図柄通常処理 P_TNORMAL によりアドレスがセットされた第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに対応して、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [H] を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を読み出可能であればよい。

10

【 0 2 8 9 】

ステップ A K S 3 0 6 の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップ A K S 3 0 7）。特別図柄バッファ下位アドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファのアドレスである。ステップ A K S 3 0 7 では、特別図柄通常処理 P_TNORMAL によりアドレスがセットされた第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第 1 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄バッファの下位アドレス B 8 [H] を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 2 特別図柄バッファの下位アドレス B 9 [H] を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップ A K S 3 0 6 により、遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [H] が既に格納されている。

20

【 0 2 9 0 】

ステップ A K S 3 0 7 に続いて、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET が実行される（ステップ A K S 3 0 8）。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET は、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET の次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 0 9）。特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップ A K S 3 0 9 では、特別図柄通常処理 P_TNORMAL によりアドレスがセットされた第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第 1 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス 1 2 B B [H] を示す値がポインタにセットされる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス 1 2 C 0 [H] を示す値がポインタにセットされる。

30

40

【 0 2 9 1 】

ステップ A K S 3 0 9 の次に、データセット処理 P_DATASET を実行して（ステップ A K S 3 1 0）、特別図柄判定処理 P_TDECISION が終了する。ステップ A K S 3 1 0 のデータセット処理 P_DATASET は、ステップ A K S 3 0 9 によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファまたは第 2 保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄保留バッファに含まれる

50

バッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファにおいて、第1特別図柄判定用バッファと第1当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファにおいて、第2特別図柄判定用バッファと第2当り図柄用バッファとが、初期化される。

【0292】

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

【0293】

図10-21(A)は、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKによる特別図柄判定例AKC01を示している。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数MR1-1の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数MR1-1の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数MR1-1の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数MR1-1の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数MR1-1の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指定値となる01[H]を当りフラグにストアする。乱数MR1-1の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。

【0294】

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

【0295】

ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数MR1-1の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は小当り下限判

10

20

30

40

50

定値を超える値である。乱数MR1-1の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数MR1-1の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数MR1-1の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数MR1-1の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる02[H]を当りフラグにストアする。乱数MR1-1の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

10

【0296】

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

20

【0297】

図10-21(B)は、特別図柄バッファエリアの構成例AKB31を示している。構成例AKB31の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレスF0B8[H]の第1特別図柄バッファと、アドレスF0B9[H]の第2特別図柄バッファと、を含んでいる。第1特別図柄バッファは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第2特別図柄バッファは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

30

40

【0298】

図10-22は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、図10-20に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_LITTLE_CHKが実行された後に、ステップAKS308にて実行可能である。CPU103は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETを実行した場合、当りフラグをロードする(ステップAKS321)。当りフラグは、図10-17(B1)に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF032[H]が割り当てられている。ステップAKS321では、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶デー

50

タを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 2 2）。

【 0 2 9 9 】

ステップ A K S 3 2 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 2 2 ; N o ）、バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファをセットする（ステップ A K S 3 2 3 ）。バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファは、その格納値が図 1 0 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P _ T D E C I S I O N のステップ A K S 3 0 6 によりロードされている。このロード内容を、 C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 4 ）。特別図柄バッファは、図 1 0 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P _ T D E C I S I O N のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その乱数値を示す数値データが第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数 M R 1 - 2 の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。

【 0 3 0 0 】

ステップ A K S 3 2 4 に続いて、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップ A K S 3 2 5 ）。バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファは、図 1 0 - 1 7 （ B 2 ）に示された構成例 A K B 2 2 の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレス F 0 B B [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 5 では、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファをロードすればよい。

【 0 3 0 1 】

ステップ A K S 3 2 5 の後に、大当り情報データ選択処理 P _ T F V R _ Z U が実行される（ステップ A K S 3 2 6 ）。大当り情報データ選択処理 P _ T F V R _ Z U は、ステップ A K S 3 2 5 によりロードされた始動口入賞指定値や、図 1 0 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P _ T D E C I S I O N のステップ A K S 3 0 6 によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理 P _ T F V R _ Z U により決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 7 ）。大当り図柄判定バッファは、図 1 0 - 1 7 （ B 1 ）に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 7 では、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

【 0 3 0 2 】

ステップ A K S 3 2 7 の次に、大当り情報設定用データを転送する（ステップ A K S 3 2 8 ）。この場合に、 R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当

10

20

30

40

50

り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップA K S 3 2 9）。変動コマンド指定バッファは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップA K S 3 2 7のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である0 1 [H]を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が0 0 [H]に初期化される場合があってもよい。

【0 3 0 3】

ステップA K S 3 2 9により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップA K S 3 3 0）。大入賞口開放回数最大値バッファは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップA K S 3 3 0では、ステップA K S 3 2 6の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値と、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【0 3 0 4】

ステップA K S 3 2 2に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップA K S 3 2 2 ; Y e s）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップA K S 3 3 1）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップA K S 3 3 1 ; N o）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップA K S 3 3 2）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図1 0 - 2 0に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップA K S 3 0 7により下位アドレスがロードされた第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファである。ステップA K S 3 3 2では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファにストアすればよい。

【0 3 0 5】

ステップA K S 3 3 2により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップA K S 3 3 3）。小当り図柄指定値は、図1 0 - 2 0に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップA K S 3 0 6によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第1小当り状態設定用テーブルまたは第2小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップA K S 3 3 4）。小当り図柄判定バッファは、図1 0 - 1 7（B 1）に示された構成例A K B 2 1の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF 0 3 6 [H]が割り当てられている。ステップA K S 3 3 4では、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

【0 3 0 6】

ステップA K S 3 3 4の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップA K S 3 3 5）。小当り演出指定値は、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テ

10

20

30

40

50

ーブルと、ステップ A K S 3 3 3 により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 6）。ステップ A K S 3 3 6 では、ステップ A K S 3 3 5 により決定された小当り演出指定値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

【0307】

ステップ A K S 3 3 6 により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップ A K S 3 3 7）。小当り情報設定用データは、小当りファンファール表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップ A K S 3 3 7 では、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファール表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファール表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。

【0308】

ステップ A K S 3 3 1 に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 3 1 ; Y e s）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 8）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値として F 1 [H] を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図 1 0 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。ステップ A K S 3 3 8 では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファにストアすればよい。

【0309】

ステップ A K S 3 3 8 に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップ A K S 3 3 9）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を 0 0 [H] に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップ A K S 3 4 0）。

【0310】

ステップ A K S 3 3 0、A K S 3 3 7、A K S 3 4 0 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 4 1）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P_COM_SET を実行してから（ステップ A K S 3 4 2）、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET が終了する。

【0311】

図 1 0 - 2 3 は、大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU の一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU は、図 1 0 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET において呼び出され、ステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU を実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 1）。第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ

領域に記憶された第2大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

較値としてセットされ、第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B による表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

【0315】

ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が終了すると、大当り情報設定用データを決定する（ステップ A K S 4 0 6）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

【0316】

図 10-24 は、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET および大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU に関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU を実行可能である。この大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU では、ステップ A K S 4 0 1 によりアドレスがセットされた第 2 大当り状態設定用テーブルまたはステップ A K S 4 0 3 によりアドレスがセットされた第 1 大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 2 8 では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 3 0 では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【0317】

このように、大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU は、第 1 大当り状態設定用テーブルまたは第 2 大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET は、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【0318】

図 10-24 (A1) は、第 1 大当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 1 を示している。構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 A F D [H] に大当り図柄指定値「1」と対応する値 0 0 [H] が記憶され、次アドレス 1 A F E [H] に処理数を示す値 0 A [H] が記憶されている。そして、アドレス 1 A F F [H] 以降における記憶データは、大当り図柄指定値「1」～「10」に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1-2 に対応して、大当り図柄指定値「1」～「10」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1-2 が乱数最小値の「0」に対応した 0 0 [H] である場合に、大当り図柄指定値「1」が決定される。

【0319】

図 10-24 (A2) は、第 2 大当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 2 を示している。構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 9 [H]

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

【0320】

10

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

【0321】

20

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

【0322】

30

このように、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「1」に対応した00[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「4」に対応した04[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「1」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「4」または「10」のうち、小さい方の「4」に対応している。大当り図柄指定値「1」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「11」に対応した0A[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「2」に対応した02[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「2」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「2」、「4」、「7」、「10」のうち、最も小さい「2」に対応している。大当り図柄指定値「11」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「

40

30

50

0」である場合に決定可能である。したがって、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当たり」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数MR1-2を第1乱数値とした場合に、第1乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

図10-25(A2)は、第2小当り状態設定用テーブルの構成例AKT44を示している。構成例AKT44の第2小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス1B0E[H]に小当り図柄指定値「2」と対応する値01[H]が記憶され、次アドレス1B0F[H]に処理数を示す値06[H]が記憶されている。そして、アドレス1B10[H]以降における記憶データは、小当り図柄指定値「2」～「7」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS333は、構成例AK

T 4 4 の第 2 小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、小当り図柄指定値「2」～「7」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「0」に対応した 0 0 [H] である場合に、小当り図柄指定値「2」が決定される。

【0327】

図 1 0 - 2 5 (B) は、大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 を示している。小当り開放前処理 P_TLFAN では、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 では、始動口入賞指定値「1」に対応して、開放時間が 3 6 [ms] で開放回数が 1 5 [回] である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 では、始動口入賞指定値「2」に対応して、開放時間が 1 6 0 0 [ms] で開放回数が 1 [回] である大入賞口開放態様に決定される。

10

【0328】

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

20

【0329】

図 1 0 - 2 6 は、変動パターン設定処理 P_TPATSET の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理 P_TPATSET は、図 1 0 - 1 8 に示された特別図柄通常処理 P_TNORMA L から呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップ A K S 2 4 9 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、変動パターン設定処理 P_TPATSET を実行した場合、当りフラグをロードする (ステップ A K S 3 6 1)。当りフラグは、図 1 0 - 1 7 (B 1) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 2 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 1 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する (ステップ A K S 3 6 2)。

30

【0330】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に (ステップ A K S 3 6 2 ; N o)、大当り図柄判定バッファをロードする (ステップ A K S 3 6 3)。大当り図柄判定バッファは、図 1 0 - 1 7 (B 1) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 3 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする (ステップ A K S 3 6 4)。状態別大当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される (ステップ A K S 3 6 5)。ステップ A K S 3 6 5 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA は、特図表示結果が

40

50

「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

ステップAKS365、AKS370、AKS371の後に、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップAKS372）。バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1変動パターン種別選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2変動パターン種別選択用バッファである。ステップAKS372では、バッファ番号「0」の第2変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第1変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を読み出可能であればよい。

【0334】

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

【0335】

10

20

30

40

50

ステップ A K S 3 7 3 の次に、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファをロードする（ステップ A K S 3 7 4）。バッファ番号「0」の変動パターン用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1変動パターン用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2変動パターン用バッファである。ステップ A K S 3 7 4 では、バッファ番号「0」の第2変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第1変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を読出可能であればよい。

10

【0336】

ステップ A K S 3 7 4 により変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を読み出すと、第2振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が実行される（ステップ A K S 3 7 5）。ステップ A K S 3 7 5 の第2振り分け判定値比較処理は、ステップ A K S 3 7 3 により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップ A K S 3 7 6）。演出図柄変動パターンバッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

20

【0337】

ステップ A K S 3 7 6 に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップ A K S 3 7 7）。ステップ A K S 3 7 7 では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理 P_COM_SET が実行される（ステップ A K S 3 7 8）。ステップ A K S 3 7 8 のコマンドセット処理 P_COM_SET は、ステップ A K S 3 7 7 により選択された変動コマンド送信テーブルを用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップ A K S 3 7 8 のコマンドセット処理 P_COM_SET により、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信することができる。

30

【0338】

ステップ A K S 3 7 8 により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 3 7 9）。ステップ A K S 3 7 9 では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 8 0）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理 P_DATASET を実行して（ステップ A K S 3 8 1）、変動パターン設定処理 P_TPATSET が終了する。ステップ A K S 3 8 1 のデータセット処理 P_DATASET は、ステップ A K S 3 8 0 によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる 0 1 [H] に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図

40

50

柄変動中表示データとなる01[H]に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可能にすればよい。

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

図10-27（B2）は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD12を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図10-22に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS333では、小当り図柄指定値「1」～「7」と対応する値00[H]～06[H]のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップAKS370にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD12では、小当り図柄指定値を示す00[H]～06[H]に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルAKU11、AKU12のいずれかに決定可能である。

【0346】

図10-28（A）は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHの一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS366において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップAKS371にて実行可能である。CPU103は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップAKS441）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1状態別ハズレ選択テーブルまたは第2状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップAKS4

10

20

30

40

50

4 1では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「1」である場合は第1状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「2」である場合は第2状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップA K S 4 4 2）。演出状態選択バッファは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【0 3 4 7】

ステップA K S 4 4 2に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する（ステップA K S 4 4 3）。ステップA K S 4 4 3では、ステップA K S 4 4 1によりアドレスがセットされた第1状態別ハズレ選択テーブルまたは第2状態別ハズレ選択テーブルと、ステップA K S 4 4 2によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第1状態別ハズレ選択テーブルや第2状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップA K S 4 4 3により、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。

【0 3 4 8】

ステップA K S 4 4 3の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップA K S 4 4 4）。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「1」である場合の第1始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「2」である場合の第2始動口入賞記憶カウンタである。ステップA K S 4 4 4では、第2始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第1始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。

【0 3 4 9】

ステップA K S 4 4 4の後に、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップA K S 4 4 5）。ステップA K S 4 4 5の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップA K S 4 4 4により取得した第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップA K S 4 4 3により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【0 3 5 0】

ステップA K S 4 4 5の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップA K S 4 4 6）。ステップA K S 4 4 6では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップA K S 4 4 5の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。

【0 3 5 1】

ステップA K S 4 4 6の次に、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップA K S 4 4 7）。バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1ハズレ演出選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッ

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

図10-28（B1）は、第1特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD21を示している。第1特図ハズレは、始動口入賞指定値が「1」に対応して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップAKS444では、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第1始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第1保留記憶数を示している。そして、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップAKS446にて第1保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD21では、第1保留記憶数「0」～「3」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルAKV01～AKV04のいずれかに決定可能である。

【0355】

図10-28（B2）は、第2特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD22を示している。第2特図ハズレは、始動口入賞指定値が「2」に対応して、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「2」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップAKS444では、第2始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第2始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第2保留記憶数を示している。そして、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップAKS446にて第2保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD22では、第2保留記憶数「0

」～「3」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルAKV11のみに決定可能である。

【0356】

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

【0357】

図10-29は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図10-27(A)に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップAKS365にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図10-27(B1)に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD11における変動パターン種別振り分けテーブルAKU01～AKU03のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図10-27(A)に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップAKS370にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図10-27(B2)に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD12における変動パターン種別振り分けテーブルAKU11、AKU12のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図10-28(A)に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップAKS449は、図10-28(C)に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD23における変動パターン種別振り分けテーブルAKU21～AKU25のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップAKS373にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTLBは、ステップAKS372により読み出された変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【0358】

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

【0359】

図10-29(B1)は、変動パターン種別振り分けテーブルAKU11の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルAKU11は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図10-29(B1)の変動パターン種別振り分けテーブルAKU11は、すべての変動パターン種別選択用

の乱数MR3-3に対応して、共通となる変動パターン種別CPB01のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

図10-30から図10-32までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図10-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップAKS373にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLでは、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選

10

20

30

40

50

択される。その後、ステップ A K S 3 7 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

【 0 3 6 7 】

図 1 0 - 3 0 (A 1) は、変動パターン種別 C P A 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 0 - 3 0 (A 1) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3 、 P A 5 1 、 P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 1 は、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3 、 P A 5 1 、 P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

【 0 3 6 8 】

図 1 0 - 3 0 (A 2) は、変動パターン種別 C P A 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 2 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 0 - 3 0 (A 2) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 0 4 ~ P A 1 1 、 P A 2 1 ~ P A 2 3 、 P A 5 4 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 2 は、変動パターン P A 0 4 ~ P A 1 1 、 P A 2 1 ~ P A 2 3 、 P A 5 4 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【 0 3 6 9 】

図 1 0 - 3 0 (A 3) は、変動パターン種別 C P A 0 3 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 3 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 0 - 3 0 (A 3) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 3 1 ~ P A 3 8 、 P A 2 4 ~ P A 2 6 、 P A 5 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 3 は、変動パターン P A 3 1 ~ P A 3 8 、 P A 2 4 ~ P A 2 6 、 P A 5 5 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【 0 3 7 0 】

図 1 0 - 3 0 (A 4) は、変動パターン種別 C P A 0 4 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 4 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 0 - 3 0 (A 4) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P A 4 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 4 は、変動パターン P A 4 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【 0 3 7 1 】

図 1 0 - 3 0 (A 5) は、変動パターン種別 C P A 0 5 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 5 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動

50

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

【0372】

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

10

【0373】

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

20

【0374】

図10-31(A)は、変動パターン種別CPC01に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPC01は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU21を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図10-31(A)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、共通となる変動パターンPC01のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPC01は、変動パターンPC01のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【0375】

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

40

【0376】

図10-31(C)は、変動パターン種別CPC03に対応する変動パターン振り分け

50

テーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 0 - 3 1 (C) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 3 は、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 0 3 7 7 】

10

図 1 0 - 3 1 (D) は、変動パターン種別 C P C 0 4 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 0 - 3 1 (D) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 4 は、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【 0 3 7 8 】

図 1 0 - 3 2 (A) は、変動パターン種別 C P C 0 5 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合で決定可能である。図 1 0 - 3 2 (A) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 5 は、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【 0 3 7 9 】

図 1 0 - 3 2 (B) は、変動パターン種別 C P C 0 6 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 6 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合とは異なる第 2 割合で決定可能である。第 2 割合は、第 1 割合よりも低い割合である。図 1 0 - 3 2 (B) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 6 は、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【 0 3 8 0 】

図 1 0 - 3 2 (C) は、変動パターン種別 C P C 0 7 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 7 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合および第 2 割合とは異なる第 3 割合で決定可能である。第 3 割合は、第 1 割合や第 2 割合よりも低い割合である。図 1 0 - 3 2 (C) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 6 0 ~ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種

50

別 C P C 0 7 は、変動パターン P C 6 0 ～ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 0 3 8 1 】

図 1 0 - 3 2 (D) は、変動パターン種別 C P C 0 8 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 8 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 0 - 3 2 (D) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P C 0 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 8 は、変動パターン P C 0 2 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

【 0 3 8 2 】

図 1 0 - 3 3 (A) は、普通図柄プロセス処理 P_FPROC の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理 P_FPROC は、図 5 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップ A K S 5 9 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理 P_FPROC を実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う (ステップ A K S 5 0 1)。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ 2 1 の状態を C P U 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ A K S 5 0 2)。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に (ステップ A K S 5 0 2 ; Y e s)、ゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON が実行される (ステップ A K S 5 0 3)。

20

【 0 3 8 3 】

ステップ A K S 5 0 2 に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や (ステップ A K S 5 0 2 ; N o)、ステップ A K S 5 0 3 におけるゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON の後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする (ステップ A K S 5 0 4)。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における遊技制御の進行に対応して、0 0 [H] ～ 0 4 [H] のいずれかに更新設定が可能であり、普通図柄プロセスコードともいう。

30

【 0 3 8 4 】

ステップ A K S 5 0 4 に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする (ステップ A K S 5 0 5)。その次に、2 バイトデータ選択処理 P_ABXEXEC を実行することにより (ステップ A K S 5 0 6)、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで (ステップ A K S 5 0 7)、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理 P_FPROC にリターンすると、この普通図柄プロセス処理 P_FPROC も終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT にリターンする。

40

【 0 3 8 5 】

図 1 0 - 3 3 (B) は、普通図柄プロセス処理 P_FPROC において用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 A K T 5 1 の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられる C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定可能なテーブルデ

50

ータを含んで構成される。構成例 A K T 5 1 の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが 0 0 [H] である場合の普通図柄通常処理 P_FNORM と、普通図柄プロセスコードが 0 1 [H] である場合の普通図柄変動処理 P_FSCRL と、普通図柄プロセスコードが 0 2 [H] である場合の普通図柄停止処理 P_FSTOP と、普通図柄プロセスコードが 0 3 [H] である場合の普通電動役物作動前処理 P_FINT と、普通図柄プロセスコードが 0 4 [H] である場合の普通電動役物作動処理 P_FOPEN と、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【0386】

普通図柄通常処理 P_FNORM は、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理 P_FSCRL は、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理 P_FSTOP は、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを 0 3 [H] に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理 P_FINT および普通電動役物作動処理 P_FOPEN は、普通電動役物ソレノイド 8 1 の制御により、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。

【0387】

図 1 0 - 3 4 は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図 1 0 - 3 3 (A) に示された普通図柄プロセス処理 P_FPROC は、ステップ A K S 5 0 5 によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップ A K S 5 0 6 の 2 バイトデータ選択処理 P_ABXEXEC を実行することにより、ステップ A K S 5 0 7 では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第 2 始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップ A K S 5 0 3 のゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON は、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を読出可能であり、読み出された乱数 M R 2 - 1 について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するまで、読み出された乱数 M R 2 - 1 の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理 P_FPROC や、普通図柄プロセス処理 P_FPROC において実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。

【0388】

図 1 0 - 3 4 (A) は、普通図柄制御データエリアの構成例 A K B 5 1 を示している。構成例 A K B 5 1 の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第 2 始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理 P_FPROC などによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレス F 0 3 E [H] の普通図柄プロセスコードと、アドレス F 0 3 F [H] のゲート通過記憶カウンタと、アドレス F 0 4 0 [H] の普通図柄バッファと、アドレス F 0 4 1 [H] の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレス F 0 4 3 [H] の普通電動役物開放ポインタと、アドレス F 0 4 5 [H] の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレス F 0 4 A [H] の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。

【0389】

普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理 P_FPROC において選択される処理

を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ 2 1 により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器 2 0 により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理 P_FPROC による制御時間に対応した計時値を格納可能である。

10

【0390】

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

20

【0391】

図 10-35 は、ゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON の一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON は、図 10-33 (A) に示された普通図柄プロセス処理 P_FPROC から呼出可能な処理に含まれ、ステップ AKS502 においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップ AKS503 にて実行可能である。CPU103 は、ゲートスイッチ通過処理 P_FZU_ON を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ AKS601）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、RAM102 の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップ AKS602）。

30

【0392】

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

40

【0393】

ステップ AKS604 の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップ AKS605）。この場合に、RAM102 の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「0」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップ AKS602 によりロード

50

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

【0394】

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

【0395】

ステップAKS622に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」ではない場合に（ステップAKS622; No）、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする（ステップAKS623）。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする（ステップAKS624）。ステップAKS624では、RAM102の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、CPU103の内部レジスタに設定するための転送命令により、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を読み出可能であればよい。

【0396】

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

【0397】

10

20

30

40

50

ステップ A K S 6 2 6 の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を 1 減算する（ステップ A K S 6 2 7）。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる（ステップ A K S 6 2 8）。この場合に、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「2」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセットされる。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「4」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

10

【0398】

ステップ A K S 6 2 8 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 2 9）。第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 6 3 0）。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば（ステップ A K S 6 3 0 ; N o）、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 3 1）。第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

20

【0399】

ステップ A K S 6 3 0 に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や（ステップ A K S 6 3 0 ; Y e s）、ステップ A K S 6 3 1 の後に、R S 3 ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップ A K S 6 3 2）。この場合に、機能制御レジスタエリアにおける R S 3 ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 として使用可能に設定すればよい。そして、第 2 振り分け判定値比較処理 P _ H A N T E I 2 が実行される（ステップ A K S 6 3 3）。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P _ H A N T E I 2 は、ステップ A K S 6 3 2 により読み出した乱数 M R 3 - 1 の値が比較値としてセットされ、ステップ A K S 6 2 9 によりアドレスがセットされた第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップ A K S 6 3 1 によりアドレスがセットされた第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。

30

【0400】

ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P _ H A N T E I 2 により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 6 3 4）。ステップ A K S 6 3 4 では、普通図柄変動時間テーブルと、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 3 5）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理 P _ D A T A S E T を実行して（ステップ A K S 6 3 6）、普通図柄通常処理 P _ F N O R M が終了する。ステップ A K S 6 3 6 のデータセット処理 P _ D A T A S E T は、ステップ A K S 6 3 5 によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる 0 1 [H] に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる 0 1 [H] に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

40

50

【0401】

図10-37は、普通図柄通常処理P_FNORMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理P_FNORMでは、ステップAKS623によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップAKS625の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、ステップAKS629によりアドレスがセットされた第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップAKS631によりアドレスがセットされた第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップAKS634では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図10-33(A)に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップAKS507では、普通図柄プロセスコードが03[H]に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第2始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。

10

【0402】

このように、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理P_FNORMは、第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理P_FINTは、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

20

【0403】

図10-37(A)は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例AKT61を示している。構成例AKT61の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス1B54[H]に第1普通図柄当り図柄指定値と対応する値00[H]が記憶され、次アドレス1B55[H]に処理数を示す値03[H]が記憶されている。そして、アドレス1B56[H]以降における記憶データは、第1～第3普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップAKS625の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例AKT61の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応して、第1～第3普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例AKT61において、第1普通図柄当り図柄指定値は00[H]であり、第2普通図柄当り図柄指定値は01[H]であり、第3普通図柄当り図柄指定値は02[H]である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1が乱数最小値の「0」に対応した00[H]である場合に、第1普通図柄当り図柄指定値が決定される。

30

【0404】

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

40

【0405】

図10-37(B2)は、第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例AKT63を示している。構成例AKT63の第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス1B5F[H]に普通図柄変動パターンFPZ5指定値と対応する値04[H]

50

H] が記憶され、次アドレス 1 B 6 0 [H] に処理数を示す値 0 4 [H] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 6 1 [H] 以降における記憶データは、普通図柄変動パターン F P Z 5 ~ F P Z 8 に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 3 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 に対応して、普通図柄変動パターン F P Z 5 ~ F P Z 8 のいずれかに決定可能である。

【 0 4 0 6 】

図 1 0 - 3 7 (C) は、普通図柄変動時間決定例 A K D 6 1 を示している。決定例 A K D 6 1 では、普通図柄変動パターン F Z P 1 ~ F Z P 4 に対応して普通図柄変動時間が 1 0 0 0 [m s] に決定され、普通図柄変動パターン F Z P 5 ~ F Z P 8 に対応して普通図柄変動時間が 1 0 0 [m s] に決定される。ステップ A K S 6 3 4 では、ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターン F Z P 1 ~ F Z P 4 は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例 A K T 6 1 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターン F Z P 5 ~ F Z P 8 は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例 A K T 6 2 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

【 0 4 0 7 】

図 1 0 - 3 7 (D) は、普通電動役物開放時間決定例 A K D 6 2 を示している。普通電動役物作動前処理 P_FINT では、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「×」に対応した値 0 0 [H] の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値 0 0 [H] ~ 0 2 [H] に対応して、1 6 m s に決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「○」に対応した値 0 1 [H] の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値 0 0 [H] ~ 0 2 [H] に対応して、5 0 0 0 m s に決定される。

【 0 4 0 8 】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を第 2 乱数値とした場合に、第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 0 4 0 9 】

図 1 0 - 1 に示された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、C P U 1 0 3 が図 1 0 - 1 2 に示された乱数更新処理 P_RANDOM などを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である

。

【0410】

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

【0411】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2と、第2乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1とを、図10-12に示された乱数更新処理P_RANDOMにより呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理P_RANCPといった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、その更新範囲が「0」～「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第1乱数値と第2乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0412】

なお、第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2は、その更新範囲が「0」～「199」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「200」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数MR1-2は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機1における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数MR1-2について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる

更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数MR1-2および普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1のうち、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数MR1-2は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機1の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

図10-12に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103は、当り図柄用の乱数MR1-2を第1乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を第2乱数値とした場合に、第1乱数値および第2乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第1更新手段となる。また、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bは、特別図柄判定用の乱数MR1-1、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3、変動パターン用の乱数MR3-4のうちから第3乱数値および第4乱数値となるものを設定した場合に、第3乱数値および第4乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第2更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、その更新範囲が「0」~「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、第2乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数MR3-2は、その更新範囲が「0」~「65518」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「65519」であり、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3は、その更新範囲が「0」~「240」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「241」であり、変動パターン用の乱数MR3-4は、その更新範囲が「0」~「250」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「251」なので、第3乱数値と第4乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第1更新手段と第2更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0416】

16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bは、特別図柄判定用の乱数MR1-1、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3、変動パターン用の乱数MR3-4のうちから第1乱数値および第2乱数値となるものを設定した場合に、第1乱数値および第2乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第1更新手段となる。図10-12に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103は、当り図柄用の乱数MR1-2、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1のうちから第3乱数値となるものを設定した場合に、第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段となる。パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて、図4に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するCPU103は、ステップS1において図10-7に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップAKS13の機能設定レジスタストア命令によ

10

20

30

40

50

り、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bによって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第1更新手段となる16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bは、最大値設定処理において、第1乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第1乱数の更新を開始した後に、第2乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第2乱数の更新を開始する。図4に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するCPU103は、ステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した後に、ステップS8～S11のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図5に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTを実行可能になり、ステップS56において乱数更新処理P_RANDOMを実行することで、第3乱数値の更新を開始する。このように、第2更新手段となる乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいて最大値設定処理を実行した後に、第3乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数MR1-1といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

20

30

40

50

【0417】

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

【0418】

図10-10に示された電源断処理P_POWER_OFFを実行するCPU103は、ステップAKS39のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップAKS40によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるRAM102のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップAKS41において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップAKS42においてRWMアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第1格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップAKS48、AKS49のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、ステップAKS49において電源確認信号入力ビットが「0」ではない場合に、ステップAKS50において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機1の起動にもとづく起動時処理として、図4に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを、

先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0419】

図10-2に示された遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップにおいて、アドレスFE00[H]～FEBF[H]が割り当てられた内蔵レジスタの機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第1領域となり、アドレスFF00[H]～FFFF[H]が割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第2領域となる。このうち、アドレスFF00[H]のRWMアクセスプロテクトレジスタは、RWMであるRAM102へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて、図4に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するCPU103は、ステップS1において図10-7に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップAKS5～AKS7により、第2領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップAKS11～AKS13により、第1領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップAKS14により、記憶手段であるRAM102へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としてのRWMアクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0420】

(特徴部01AKの課題解決手段および効果)

(1-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
特別識別情報の可変表示を実行可能な第1表示手段と、
普通識別情報の可変表示を実行可能な第2表示手段と、を備え、
第1表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、
第2表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、
更新手段は、

第1表示手段による表示結果の決定に用いられる第1乱数値および第2表示手段による表示結果の決定に用いられる第2乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

第1乱数値および第2乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第1表示手段は、例えば第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bなどであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第2表示手段は、例えば普通図柄表示器20などであればよい。第1表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第2表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR2-1などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。内部格納手段は、例えばCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、DEレジスタなどであればよい。第1乱数値の総数は、例えば乱数MR1-2の大きさが「65536」などであればよい。第2

乱数値の総数は、例えば乱数MR2-1の大きさが「199」などであればよい。

このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第1乱数値と第2乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0421】

(1-2) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能であってもよい。

ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップAKS61～AKS63、AKS65～AKS67の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する部分などであればよい。

10

このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0422】

(1-3) 更新手段は、特定更新処理により、第1乱数値を更新した後に第2乱数値を更新してもよい。

ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。

このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第1乱数値を第2乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【0423】

(1-4) 更新手段は、特定更新処理により、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第1乱数値および第2乱数値を更新し、第1乱数値および第2乱数値の初期値を変更可能であってもよい。

ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMにおけるステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。

このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0424】

30

(1-5) 更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第1乱数値および第2乱数値を更新可能であってもよい。

例えば乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップAKS61、AKS65によりHLレジスタが設定され、ステップAKS62、AKS66によりBレジスタが設定され、ステップAKS63、AKS67によりDEレジスタが設定された後に、ステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行することなどであればよい。

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

【0425】

40

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

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

このような構成においては、共通となる命令を用いて第1乱数値や第2乱数値を更新可

50

能とすることにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0426】

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

例えば初期値変更乱数更新処理 P_RANCP において、ステップ A K S 1 0 1 により更新対象乱数値を更新した後に、ステップ A K S 1 0 5 にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップ A K S 1 0 8 により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。

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

10

【0427】

(1-8) 更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、

更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、

比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を 1 加算すること、

比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

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

20

【0428】

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

例えばステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P_RANCP におけるステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

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

【0429】

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

30

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

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例 A K D 0 1 や大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 などであればよい。

このような構成においては、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0430】

(1-11) 更新手段は、

40

乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、

比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。

ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 や乱数 M R 2 - 2 などであればよい

50

。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップAKS105の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップAKS105にてYesの場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップAKS105にてNoの場合におけるステップAKS106～AKS108の部分などであればよい。

このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0431】

(1-12) 更新手段は、

更新対象乱数値が第1乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第1初期値用乱数値を更新する第1初期値更新処理と、

更新対象乱数値が第2乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第2初期値用乱数値を更新する第2初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。

ここで、第1初期値用乱数値は、例えば乱数MR1-3などであればよい。第1初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップAKS81、AKS82の部分などであればよい。第2初期値用乱数値は、例えば乱数MR2-2などであればよい。第2初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップAKS83、AKS84の部分などであればよい。

このような構成においては、第1初期値用乱数値や第2初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0432】

(1-13) 更新手段は、初期値更新処理により、第1初期値用乱数値を更新した後に第2初期値用乱数値を更新してもよい。

例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおいて、ステップAKS81、AKS82の後に、ステップAKS83、AKS84を実行することなどであればよい。

このような構成においては、優先度が高い第1初期値用乱数値を優先度が低い第2初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0433】

(1-14) 更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、

更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を1加算すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップAKS82、AKS84の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0434】

(1-15) 更新手段は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、

所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第1処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、

第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理は、乱数更新処理を含まず、初

10

20

30

40

50

期値用乱数更新処理を含んでもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数MR1-2や乱数MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数MR1-3や乱数MR2-2などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。第1処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。第2処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS8~S10の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0435】

10

(1-16) 更新処理は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、

乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、

初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数MR1-2や乱数MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数MR1-3や乱数MR2-2などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS1~S7の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS8~S10の部分などであればよい。

20

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0436】

(2-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第1乱数値と、該第1乱数値と異なる第2乱数値と、を更新可能であり、

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

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

第1乱数値の方が第2乱数値よりも更新速度が速くてもよい。

40

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

50

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

【0437】

(2-2) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第1乱数値と、該第1乱数値と異なる第2乱数値と、を更新可能であり、

第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

第2乱数値は、更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度であり、

10

第1乱数値と第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するCPU103などであればよい。

第1乱数値は、例えば乱数MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1速度は、例えば469[回/ms]などであればよい。第2速度は、例えば938[回/ms]などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数MR3-2の大きさである「65519」、乱数MR3-3の大きさである「241」、乱数MR3-4の大きさである「251」などであればよい。

20

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

【0438】

(2-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第1乱数値と、該第1乱数値と異なる第2乱数値と、該第1乱数値および該第2乱数値と異なる第3乱数値と、を更新可能であり、

30

処理手段は、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、

第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

第2乱数値および第3乱数値は、更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度であり、

第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するCPU103などであればよい。

第1乱数値は、例えば乱数MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3などであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR3-4などであればよい。第1速度は、例えば469[回/ms]などであればよい。第2速度は、例えば938[回/ms]などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数MR3-2の大きさである「65519」、乱数MR3-3の大きさである「241」、乱数MR3-4の大きさである「251」などであればよい。

40

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

【0439】

(2-4) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

50

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、

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

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

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

第3乱数値と第4乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bや乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するCPU103などであればよい。

第1乱数値は、例えば乱数MR2-1などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR1-2などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR3-3などであればよい。第4乱数値は、例えば乱数MR3-4などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数MR2-1の大きさである「199」、乱数MR1-2の大きさである「200」、乱数MR3-3の大きさである「241」、乱数MR3-4の大きさである「251」などであればよい。

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

【0440】

(3-1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

特定バイト数で構成される第1乱数値を更新可能な第1更新手段と、

該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第2乱数値を更新可能な第2更新手段と、を含み、

処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第1乱数値の乱数最大値を設定した後に、第2乱数値の乱数最大値を設定してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路104などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するCPU103などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS11~AKS13の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば2バイトであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR3-2などであればよい。第1更新手段は、例

10

20

30

40

50

例えば 16 ビットの乱数回路 104A などであればよい。所定バイト数は、例えば 1 バイトであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3-3、MR3-4 などであればよい。第 2 更新手段は、例えば 8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。第 1 乱数値の乱数最大値を設定することや、第 2 乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブル AKT01 を用いてステップ AKS13 を実行することなどであればよい。

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

【0441】

(3-2) 更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。

例えば機能設定レジスタ格納値テーブル AKT01 を用いてチャンネル番号「0」の 16 ビット乱数回路チャンネル RL0、チャンネル番号「2」の 16 ビット乱数回路チャンネル RL2、チャンネル番号「1」～「3」の 8 ビット乱数回路チャンネル RS1～RS3 に最大値を設定する部分などであればよい。

このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確実性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0442】

(3-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

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

、

第 3 乱数値を乱数更新処理により更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

第 1 更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第 1 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 1 乱数値の更新を開始した後に、第 2 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 2 乱数値の更新を開始し、

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

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 104 や乱数更新処理 P_RANDOM を実行する CPU103 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P_TPROC や普通図柄プロセス処理 P_FPROC を実行する CPU103 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 AKA01 の機能設定レジスタエリアや設定例 AKA02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P_MAIN などであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON におけるステップ AKS11～AKS13 の部分などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR1-1、MR3-2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3-3、MR3-4 などであればよい。第 1 更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR1-2、MR2-1 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P_RANDOM などであればよい。第 2 更新手段は、例えばステップ S56 の乱数更新処理 P_RANDOM を実行する CPU103 などであればよい。第 1 乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブ

10

20

30

40

50

ル A K T 0 1 を用いてチャネル番号「0」の16ビット乱数回路チャネル R L 0、チャネル番号「2」の16ビット乱数回路チャネル R L 2 に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブル A K T 0 1 を用いてチャネル番号「1」～「3」の8ビット乱数回路チャネル R S 1 ～ R S 3 に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P _ P O W E R _ O N が実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理 P _ P C T においてステップ S 5 6 の乱数更新処理 P _ R A N D O M を実行する部分などであればよい。

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

10

【0443】

(4-1) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

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

処理手段は、

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

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

20

ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えば R W M アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第1格納値は、例えば 0 0 [H] などであればよい。第2格納値は、例えば 0 1 [H] などであればよい。第2格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P _ P O W E R _ O N においてステップ A K S 1 4 を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップ S 2 の R W M チェック処理 P _ R W M _ C H K などであればよい。

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

30

【0444】

(4-2) 処理手段は、

電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、

停止時記憶処理が実行された後に、第1格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、

停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに伴って、遊技機の起動にもとづく起動処理の最初から実行可能であってもよい。

40

復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理 P _ P O W E R _ O F F におけるステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理やステップ A K S 4 0 の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理 P _ P O W E R _ O F F におけるステップ A K S 4 1、A K S 4 2 の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理 P _ P O W E R _ O F F においてステップ A K S 4 8、A K S 4 9 を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理 P _ P O W E R _ O F F においてステップ A K S 5 0 を実行してから R E T 命令を実行することなどであればよい。

このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

50

【 0 4 4 5 】

(4 - 3) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
格納手段は、機能に関する格納領域として、

機能設定のための第 1 領域と、

機能制御のための第 2 領域と、を含み、

第 2 領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

第 2 領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

制御用格納処理が実行された後に、第 1 領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えば RAM 102 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 AKA01 の機能設定レジスタエリアや設定例 AKA02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。第 1 領域は、例えば設定例 AKA01 の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第 2 領域は、例えば設定例 AKA02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えば RWM アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P_MAIN などであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON におけるステップ AKS5 ~ AKS7 の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON におけるステップ AKS11 ~ AKS13 の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON においてステップ AKS14 を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 0 4 4 6 】

(SKY2021 - 664) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、
乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記第 1 乱数値の決定結果の方が、前記第 2 乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、

前記更新手段は、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値を更新した後、前記第 2 乱数値を更新し、

前記第 1 乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第 1 乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、

前記第 2 乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第 2 乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。

ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。100%を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。

ここで、第 1 乱数値は、当り図柄用乱数 (MR1 - 2) が対応し、第 2 乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数 (MR2 - 1) が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である (大当りラウンド

数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数) (図10-24(C)参照)。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である(普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数) (図10-37(D)参照)。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決めるためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決定するためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は15球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は1球である。

このような構成においては、第1乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと(更新がされずに偏る時間を発生させてしまう)ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。

【0447】

(SKY2021-665) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、
乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記第1乱数値および前記第2乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を1加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第1乱数値における更新処理および前記第2乱数値における更新処理の最初の処理であり、

前記第1乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第1乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、

前記第2乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第2乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例AKD01や大入賞口開放態様決定例AKD02などであればよい。また、図10-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態(時短作動指定値×)において一律16ms、特別状態(時短作動指定値○)において一律5000msといったように有利不利がないように設計されているが、図10-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「00」の普通電動役物開放時間は16ms、5000msとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、10ms、3000msとするようにしてもよい。そのようにすることで、第1乱数値(当り図柄用乱数(MR1-2))による結果である大入賞口開放回数、第2乱数値(普通図柄当り図柄用乱数(MR2-1))による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値(00H)となった場合に、有利な決定結果(大入賞口開放回数であれば10回、普通電動役物開放時間であれば5000ms)とならないようにすることができる。

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

【0448】

(SKY2021-708) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、
乱数値を更新可能な更新手段と、

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

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

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

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

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

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

【0449】

(SKY2021-709) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、
乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

前記第2乱数値は、更新速度が前記第1速度の整数倍となる第2速度であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

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

前記第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

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

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

【0450】

(SKY2021-710) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、
乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

10

20

30

40

50

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

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

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

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 3 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

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

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

【0451】

(SKY2021-711) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

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

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

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

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B や乱数更新処理 P_RANDOM を実行する CPU103 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P_TPROC や普通図柄プロセス処理 P_FPROC を実行する CPU103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR2-1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR1-2 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P_RANDOM などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR3-3 などであればよい。第 4 乱数値は、例えば乱数 MR3-4 などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数 MR2-1 の大きさである「199」、乱数 MR1-2 の大きさである「200」、乱数 MR3-3 の大きさである「241」、乱数 MR3-4 の大きさである「251」などであればよい。

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

【0452】

(SKY2021-712) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

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

第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段と、を備え、

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

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

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

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

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

【0453】

(SKY2021-713) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、機能に関する格納領域として、

遊技の制御に関する機能設定のための第1領域と、

遊技の制御に関する機能制御のための第2領域と、を含み、

前記第2領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第2領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

前記制御用格納処理が実行された後に、前記第1領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。

ここで、記憶手段は、例えばRAM102などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。第1領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第2領域は、例えば設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばRWMアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS5~AKS7の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS11~AKS13の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップAKS14を実行することなどであればよい。

10

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【0454】

以上、説明してきた種々の形態は、パチンコ遊技機に限定されることなく、スロットマシン等にも適用可能である。

【0455】

以上の様に第1乱数値および前記第2乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新する制御について説明したがこれに限定されず、複数の発光手段を備え、それぞれの発光手段に対応する異なる輝度データテーブルを用いて発光制御を実行してもよい。この場合、それぞれの発光手段に対する発光制御の切り替えが容易になり、好適な発光制御を行うことができる。以下に具体的な制御を説明する。

20

【0456】

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

【0457】

〔形態1〕

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

30

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、

40

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図28、図29、図48、図49、図50等）

ことを特徴としている。

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

50

【 0 4 5 8 】

〔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、 10

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、 20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、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、 30

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 28、図 29、図 48、図 49、図 50、図 52、図 53 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 4 5 9 】

形態 2-2 の遊技機は、形態 2-1 に記載の遊技機であって、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図 90、図 94、図 98、図 102 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デ 50

モンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0460】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、第3発光手段と、を含み、

前記第3発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

10

、
前記発光制御手段は、

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

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

20

前記第1期間および前記第2期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する（図39、図48、図49、図52等）

ことを特徴としている。

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

【0461】

30

〔形態4〕

形態4-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、第3発光手段と、を含み、

前記第3発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

40

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

50

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

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

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

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

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

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

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

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 39、図 48、図 49、図 52 等）

ことを特徴としている。

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

【0462】

〔形態 5〕

形態 5-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

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

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーン用輝度データテーブ

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

前記第2期間における前記第2シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する(図39、図48、図49、図52等)

ことを特徴としている。

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

【0463】

形態5-2の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない(図107~図115等)

ことを特徴としている。

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

【0464】

形態5-3の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されていることを特徴としている。

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

【0465】

形態5-4の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

第1発光手段は、遊技盤に設けられ、

第2発光手段および第3発光手段は、遊技枠に設けられる(図46等)

ことを特徴としている。

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

【0466】

形態5-5の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、
発光制御手段は、

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

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する(図57、図59等)

ことを特徴としている。

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

【0467】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

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

、
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

20

であり、
前記第1機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

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

前記発光制御手段は、

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

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

30

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

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

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

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

40

ことを特徴としている。

【0468】

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

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

【0469】

形態6-2の遊技機は、形態6-1に記載の遊技機であって、

50

第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、
他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（
図 39 等）

ことを特徴としている。

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

【0470】

形態 6-3 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0471】

〔形態 7〕

形態 7-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文

10

20

30

40

50

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 3 9、図 4 1、図 4 2、図 1 0 1～図 1 0 8、図 1 2 9）

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。

【 0 4 7 2 】

〔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 3 9、図 4 1、図 4 2、図 1 0 1～図 1 0 8、図 1 2 9）

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。

【 0 4 7 3 】

〔形態 9〕

形態 9－1 の遊技機は、

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図 38 等）

ことを特徴としている。

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

【0474】

形態 9-2 の遊技機は、形態 9-1 に記載の遊技機であって、

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

（1）点滅が多い態様

（2）点灯する色が多い態様

（3）用いる発光手段の数が多い（図 38 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 4 7 5 】

形態 9-3 の遊技機は、形態 9-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業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。

【 0 4 7 6 】

〔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

10

20

、
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、

30

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

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図 39、図 100～図 108）

ことを特徴としている。

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

40

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、

50

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0477】

〔形態 11〕

形態 11-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

前記第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 38、図 41、図 42 等）

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

客待ち制御を行うことができる。

【0478】

〔形態12〕

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記通常状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図38、図41、図42等）

ことを特徴としている。

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

【0479】

形態12-2の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0480】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

10

20

30

40

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、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

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

10

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

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図 39 等）

ことを特徴としている。

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

20

【0481】

〔形態 14〕

形態 14-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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、

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、

40

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図 130、図 131 等）

ことを特徴としている。

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

50

を行うことができる。

【 0 4 8 2 】

〔形態 1 5〕

形態 1 5 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

前記表示手段は、

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

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

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

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表
示する（図 1 3 0、図 1 3 1 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。

【 0 4 8 3 】

〔形態 1 6〕

形態 1 6 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

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

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

前記第 1 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第 2 注意喚起表示パ
ートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 4 3、図 4 4 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

。

【 0 4 8 4 】

〔形態 1 7〕

10

20

30

40

50

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける
文字表示の背景色と、が異なる（図 43、図 44 等）

ことを特徴としている。

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

。

【0485】

〔形態 18〕

形態 18-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替える
よりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝
度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 60、図 61 等）

ことを特徴としている。

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

【0486】

〔形態 19〕

形態 19-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

10

20

30

40

50

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

10

、

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、

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用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図６０～図６２等）

30

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。

【０４８７】

〔形態２０〕

形態２０－１の遊技機は、

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

40

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

50

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６３～図６８等）

ことを特徴としている。

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

【０４８８】

〔形態２１〕

形態２１－１の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示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を表示を切り替えるよりも前に、前記

10

20

30

40

50

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 6 3 ～ 図 6 8 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。

【 0 4 8 9 】

〔形態 2 2〕

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

63～図68等)

ことを特徴としている。

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

【0490】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

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

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する(図35、図64等)

ことを特徴としている。

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

【0491】

〔形態24〕

形態24-1の遊技機は、

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

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から該第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

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

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記

始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図35、図64、図134等）

ことを特徴としている。

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

【0492】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

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

表示手段を備え、

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第2始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図35、図64、図134等）

ことを特徴としている。

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

【0493】

〔形態26〕

形態26-1の遊技機は、

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

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

10

20

30

40

50

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 69、図 70 等）

ことを特徴としている。

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

【0494】

〔形態 27〕

形態 27-1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 71～図 73 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終

10

20

30

40

50

了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0495】

〔形態28〕

形態28-1の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図71～図73等）

ことを特徴としている。

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 6 】

〔形態 2 9〕

形態 2 9 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前
記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替
えて表示する（図 6 0 ～図 7 3 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 4 9 7 】

〔形態 3 0〕

形態 3 0 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

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

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

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

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

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

【 0 4 9 8 】

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 6 0 ～図 7 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、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

10

20

30

40

50

ことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0499】

〔形態31〕

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

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

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

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示する（図54、図55）

ことを特徴としている。

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

【0500】

〔形態32〕

形態32-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図56～図59等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態で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。

【0501】

〔形態33〕

形態33-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図49～図54等）

ことを特徴としている。

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

【0502】

〔形態34〕

形態34-1の遊技機は、

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

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記通常状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

10

20

30

40

50

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

前記特別状態において、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図49～図54等）

ことを特徴としている。

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

【0503】

〔形態35〕

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

可変表示が終了した後、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図49～図54等）

ことを特徴としている。

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

【0504】

〔形態36〕

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

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

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

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

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

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図49、図52、図57、図59、図133等）

ことを特徴としている。

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

【0505】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図49、図52、図55、図133等）

ことを特徴としている。

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

【0506】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図55、図57、図59、図133等）

ことを特徴としている。

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

【0507】

〔形態39〕

形態39-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図49、図52、図55、図133等）

ことを特徴としている。

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

【0508】

〔形態40〕

10

20

30

40

50

形態 4 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

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

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

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 7 5 ～図 7 7 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。

【 0 5 0 9 】

〔形態 4 1〕

形態 4 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、
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

10

20

30

40

50

ルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

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

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図75～図78等）

ことを特徴としている。

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

【0510】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 75～図 78 等）

ことを特徴としている。

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

【0511】

〔形態 43〕

形態 43-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特

定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

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

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

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

10

【０５１２】

〔形態４４〕

形態４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

20

、
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、

30

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

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

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

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

40

【０５１３】

〔形態４５〕

形態４５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

50

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図45、図88～図99、図120～図122等）

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【 0 5 1 4 】

〔形態 4 6〕

形態 4 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、

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、

20

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 4 5、図 8 8 ～図 9 9、図 1 2 0 ～図 1 2 2 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る。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 5 1 5 】

〔形態 4 7〕

形態 4 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

30

、
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、

40

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 4 5、図 8 8 ～図 9 9、図 1 2 0 ～図 1 2 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度

50

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

【０５１６】

〔形態４８〕

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

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

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

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

【０５１７】

〔形態４９〕

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 45、図 88～図 99、図 120～図 122 等）

ことを特徴としている。

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

【0518】

〔形態 50〕

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特

10

20

30

40

50

定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

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

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図４５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

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

10

【０５１９】

〔形態５１〕

形態５１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

20

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、

30

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

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

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

40

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

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

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

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用

50

輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図45、図88～図99、図120～図122等）

ことを特徴としている。

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

【0520】

〔形態52〕

形態52-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記発光制御手段は、

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

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

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

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図45、図88～図99、図120～図122等）

ことを特徴としている。

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

【0521】

〔形態53〕

10

20

30

40

50

形態 5 3 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、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、

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 4 5、図 8 8～図 9 9、図 1 2 0～図 1 2 2 等）

20

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。

【 0 5 2 2 】

〔形態 5 4〕

形態 5 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、

30

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、

40

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

50

している場合、

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

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

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

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図45、図88～図99、図120～図122等）

ことを特徴としている。

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

【0523】

〔形態55〕

形態55-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

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

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記第2期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体

10

20

30

40

50

が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

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

10

【０５２４】

〔形態５６〕

形態５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

20

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、

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、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

40

ことを特徴としている。

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

【０５２５】

50

〔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、

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、

20

前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

30

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

〔０５２６〕

〔形態５８〕

形態５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

50

前記発光制御手段は、

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

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

前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図４５、図７４、図７５、図８８～図９９、図１２０～図１２２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、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。

【０５２７】

（基本説明）

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

【０５２８】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「００４ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【０５２９】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【０５３０】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0531】

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

【0532】

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

10

【0533】

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

【0534】

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

20

【0535】

尚、第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像004SG201（図31参照）や、時短残回数を示す時短残表示004SG202（図31参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

30

【0536】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

40

【0537】

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

【0538】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や

50

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【０５４３】

遊技盤２の所定位置（図１１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０５４４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【０５４５】

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

【０５４６】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球とし

10

20

30

40

50

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

【0547】

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

【0548】

遊技盤2の所定位置（図11に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0549】

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

【0550】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0551】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0552】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ9bが設けられており、遊技盤2の下方には、ボタンランプ9eが設けられている。これら遊技機用枠3に設けられるメインランプ9a、サイドランプ9b及びボタンランプ9eは「枠ランプ」とも称される。

【0553】

遊技盤2の所定位置（図11では画像表示装置5の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられ、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。また、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられ、遊技盤2の左側には装飾ランプ9fが設けられている。これら遊技盤2に設けられるアタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fは、LEDを含んで構成されている（図46参照）。また、各種ランプについては後述する。

【0554】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0555】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿

10

20

30

40

50

満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0556】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図12参照）により検出される。

【0557】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図12参照）により検出される。

10

【0558】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0559】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

20

【0560】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0561】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

30

【0562】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0563】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

40

【0564】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【0565】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【0566】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で

50

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

【0567】

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

【0568】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0569】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0570】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0571】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0572】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0573】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0574】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態

10

20

30

40

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0575】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0576】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0577】

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

【0578】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0579】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0580】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0581】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0582】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図

10

20

30

40

50

柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0583】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0584】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0585】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

20

【0586】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0587】

（基板構成）

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

30

【0588】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

40

【0589】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【0590】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と

50

、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、リアルタイムクロック 106 と、を備える。

【0591】

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。

10

【0592】

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

【0593】

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。

20

【0594】

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

【0595】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを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。

30

【0596】

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

40

【0597】

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

【0598】

また、払出制御基板 004SG030 には、遊技者による操作量を検知するためのハン

50

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。

【0599】

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

【0600】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0601】

演出制御基板 12 には、演出制御用 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。

【0602】

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。

【0603】

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。

【0604】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0605】

表示制御部 123 は、演出制御用 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 ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0606】

また、表示制御部 123 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイ

10

20

30

40

50

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

【0607】

V R A M 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、V R A M 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。

10

【0608】

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

【0609】

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

20

【0610】

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

30

【0611】

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

【0612】

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

【0613】

40

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

【0614】

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

50

）は、レイヤ 1 画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において中層の画像として表示され、レイヤ 3 画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

【0615】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

10

【0616】

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

【0617】

音声制御基板 13 は、スピーカ 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。

20

【0618】

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

【0619】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

30

【0620】

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

【0621】

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。

【0622】

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

40

【0623】

図 13（A）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 13（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになる

50

が、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0624】

図13(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0625】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図13(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」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。

20

【0626】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図13(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」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。

30

【0627】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1

40

50

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

【0 6 2 8】

コマンド A 0 X X H 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 A 1 X X H 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 A 2 X X H 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 A 3 X X H 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。

【0 6 2 9】

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 E X T 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 E X T 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 E X T 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 E X T データが設定される。

【0 6 3 0】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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 4 B 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。

【0 6 3 1】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンド 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。

【0 6 3 2】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0633】

尚、図 13（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0634】

図 14 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 14 に示すように、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0635】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1～MR4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1～MR4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0636】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

【0637】

変動パターン判定用の乱数値 MR3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【0638】

普図表示結果判定用の乱数値 MR4 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0639】

図 15 は、ROM101 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0640】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 にもとづいて決定す

10

20

30

40

50

るために参照されるテーブルである。

【0641】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0642】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」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。

【0643】

図16（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。

【0644】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図16（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、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。

【0645】

「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。

【0646】

確変大当り A ～ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ～ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

10

【0647】

図 16 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようにになっている。

20

30

【0648】

尚、図 16 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0649】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

40

【0650】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにし

50

てもよい。

【0651】

図17は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」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。

10

【0652】

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。

20

【0653】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当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。

30

【0654】

図17に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0655】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」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。

【0656】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【0657】

図18は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

50

【0658】

具体的には、図18に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0659】

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

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

10

20

30

40

50

%の割合で決定する。

【0663】

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

10

【0664】

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。

【0665】

図12に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【0666】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図19に示すような遊技制御用データ保持エリア004SG150が設けられている。図19に示す遊技制御用データ保持エリア004SG150は、第1特図保留記憶部004SG151Aと、第2特図保留記憶部004SG151Bと、普図保留記憶部004SG151Cと、遊技制御フラグ設定部004SG152と、遊技制御タイマ設定部004SG153と、遊技制御カウンタ設定部004SG154と、遊技制御バッファ設定部004SG155とを備えている。

30

【0667】

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

40

【0668】

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

【0669】

50

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

【0670】

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0671】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

20

【0672】

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

30

【0673】

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

【0674】

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

40

【0675】

遊技制御カウンタ設定部004SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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り更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0676】

遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で

50

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

【0677】

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

10

【0678】

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

【0679】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

20

【0680】

図12に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図20(A)に示すような演出制御用データ保持エリア004SG190が設けられている。図20(A)に示す演出制御用データ保持エリア004SG190は、演出制御フラグ設定部004SG191と、演出制御タイマ設定部004SG192と、演出制御カウンタ設定部004SG193と、演出制御バッファ設定部004SG194とを備えている。

30

【0681】

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

40

【0682】

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

【0683】

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

50

【0684】

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

【0685】

本実施の形態では、図20(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部004SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0686】

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

【0687】

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

【0688】

図20(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図20(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「

0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0689】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0690】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図21は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0691】

図21に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0692】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0693】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【0694】

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

【0695】

乱数回路設定処理（ステップS8）の実行後、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

20

30

40

50

【0696】

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

【0697】

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

【0698】

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

20

【0699】

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

30

【0700】

（特別図柄プロセス処理）

図23は、特別図柄プロセス処理として、図22に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0701】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図22に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

50

【0702】

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

【0703】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0704】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0705】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0706】

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

【0707】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【0708】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」で

ある場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 7 0 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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。

10

【 0 7 1 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トスイッチ 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。

20

【 0 7 1 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。

30

【 0 7 1 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 7 1 3 】

(始動入賞判定処理)

図 2 4 は、図 2 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 4 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 4 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 4 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 4 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 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 4 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 4 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設

40

50

けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する（004SGS103）。

【0714】

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

10

【0715】

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保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（004SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

20

【0716】

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

30

【0717】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、004SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

【0718】

004SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（004SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信

50

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ROM 101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図22に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0719】

CPU103は、004SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(004SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図22に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0720】

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

【0721】

(特別図柄通常処理)

図25は、特別図柄通常処理として、図23のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0722】

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

【0723】

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

【0724】

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

【0725】

一方、ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ004SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ004SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部に第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、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

【0726】

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

【0727】

ステップ004SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ004SGS145；N）、第1特図保留記憶部に保留番号「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。

20

【0728】

ステップ004SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を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

【0729】

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

【0730】

ステップ004SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」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15に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS150）。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【0731】

このように、ステップ004SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいて

50

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。

【0732】

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16（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）。

【0733】

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。

【0734】

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。

【0735】

ステップ004SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ004SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ004SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0736】

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。

【0737】

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

10

【0738】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図26のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図26に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

20

【0739】

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

【0740】

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

30

40

【0741】

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

50

定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

【0742】

ステップ S75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0743】

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

【0744】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景表示 004SG081 と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景表示 004SG082 と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景表示 004SG083 と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第 1 背景表示 004SG081 は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第 2 背景表示 004SG082 は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第 3 背景表示 004SG083 は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

【0745】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置 5 にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン 31B の操作等に応じて、スピーカ 8L、8R から出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ 9 の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【0746】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 120 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【0747】

（演出制御プロセス処理）

図 27 は、演出制御プロセス処理として、図 26 のステップ S76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 27 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5U における保留記憶表示（第 1 保留表示 004SG101 や第 2 保留表示 004SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップ S161）。保留表示更新処理の実行後は、例えば RAM 122 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。

【 0 7 4 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 7 4 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）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。

10

【 0 7 5 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。

20

【 0 7 5 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 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。

30

【 0 7 5 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

【 0 7 5 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

50

大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “5” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0754】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “5” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

10

【0755】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用 CPU 120 の動作について説明する。図 28～図 30 は、図 26 のステップ S78 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用 CPU 120 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。

20

【0756】

ステップ 004SGS501 においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ 004SGS502）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0757】

ステップ 004SGS502 においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング 004SG035 がオンであるか否かを判定する（ステップ 004SGS503）。タッチリング 004SG035 がオンである否かは、タッチリング 004SG035 がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

30

【0758】

ステップ 004SGS503 においてタッチリング 004SG035 がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する（ステップ 004SGS504）。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0759】

ステップ 004SGS504 においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS505）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

40

【0760】

ステップ 004SGS505 において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約 120 秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ 004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

50

【0761】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS507）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0762】

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

10

【0763】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS509）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0764】

ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約90秒に相当するタイマ値（45000）を設定し（ステップ004SGS510）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【0765】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件E2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS514）。終了条件E2が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

30

【0766】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0767】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していないと判定した場合には、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する（ステップ004SGS515）。終了条件E3が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング004SG035の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

【0768】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ004SGS516）、デモムービー開

50

始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0769】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS517）。終了条件E4が成立したか否かは、前回のステップ80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

10

【0770】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0771】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS523）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ004SGS524）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

20

【0772】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS525）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから30秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS526）。

【0773】

ステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS527）、案内表示を開始させ（ステップ004SGS528）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【0774】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちでない判定した場合、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

【0775】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でない判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

50

【0776】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件E2～E4のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング004SG035のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ004SGS534）。

【0777】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS535）、デモムービータイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから55秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS536）。

10

【0778】

ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS537）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS538）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS539）、案内表示を開始し（ステップ004SGS540）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0779】

20

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS541）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS542）、デモムービー表示を終了し（ステップ004SGS543）、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する（ステップ004SGS544）。

【0780】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS545）。

30

【0781】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件E2が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0782】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ004SGS516）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0783】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

50

【0784】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS546）。

【0785】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS547）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0786】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ004SGS548）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップS80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【0787】

ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0788】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンであると判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS550）。

【0789】

ステップ004SGS550において終了条件が2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS551）。

【0790】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立していないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオフであるか否かを判定する（ステップ004SGS552）。タッチリング004SG035がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング004SG035の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【0791】

ステップ004SGS552においてタッチリング004SG035がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ004SGS553）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0792】

ステップ 004SGS551において終了条件4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0793】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図31に基づいて説明する。図31は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モード、（C1）（C2）は第3演出モードの態様を示す図である。

【0794】

図31（A1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG051と、数字表示部004SG051の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部004SG052と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部004SG053と、これら数字表示部004SG051、キャラクタ表示部004SG052及び情報表示部004SG053の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG054と、から構成される。

【0795】

尚、本実施の形態では、情報表示部004SG053に、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【0796】

また、図31（B1）、（C1）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG061と、数字表示部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。

【0797】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【0798】

図31に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図31（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図31（B1）（B2）参照）及び第3演出モード（図31（C1）（C2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モード

10

20

30

40

50

である。また、第2演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第3演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【0799】

図31(A1)に示すように、第1演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第1背景表示004SG081が表示される。また、図31(A2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示(第1スクロール表示)にて実行される。

【0800】

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

【0801】

また、画像表示装置5の画面左上に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示004SG101及び第2保留表示004SG102や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【0802】

図31(B1)に示すように、第2演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第2背景表示004SG082が表示される。また、図31(B2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【0803】

例えば、第2演出モードにおける飾り図柄は、第1面と該第1面の反対面である第2面とを有しており、第1面には先行の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)が表示される。一方、第1面が正面を向いているときには、第2面に後続の飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部004SG064は透過率が低い(不透明)であるため、第2面に表示された飾り図柄を正面側から透視する(飾り図柄を通して正面側から視認する)ことはできない。

【0804】

また、飾り図柄は一方向(例えば、平面視時計回りまたは反時計回り)に回転可能とされており、第1面、第2面、第1面、第2面・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転

10

20

30

40

50

表示が実行される。

【0805】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示され、画像表示装置5の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示004SG202（本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 100$ ）が表示される。

【0806】

図31（C1）に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第3背景表示004SG083が表示される。また、図31（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行される。

10

【0807】

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

20

【0808】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示される。

30

【0809】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【0810】

また、飾り図柄は、第1演出モード及び第3演出モードにおけるスクロール表示や、第2演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

40

【0811】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120が演出モードとして第1演出モード、第2演出モード、第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、4種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

【0812】

50

(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 3 2～図 3 5 に基づいて説明する。図 3 2 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 3 3 は、図 3 2 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 3 4 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 3 5 は、(A) は第 1 演出モード、(B) は第 2・第 3 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【0813】

尚、以下の画像表示装置 5 の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1 点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0814】

(第 1 演出モードの可変表示の動作例)

まず、第 1 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 3 2 及び図 3 3 に基づいて説明する。

【0815】

図 3 2 (A) には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 004SG103 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 004SG101 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0816】

次いで、図 3 2 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 004SG103 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 004SG103 が消去されたことを強調する消去エフェクト 004SG110 が表示される。

【0817】

図 3 2 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 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 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 004SG101 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。

【0818】

具体的には、第 1 保留表示 004SG101 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F 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 3 2 (D) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 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 3 2 (C) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 3 2 (D) 参照）。

【0819】

尚、図 3 2 (B) において表示された消去エフェクト 004SG110 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 004SG101 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0820】

図 3 2 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示

10

20

30

40

50

004SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図32（F）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0821】

次いで、図32（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図32（G）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0822】

次いで、図32（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図32（H）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0823】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0824】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【0825】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図32（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図32（H）に示す中速を経て、図33（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図32（G）～図33（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0826】

（第3演出モードの可変表示の動作例）

次に、第3演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図34に基づいて説明する。

【0827】

図34（A）には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されてい

10

20

30

40

50

る。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図 3 4（A）参照）

【0828】

次いで、図 3 4（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

10

【0829】

図 3 4（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図 3 4（A）参照）は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0830】

20

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される（図 3 4（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 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 3 4（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 4（D）参照）。

【0831】

尚、図 3 4（B）において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する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

【0832】

図 3 4（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 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（図 3 4（D）参照）。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。

【0833】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 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 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

40

【0834】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

50

【0835】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図34（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図34（G）に示す中速を経て、図34（H）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【0836】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第1値（0%）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第2値（90%）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第1値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が5%のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第1値が0%でなく5%に設定されていてもよい。また、上記第2値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が100%のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

【0837】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【0838】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0839】

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

【0840】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一

10

20

30

40

50

方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【0841】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0842】

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

【0843】

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

【0844】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図35（A）に示すように、第1演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0845】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0846】

飾り図柄表示エリア 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。

【0847】

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。

【0848】

次に、図35（B）に示すように、第2演出モード及び第3演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア 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。

【0849】

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A23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。

【0850】

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B23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。

【0851】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第1演出モードや第2演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0852】

また、第2演出モードにおいて回転表示または第3演出モードにおいてスクロール表示が実行されるとき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の方が長くなっている（フェードアウト表示期間A23<フェードアウト表示期間A21。図35（A）（B）参照）。

【0853】

尚、第1演出モードにおいては、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図35（A）に示す態様となる。また、第2演出モード、第3演出モードにおいては、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図35（B）に示す態様となる。

【0854】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図36及び図37に基づいて説明する。図36は、低ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。図37は、高ベース

10

20

30

40

50

状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。尚、図37においては、第3演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第2演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0855】

図36(A)に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン(図36(B)参照)を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する(図36(B)参照)。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

10

【0856】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される(図36(C)参照)。このとき、中飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄が高速表示されている。

20

【0857】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示004SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのSPリーチ演出(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど)が開始される(図36(D)参照)。SPリーチ演出では、通常背景表示である第1背景表示004SG081とは異なる画像であって、SPリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第4背景表示004SG084が表示される(図36(E)(F)参照)。尚、第4背景表示004SG084は、SPリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

30

【0858】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す「押せ!!」の文字からなる操作促進表示004SG071と、プッシュボタン31Bを模したボタン表示004SG072とが表示されることで開始される(図36(G)参照)。

【0859】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示004SG071とボタン表示004SG072とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ9dが所定の発光色で点灯しながら可動体32が原点位置から演出位置に下降し、可動体32を強調するエフェクト表示004SG073が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される(図36(H)参照)。

40

【0860】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示(図示略)が表示された後、背景表示として、SPリーチ演出に対応した第4背景表示004SG084が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ(例えば、「222」)が仮停止表示された後(図36(I)参照)、SPリーチ演出の終了に伴い、第4背景表示004SG084が非表示となって第1背景表示004SG081が表示され、第1背景

50

表示 0 0 4 S G 0 8 1 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、「2 2 2」）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 3 6（J）参照）。

【0 8 6 1】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 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 0 0 4 S G 0 7 8 が表示された後（図 3 6（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 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、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 3 6（L）参照）。

【0 8 6 2】

そして、図 3 6（M）に示されるように、報知演出（S P リーチ演出）の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 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 3 6（M）参照）。

【0 8 6 3】

次に、図 3 7（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 C P U 1 2 0 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 3 7（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。

【0 8 6 4】

そして、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 3 7（B）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。

【0 8 6 5】

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 3 7（C）参照）。

【0 8 6 6】

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 0 0 4 S G 0 7 0 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 3 7（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。

【0 8 6 7】

そして、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 3 7（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。

【0 8 6 8】

尚、図 3 7（G）～（M）の流れについては、図 3 7（J）（M）において高ベース用の第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 となる点が異なるだけで他は図 3 6（G）～（M）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【0 8 6 9】

10

20

30

40

50

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36（B）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図37（D）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用CPU120は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

【0870】

（客待ちデモ演出「デモムービー表示」）

次に、客待ちデモ演出について、図38～図44に基づいて説明する。図38は、（A）はデモムービー表示の開始・終了条件、（B）はデモムービー表示の構成を示す図である。図39は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図40は、客待ちデモ演出の遷移図である。図41は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図42は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図43は、（A）は第1シーン（企業名）、（B）は第4シーン（注意喚起1）、（C）は第4シーン（注意喚起2）の表示例を示す図である。図44は、第1シーン（企業名）、第4シーン（注意喚起1、2）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【0871】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用CPU120が、遊技（例えば、可変表示、大当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41及び図42参照）を表示することにより行われる。

【0872】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業に関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機1がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機1のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

【0873】

図38（A）～図40に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用CPU120が以下に示す開始条件S1～S6のいずれかが成立したと判定したに基づいて開始される。詳しくは、開始条件S1は、可変表示の終了に伴い主基板11から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第1時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S2は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板11から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第2時間（例えば、60秒）が経過したことで成立し、開始条件S3は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板11から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第3時間（例えば、90秒）が経過したことで成立し、開始条件S4は、タッチセンサ（タッチリング004SG035）がオフ状態となってから第4時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S5は、メニュー画面表示が終了したときから第5時間（例えば、120秒）が経過したことで成立し、開始条件S6は、S1～S5の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第6時間（例えば、30秒）が経過したこと（2週目以降はこのS6の条件同様、客待ちデモ演出終了後に30秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【0874】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用CPU120が以下に示す終了条件E1～E4のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件E1は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、55秒）が経過したことで成立し、終了条件E2は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件E3は、タッチリング004SG035のオンが検出されたことで成立し、終了条件E4は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【0875】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第1時間～第6時間の計時を行っているときに上記終了条件E2～E4が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件S1、S4、S5が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【0876】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されるようになっている（図47（A4）、図133参照）。

【0877】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン31Bに備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン31B操作を案内表示するメニュー案内表示004SG401や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示004SG402だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【0878】

また、終了条件E3が成立している場合、終了条件E2が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル30を操作しなければならないので、基本的には、終了条件E2よりも先に終了条件E3が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する可能性がある。

【0879】

イレギュラーケース1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル30を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する。

【0880】

イレギュラーケース2：CPU103に何かしらの不具合または演出制御用CPU120に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用CPU120で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する。

【0881】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件E3が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件E2が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【0882】

図38（B）に示すように、デモムービー表示は、第1シーン～第4シーンの4つのシーンから構成されている。詳しくは、第1シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図41（A）（B）参照）。

【0883】

第2シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機

10

20

30

40

50

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 4 1（C）～（F）参照）。「機種紹介 2-1」パート（機種紹介 2-1 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 4 1（G）、（H）参照）、「機種紹介 2-2」パート（機種紹介 2-2 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 4 1（J）、（K）参照）、「機種紹介 2-3」パート（機種紹介 2-3 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図 4 2（M）～（O）参照）。「機種紹介 3-1」パート（機種紹介 3-1 パート）では、「機種紹介 2-1」パート（機種紹介 2-1 パート）と「機種紹介 2-2」パート（機種紹介 2-2 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図 4 2（I）参照）、「機種紹介 3-2」パート（機種紹介 3-2 パート）では、「機種紹介 2-2」（機種紹介 2-2 パート）パートと「機種紹介 2-3」パート（機種紹介 2-3 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図 4 2（L）参照）。

10

【0884】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート 1、2）から構成されている（図 4 2（P）～（V）参照）。尚、「機種名メインタイトル名」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「F E V E R P O W E R F U L」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「I I / 全員集合 V e r .」が表示される。

20

【0885】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの 2 作品目であることを示す「I I」や見出し「全員集合 V e r .」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【0886】

第 4 シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）及び「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）から構成されている（図 4 2（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。

30

【0887】

図 3 9 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 シーンを表示期間 t_{b2a} は約 10 秒（ $t_{b2a} = 10$ 秒）、第 2 シーンを表示期間 t_{b2b} は約 30 秒（ $t_{b2b} = 30$ 秒）、第 3 シーンを表示期間 t_{b2c} は約 10 秒（ $t_{b2c} = 10$ 秒）、第 4 シーンを表示期間 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 4 0 に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件 E 2～E 4 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 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 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 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。

40

50

【0888】

画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される(図41、図42参照)。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

【0889】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ(アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f)と、枠ランプ(メインランプ9a及びサイドランプ9b)については、客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ9eについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用(デフォルト用)輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ8L、8RからBGMは出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

【0890】

客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)は、複数の輝度データテーブル(後述する孫テーブル)から構成される。

【0891】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)を構成するメインランプ9aの輝度データテーブル(後述する孫テーブル)として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パート～機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート～注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【0892】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)を構成するサイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fの輝度データテーブル(後述する孫テーブル)として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート～注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【0893】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

【0894】

(デモムービー表示の動作例)

次に、デモムービー表示の動作例について、図41、図42、図129～図131に基づいて説明する。尚、図129は、(A1)～(A4)は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図130は、(A)は第1シーン、(B)は第3シーン、(C)は第4シーンの動作例を示す図である。図131は、文字アニメーション表示

10

20

30

40

50

を示す比較表である。

【0895】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【0896】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ（1フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

【0897】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【0898】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置5等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【0899】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【0900】

「レインボー」は、低ベース状態において図36（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図37（D）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、7色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、7色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

【0901】

図41（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持さ

れる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【0902】

また、第1シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示004SG302の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【0903】

図130（A）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示004SG302が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約3秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図130（A1）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示004SG302が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図130（A2）参照）。そして、画面中央の規定位置に約4秒にわたり静止表示された後（図130（A3）参照）、1秒にわたりフェードアウト表示される（図130（A4）参照）。

【0904】

また、図129（A1）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示004SG302の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示004SG302のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

【0905】

次に、第2シーンの「機種紹介1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ004SG500A～004SG500D及び各キャラクタの名前を示す文字表示004SG501A～004SG501Dが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示004SG502が表示される（図41（C）～（F）参照）。尚、図129（A2）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

【0906】

次に、第2シーンの「機種紹介2-1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ004SG510Aがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示004SG511Aがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図41（G）、（H）参照）。次いで、「機種紹介3-1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示004SG503と味方キャラクタ004SG500Aとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図41（I）参照）。

【0907】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510A及び「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図41（J）、（K）参照）。その後「機種紹介3-2」の表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示004SG504が表示されるカットイン表示が表示される（図41（L）参照）。

【0908】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-3」パートの表示が開始されると、味方キャラ

10

20

30

40

50

ラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510Aとが戦っている画像及び「負けるな!」なる文字表示004SG511Cがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図42（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクタ004SG500A～004SG500D全員及び「全員集結!」なる文字表示004SG511Dがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図42（O）参照）。

【0909】

尚、第2シーンにおける味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【0910】

また、図129（A2）に示すように、第2シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、「機種紹介3-1」や「機種紹介3-2」が表示されるときに緑フラッシュするが、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004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【0911】

具体的には、例えば、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変わったりしてもよい。

【0912】

なお、第2シーンにおいて、メインランプ9aは消灯状態に制御されるが、メインランプ9aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【0913】

次に、第3シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示004SG505が表示されるとともに、「FEVER POWERFUL」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示004SG520Aが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示004SG520Aが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図42（P）～（R）参照）。

【0914】

次いで、「II」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Bが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「FEVER POWERFUL」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図42（S）～（T）参照）。

【0915】

さらに、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下

10

20

30

40

50

側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図42（U）～（V）参照）。

【0916】

また、第3シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【0917】

図130（B）を用いて、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図130（B1）参照）、約0.5秒にわたり、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図130（B2）参照）、規定表示位置に0.5秒間静止表示される（図130（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示004SG520A及び機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cからなる機種タイトル名表示004SG520全体が、約1.5秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図130（B4）参照）。

【0918】

また、図129（A3）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、機種メインタイトル名表示004SG520Aが表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示004SG520Bと機種サブタイトル名表示004SG520Cが表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

【0919】

次に、第4シーンの「注意喚起1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示004SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示004SG312がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図42（W）参照）。次いで、「注意喚起2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示004SG321に切り替え表示されるとともに、事故防止表示004SG322が表示される（図42（X）参照）。

【0920】

図130（C）を用いて、「注意喚起1」パートの表示について詳しく説明すると、第4シーンの「注意喚起1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示004SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示004SG312が規定表示位置に表示され、0.5秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図130（C1）、（C2）参照）。次いで、のめり込み防止表示004SG312は、透過率が0%になった後（図130（C3）参照）、2秒にわたり静止表示される（図130（C4）参照）。

【0921】

また、図129（A4）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、「注意喚起1」及び「注意喚起2」のパートにおいてのめり込み防止表示004SG312のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第4シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【0922】

また、第4シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、のめり込み防止表示004SG312のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないの

10

20

30

40

50

で、のめり込み防止表示 004SG312 が企業名表示 004SG302 や機種メインタイトル名表示 004SG520A 及び機種サブタイトル名表示 004SG520C、004SG520C よりも強調して表示されることが防止される。

【0923】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図 38（B）に基づいて、図 41 及び図 42 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【0924】

＜文字表示開始時の表示態様＞第 1 シーン（企業名）、第 2 シーン（機種紹介 1、2）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

10

【0925】

＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第 1 シーン（企業名）及び第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

20

【0926】

＜文字のサイズ＞第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第 4 シーン（注意喚起 1、2）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では文字を「中」サイズで表示し、第 3 シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

【0927】

＜背景色＞第 1 シーン（企業名）では、背景色は白色、第 2 シーン（機種紹介 1～3）ではストーリーに応じた色、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第 4 シーン（注意喚起 1）では、注意喚起 1 パートは濃青色、注意喚起 2 パートは黒色とされる。

30

【0928】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【0929】

図 38（B）に示すように、第 1 シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示 004SG302A 及び企業ロゴ表示 004SG302B からなる企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において表示されるのめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

40

【0930】

また、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される

50

機種メインタイトル名表示 004SG520A や機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【0931】

10

ここで、図130及び図131に基づいて、第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）の文字アニメーション表示を比較する。

【0932】

図131に示すように、第1シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示 004SG302 が拡大しながらフェードイン表示され（図130（A1）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図130（A2）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図130（A3）参照）。第3シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示 004SG520A が拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図42（P）～（R）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図130（B4）参照）。第3シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C が拡大した後に縮小表示され（図130（B1）、（B2）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図130（B3）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図130（B4）参照）。第4シーン（注意喚起1）では、表示開始時にのめり込み防止表示 004SG312 がフェードイン表示された（図130（C1）、（C2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図130（C3）、（C4）参照）。

20

【0933】

つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

30

【0934】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起1のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0935】

また、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示 004SG520A や機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C の文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第4シーン（注意喚起1）において、のめり込み防止表示 004SG312 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

【0936】

50

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

【0937】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図43及び図44に基づいて、第1シーン（企業名）と第4シーン（注意喚起1、2）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

【0938】

図43（A）に示すように、第1シーン（企業名）においては、企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

【0939】

図43（B）に示すように、第4シーン（注意喚起1）においては、注意用背景表示004SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示004SG312がアニメーション表示される。のめり込み防止表示004SG312は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示004SG313と、見出し表示004SG313の背景となる横長長方形状の見出し枠表示004SG314と、から構成される。

【0940】

図43（C）に示すように、第4シーン（注意喚起2）においては、注意用背景表示004SG321に切り替え表示されるとともに、事故防止表示004SG322が表示される。事故防止表示004SG322は、第1事故防止表示004SG322Aと第2事故防止表示004SG322Bとから構成される。

【0941】

第1事故防止表示004SG322Aは、遊技機用枠3の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示004SG323Aと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示004SG324Aと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Aと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク004SG326Aと、「×」のマークからなる注目マーク表示004SG327Aと、から構成されている。

【0942】

第2事故防止表示004SG322Bは、スティックコントローラ31Aと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示004SG323Bと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示004SG324Bと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Bと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク004SG326Bと、「↓」のマークからなる注目マーク表示004SG327Bと、から構成されている。

【0943】

図44に示すように、第1シーン（企業名）において、企業スローガン表示004SG302Aの文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示004SG302Bの文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示004SG301は、色は無彩色（白色）とされている。

【0944】

第4シーン（注意喚起1）において、見出し表示004SG313の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示004SG314は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示004SG311は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示004SG314の枠線は無彩色（黒色）とされている。

【0945】

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

【0946】

第4シーン（注意喚起2）において、イラスト表示 004SG323A は、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示 004SG324A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示 004SG325A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク 004SG326A は、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示 004SG327A は、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示 004SG321 は、色は無彩色（黒色）とされている。

10

【0947】

尚、「注意マーク 004SG326A、004SG326B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 004SG327A、004SG327B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【0948】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

20

【0949】

図43（A）及び図44に示すように、第1シーン（企業名）における企業名表示 004SG302 と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示 004SG302A や企業ロゴ表示 004SG302B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示 004SG302A や企業ロゴ表示 004SG302B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【0950】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示 004SG302A や企業ロゴ表示 004SG302B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか1つを満たしていれば、企業スローガン表示 004SG302A や企業ロゴ表示 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。

30

【0951】

次に、図43（B）、（C）及び図44に示すように、第4シーン（注意喚起1）におけるのめり込み防止表示 004SG312 と、第4シーン（注意喚起2）における事故防止表示 004SG322 とを比較すると、注意用背景表示 004SG311 は有彩色（薄青色）、見出し表示 004SG313 の背景となる見出し枠表示 004SG314 は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示 004SG321 は無彩色（黒色）とされている。

40

【0952】

このように、注意喚起1パートと異なる注意喚起2パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起1パートから注意喚起2パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0953】

次に、第1シーン（企業名）における企業名表示 004SG302 と、第4シーン（注意喚起1）におけるのめり込み防止表示 004SG312 及び第4シーン（注意喚起2）における事故防止表示 004SG322 とを比較すると、企業名表示 004SG302 の

50

企業名用背景表示 004SG301 は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示 004SG312 の注意用背景表示 004SG311 は有彩色（薄青色）、見出し枠表示 004SG314 は有彩色（濃青色）、事故防止表示 004SG322 の注意用背景表示 004SG321 は無彩色（黒色）とされている。

【0954】

このように、第 1 シーン（企業名）と異なる第 4 シーン（注意喚起 1、注意喚起 2）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0955】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示 004SG301 と注意用背景表示 004SG311 と見出し枠表示 004SG314 と注意用背景表示 004SG321 の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示 004SG311 と見出し枠表示 004SG314 と注意用背景表示 004SG321 のうち少なくとも 1 つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示 004SG301 の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

【0956】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図 38（B）に基づいて、図 41 及び図 42 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【0957】

<文字アニメーション表示との連動> 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e 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 9 e を除く）を発光させる。

【0958】

<強調度合い> 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e 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 9 e 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 9 e を除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【0959】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【0960】

具体的には、図 38（B）に基づいて図 129 を参照しながら説明すると、第 1 シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 2 シーン（機種紹介 1～3）は、緑フラッシュはあ

10

20

30

40

50

るが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

【0961】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

【0962】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第1ランプの発光と、複数のランプからなる第2ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1個の第1ランプと1個の第2ランプの強調度合いを比較するのではなく、第1ランプ全体を平均化したときの発光態様と第2ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

【0963】

＜レインボー＞第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図42（P）～（V））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図36（B）参照）やカットイン演出（図37（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））とされている。

【0964】

＜特定発光＞第3シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図42（S）、（U））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

【0965】

図38（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図39参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図39参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第1シーン（企業名）において表示される企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0966】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとす

10

20

30

40

50

ることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0967】

図38(B)に示すように、第2シーン(機種紹介2-1)において、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)とは異なる紹介2用輝度データテーブル(機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル)(図39参照)が用いられ、第2シーン(機種紹介2-2)において、第2シーン(機種紹介2-1)と共通の紹介2用輝度データテーブル(機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル)(図39参照)が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)は、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル(機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル)は、第2シーン(機種紹介2-1)における「敵が街で暴れている!」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データ、および第2シーン(機種紹介2-2)における「敵から街を守れ!」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示(アニメーション表示)に連動する輝度データを含まない。

10

20

【0968】

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

【0969】

また、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)(図39参照)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様は、注意用輝度データテーブル(注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル)(図39参照)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調度合いが高い(強調される)態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)(図39参照)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様は、注意用輝度データテーブル(注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調度合いが高い(強調される)態様である。

30

【0970】

具体的には、第1シーン(企業名)は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第4シーン(注意喚起1、2)は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

40

【0971】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名お

50

よび機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0972】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調される態様は、（1）点滅が多い態様、（2）点灯する色が多い態様、（3）用いる発光手段の数が多い、（4）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0973】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0974】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、ステップアップ演出（図36（B）参照）やカットイン演出（図37（D）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図36（B）参照）やカットイン演出（図37（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））である。

30

【0975】

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

40

【0976】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー

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、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図３６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図３７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））である。

【０９７７】

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

【０９７８】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図３６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図３７（Ｄ）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（XD___L～_RAINBOW_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０９７９】

また、サブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【０９８０】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０９８１】

また、図３９に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ９a（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介１、機種紹介２－１、２－２、２－３、機種紹介３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ９b及び盤ランプが発光し、メインランプ９aが発光しないように構成された輝度データである。

【０９８２】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ９a（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ９b（第１発光手段）が発光するが、メインランプ９a（第２発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第１シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０９８３】

尚、本実施の形態では、第１発光手段を盤ランプ及びサイドランプ９b、第２発光手段をメインランプ９aとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２シーンで発光しない第２発光手段として枠ランプのうち少なくとも１つを適用し、第

1 発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

【0984】

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

【0985】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第1発光手段と第2発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいては、第1発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第2発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0986】

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

【0987】

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

【0988】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0989】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当たりラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当たりと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

【0990】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図45及び図46に基づいて説

10

20

30

40

50

明する。図 4 5 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 4 6 は、(A) はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B) は (A) の概略図である。

【0991】

図 4 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機 1 の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【0992】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、ボタンランプ 9 e は「赤色」点滅する。

【0993】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0994】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高 B 背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【0995】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0996】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ 9 a は「赤色」にて点滅し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0997】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

【0998】

例えば、図 1 3 2 に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1. トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2. トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3. 明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【0999】

10

20

30

40

50

上記「1. トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図132（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは24色）の色相環において、光の三原色である赤（R）〔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。

【1000】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に30度、水色（C）側に30度（計60度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に30度、黄（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に30度、赤紫（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【1001】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【1002】

図46（A）に示すように、盤ランプは、遊技盤2の右下部に設けられた特別可変入賞球装置7に内蔵されたアタッカランプ9c、画像表示装置5の上部に設けられた可動体32に内蔵された可動体ランプ9d、画像表示装置5の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ9fが含まれる。尚、遊技盤2に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【1003】

また、枠ランプは、遊技機用枠3の上部に設けられたメインランプ9a、左右に設けられたサイドランプ9b、プッシュボタン31Bに設けられたボタンランプ9eが含まれる。尚、遊技機用枠3に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル30やスピーカ8L、8Rに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【1004】

また、盤ランプのアタッカランプ9cは複数のLEDから構成され、可動体ランプ9dは複数のLEDから構成され、装飾ランプ9fは複数のLEDから構成され、メインランプ9aは複数のLEDから構成され、サイドランプ9bは複数のLEDから構成され、ボタンランプ9eは複数のLEDから構成されている。

【1005】

また、図46（B）は、図46（A）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図46（B）に示す概略図を用いて表すことがある。

【1006】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止Ver.）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図47～図52、図133に基づいて説明する。図47は、（A1）～（A8）は低ベース状態における第1特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図48は、（A4）～（A5）は図47の要部を示す図である。図49は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図50は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図51は、（B1）～（B8）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図52は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャ

10

20

30

40

50

ートである。図 5 3 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 5 4 は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 5 5 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 5 6 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 5 7 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 5 8 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 5 9 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

10

【1007】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 4 7 ～図 5 0 に基づいて説明する。

【1008】

図 4 7 及び図 4 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 4 7（A 1）参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 004SG081 が表示され、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされている。

20

【1009】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 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 BGM が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と BGM の出力が行われる。

【1010】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「326」）が停止表示されると（図 4 7（A 2）参照）、CPU 103 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 CPU 120 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。

30

【1011】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 7（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 4 7（A 4）参照）。

40

【1012】

そこからさらに 90 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 120 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 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 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 4 7（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待

50

ちデモ用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。

【1013】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 CPU 120 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 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

10

【1014】

詳しくは、図 48（A4）に示すように、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 1 背景表示 004SG081 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【1015】

次いで、デモ演出の開始条件 S1 が成立したとき、第 1 背景表示 004SG081 からデモムービー表示に切り替わる前に、第 1 背景表示 004SG081 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 1 背景表示 004SG081 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 48（A41）、（A42）参照）。そして、第 1 背景表示 004SG081 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 100% に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図 48（A42）参照）、デモムービー表示が開始される（図 48（A5）参照）。

20

【1016】

このように演出制御用 CPU 120 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 9 e を除く）の発光制御を開始する。

30

【1017】

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。

40

【1018】

より詳しくは、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：BF01 を受信した演出制御用 CPU 120 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

50

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1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図49に示すように、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間 t_f ($t_{f1}=0.3$ 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 t_f ($t_{f1}=0.3$ 秒)が経過してから開始する。

10

【1019】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 t_f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302(図47(A5)参照)が開始されるのは、所定期間 t_f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第1背景表示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

【1020】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる(図48(A31)、(A32)、図49参照)。

【1021】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 t_f は約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

30

【1022】

また、図49に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)が開始される(図47(A4)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル：客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル：背景通常)に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル：ボタン白点灯)に基づいて発光制御が行われる。

40

【1023】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)及び第2客待ち期間(デモムービー期間)が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)が開始されたことに基づいて第1背景表示004SG081及び飾り図柄が表示されるとともに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示00

50

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 3 3 参照）。

【 1 0 2 4 】

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 4 7 （A 3）参照）。

【 1 0 2 5 】

また、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第 2 客待ち期間（デモムービー期間）に変化するとき、図 4 8 にて説明したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

10

【 1 0 2 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）において、デモムービー表示を表示し、第 1 客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行い、第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行う一方で、第 1 客待ち期間および第 2 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

20

【 1 0 2 7 】

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 の状態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 については一定の状態としておくことで、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

【 1 0 2 8 】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン 3 1 B の操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ 9 e が点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の状態としている。

40

【 1 0 2 9 】

また、図 5 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 4 9 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 1 0 3 0 】

< 高ベース状態 >

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図 5 1

50

～図 5 2 に基づいて説明する。

【1031】

図 5 1 及び図 5 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 5 1（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）が表示され、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされている。

【1032】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは高 B 背景用の BGM が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と BGM の出力が行われる。

【1033】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「326」）が停止表示されると（図 5 1（B 2）参照）、CPU103 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 CPU120 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（120 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、BGM の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【1034】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 5 1（B 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 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 5 1（B 4）参照）。

【1035】

そこからさらに 90 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 120 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 5 1（B 5）～（B 8）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 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。

【1036】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 CPU120 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

【1037】

10

20

30

40

50

詳しくは、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第3背景表示004SG083の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、確変用（または時短用）の高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。

【1038】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）からデモムービー表示に切り替わる前に、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG084）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図48（A41）、（A42）参照）。そして、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図51（B5）参照）。

【1039】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示004SG0833（または第2背景表示004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第3背景表示004SG0833（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

【1040】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1041】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図51に示すように、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、高B背

景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t f（t f 1 = 0.3 秒）が経過してから開始する。

【1042】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 004SG302（図 51（B5）参照）が開始されるのは、所定期間 t f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 3 背景表示 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 9 e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【1043】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図 48（A31）、（A32）、図 52 参照）。

【1044】

尚、本実施の形態では、所定期間 t f は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【1045】

また、図 52 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5.5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E 1 が成立したと判定されたことに基づき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図 47（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【1046】

このように、デモ演出の終了条件 E 1 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 E 2 ～ E 4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第 2 客待ち期間（デモムービー期間）が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄が表示されるとともに、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから 30

10

20

30

40

50

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 3 3 参照）。

【1 0 4 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 5 1（B 3）参照）。

【1 0 4 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 0 4 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 0 5 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 0 5 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 0 5 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 ～ 3 用輝度データテーブル（機種紹介 1、2 - 1、2 - 2、2 - 3、3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 1 シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業

名パートに対応する孫テーブル) および紹介 1～3 用輝度データテーブル (機種紹介 1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2 パートに対応する孫テーブル) とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) を用いてボタンランプ 9 e を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) を用いてボタンランプ 9 e を制御する。

【1053】

このように、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、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

【1054】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) は、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す促進演出 (図 3 6 (G) 参照) が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点滅、ランプデータテーブル: ボタン赤点滅) と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ (ランプデータテーブル: ボタン白点滅、ランプデータテーブル: ボタン赤点滅) よりも輝度の変化が少ない。

【1055】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) は、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【1056】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ 9 e 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 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【1057】

また、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e 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 9 a やサイドランプ 9 b 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 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

【1058】

また、図 4 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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 (案内表示) を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し (図 4 7 (A 2) 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 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 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

40

【1059】

また、図 5 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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 (案内表示) を、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) の表示開始タイミングにおいて表示せずに第

50

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（図 5 1（B 2）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 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 を、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）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 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）を表示する。

【1 0 6 0】

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。

【1 0 6 1】

また、図 5 3 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 5 2 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始され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。

【1 0 6 2】

このように本実施の形態では、図 5 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 4 7（A 2）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 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 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【1 0 6 3】

また、図 5 3 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 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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（案内表示）を、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）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 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）を表示し（図 5 1（B 2）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 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 を、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）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 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）を表示する。

【1 0 6 4】

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。

【1 0 6 5】

<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 5 4～図 5 5 に基づいて説明する

10

20

30

40

50

。

【1066】

図54（C1）及び図55に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示004SG600の表示が開始される。起動タイミングから3秒が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用CPU120がCPU103から電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置5における起動準備表示004SG600の表示が終了し、起動準備表示004SG600に替えて初期化中表示004SG610の表示が開始される（図54（C2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動

10

【1067】

次いで、電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンドを受信してから10秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示004SG610の表示が終了し、第1背景表示004SG081の表示が開始される（図54（C3）参照）。このときはメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ8L、8RからのBGMの出力が停止される。

20

【1068】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図54（C4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図54（C5）参照）。

30

【1069】

そこからさらに30秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに60秒が経過すると、デモ演出の開始条件S2が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図54（C6）～（C9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

40

【1070】

尚、以降の流れについては、図47～図49の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【1071】

＜ホットスタート（低ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図56～図

50

５７に基づいて説明する。

【１０７２】

図５６（Ｄ１）及び図５７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

10

【１０７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図５６（Ｄ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図５６（Ｄ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図５６（Ｄ４）参照）。

20

【１０７４】

そこからさらに６０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに９０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ３が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図５６（Ｄ５）～（Ｄ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

30

【１０７５】

尚、以降の流れについては、図４７～図４９の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【１０７６】

<ホットスタート（高ベース状態）>

40

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図５８～図５９に基づいて説明する。

【１０７７】

図５８（Ｅ１）及び図５９に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタ

50

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 からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時 (90 秒) が開始され、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) となる。

【1078】

次いで、演出制御用 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 58 (E2) 参照) とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される (図示略)。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され (図 58 (E3) 参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される (図 58 (E4) 参照)。

【1079】

そこからさらに 60 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 90 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間 (デモ演出期間) が開始される (図 58 (E5) ~ (E8) 参照)。また、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 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。

【1080】

尚、以降の流れについては、図 51 ~ 図 53 の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【1081】

図 57、図 59 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用 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 56 (D2)、図 58 (E2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) を表示する。

【1082】

また、図 55 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用 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 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 5 4（C 3）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 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 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【1 0 8 3】

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。

【1 0 8 4】

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 0 0 4 S G 0 8 1 や第 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 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 0 0 4 S G 0 8 1 や第 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 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。

【1 0 8 5】

また、図 5 5、図 5 7 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 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 5 4（C 3）、図 5 6（D 2）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 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 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【1 0 8 6】

また、図 5 8 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 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 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（案内表示）を、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）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 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）を表示し（図 5 8（D 2）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 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 を、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）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 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）を表示する。

【1 0 8 7】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況にお

10

20

30

40

50

いて背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1088】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、所定期間（例えば、30秒）が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示する。

【1089】

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

【1090】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【1091】

また、図49、図52、図57、図59及び図133に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は90秒（第3特定期間tc4、tc5）よりも長い期間である。

【1092】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるtc4、tc5=90秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1093】

また、図 4 9、図 5 2、図 5 5 及び図 1 3 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 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、1 2 0 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 6 0 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 6 0 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、1 2 0 秒（第 1 特定期間 $t c 1$ 、 $t c 2$ ）は 6 0 秒（第 3 特定期間 $t c 3$ ）よりも長い期間である。

10

【1 0 9 4】

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 $t c 1$ 、 $t c 2 = 1 2 0$ 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 $t c 3 = 6 0$ 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。

【1 0 9 5】

20

また、図 5 5、図 5 7、図 5 9 及び図 1 3 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 9 0 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 9 0 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 6 0 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 6 0 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、9 0 秒（第 3 特定期間 $t c 4$ 、 $t c 5$ ）は 6 0 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）よりも長い期間である。

30

【1 0 9 6】

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。

【1 0 9 7】

また、図 4 9、図 5 2 及び図 5 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 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、3 0 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、1 2 0 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、3 0 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 6 0 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、3 0 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

40

50

基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

【1098】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である120秒（第1特定期間tc1、tc2）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1099】

また、図57及び図59に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示004SG600を表示し（図56（D1）、図58（E1）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、起動準備表示004SG600を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ9eを制御する。

【1100】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1101】

（客待ちデモ演出の終了 時間経過Ver.）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図60～図62に基づいて説明する。図60は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図61は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図62は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【1102】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図60及び図61に基づいて説明する。

【1103】

図60及び図61に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客

10

20

30

40

50

待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【1104】

詳しくは、図60（A）に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【1105】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図60（B）参照）。

10

【1106】

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60（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図60（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図60（E）参照）。

20

【1107】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間 t_g （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図60（C）、図61参照）。

30

【1108】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 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

【1109】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_g が経過した後になり、特に、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間 t_g 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【1110】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよ

50

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 1 1 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。

【 1 1 1 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に切り替えて制御し、デモムービー表示から第 1 背景表示 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 1 1 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。

【 1 1 1 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 1 1 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 6 0 及び図 6 2 に基づいて説明する。

【 1 1 1 6 】

図 6 0 及び図 6 2 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ～ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【 1 1 1 7 】

詳しくは、図 6 0 （ A ）に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて

白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【1118】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 60（B）参照）。

【1119】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 004SG322 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 004SG321 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 60（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 004SG401 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 60（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 60（E）参照）。

【1120】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第 3 背景表示 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 E 1 の成立から所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図 60（C）、図 62 参照）。

【1121】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B11D（または B121）を受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を送信した後、所定期間 t_g （ $t_{g1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

【1122】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_g が経過した後になり、特に、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間 t_g 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG08

10

20

30

40

50

２）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

【 1 1 2 3 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ表示から第 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）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【 1 1 2 4 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、高 B 背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 1 2 5 】

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、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 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）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 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）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。

【 1 1 2 6 】

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。

【 1 1 2 7 】

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 1 2 8 】

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞 V e r . ）

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 6 3 ～図 6 8 に基づいて説明する。図 6 3 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 6 4 は、（A）～（G）は図 6 3 の表示態様の詳細を示す図である。図 6 5 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 6 6 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 6 7 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

10

20

30

40

50

すタイミングチャートである。図 6 8 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 1 2 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 6 3～図 6 5 に基づいて説明する。

【1 1 3 0】

図 6 3～図 6 5 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。

10

【1 1 3 1】

詳しくは、図 6 3（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。

【1 1 3 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 6 3（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 6 3（C）～（E）参照）。

20

【1 1 3 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 6 3（C）、図 6 5 参照）。

30

【1 1 3 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 6 4（A）に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 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 （ $t_{h1} = 0.3$

40

50

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 6 4 (B) 参照)。

【1 1 3 5】

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 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、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示された後、該第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が開始される (図 6 4 (C)、(D) 参照)。

【1 1 3 6】

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 6 4 (C) ~ 図 6 4 (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 0 0 4 S G 1 0 1 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 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが、台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 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。

【1 1 3 7】

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 6 2 (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 9 0 % となる (図 6 2 (G) 及び図 6 5 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 6 4 に示す態様となる。

【1 1 3 8】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示や飾り図柄の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 0 0 4 S G 0 8 1 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。

【1 1 3 9】

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 1 4 0】

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。

【1 1 4 1】

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 1 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【1 1 4 2】

また、図 6 6 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 6 5 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

10

20

30

40

50

によりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【1143】

<高ベース状態>

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第2始動入賞で終了するときの動作例について、図67に基づき、図63及び図134を参照しながら説明する。

【1144】

図67に示すように、高ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第2始動入賞（第2特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

10

【1145】

詳しくは、図63（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【1146】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図63（B）参照。図63（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 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63（C）～（E）参照）。

20

【1147】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図63（C）参照）。

30

【1148】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高B背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後

40

50

、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) 及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 134 (A) に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の紫色 (または緑色) のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E2 が成立してから所定期間 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 134 (B) 参照)。

10

【1149】

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) が経過すると、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5U に第 2 保留表示 004SG102 が表示された後、該第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F に移動するシフト表示が開始される (図 134 (C) 参照)。

【1150】

また、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 134 (C) ~ 図 134 (D) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5U に表示された第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない (図 35 (B) 参照)。

20

【1151】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される (図 134 (E) 参照)。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度 (移動速度) が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率 (透明度) が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 90% となる (図 134 (F)、(G) 参照)。

30

【1152】

尚、高ベース状態 (第 2 演出モード、第 3 演出モード) においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 134 に示す態様となる。

【1153】

よって、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

40

【1154】

つまり、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、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確

50

変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【1155】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第2始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1156】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第1始動条件または第2始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1157】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第2始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【1158】

また、図68に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図67に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

20

【1159】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

30

【1160】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1161】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

40

【1162】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

【1163】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

10

【1164】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第1始動入賞や第2始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1165】

また、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第1値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

20

【1166】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【1167】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【1168】

（客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.）

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図69～図70に基づいて説明する。図69は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図70は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【1169】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図69～図70に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

40

【1170】

図69～図70に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及

50

び飾り図柄の表示が開始される。

【1171】

詳しくは、図69(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【1172】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図69(B)参照）。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間 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69(C)参照）。

【1173】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件E3の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図69(C)、図70参照）。

【1174】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 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。

【1175】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 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。

【1176】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル30の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【1177】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替

10

20

30

40

50

えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 3 0 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1178】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 3 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【1179】

（客待ちデモ演出の終了 メニュー操作 Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図 7 1 ～図 7 2 に基づいて説明する。図 7 1 は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図 7 2 は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 7 3 は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【1180】

＜低ベース状態＞

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 7 1 ～図 7 3 に基づいて説明する。

【1181】

図 7 1 ～図 7 2 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ～S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態でのプッシュボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

【1182】

詳しくは、図 7 1 （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。

【1183】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 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 7 1 （B）参照）。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 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、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 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 7 1 （C）参照）。

【1184】

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、デモムービー表示が

10

20

30

40

50

ら通常背景及びメニュー表示 004SG410 の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示 004SG410 は、少なくとも終了条件 E4 の成立から所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから開始する (図 71 (C)、図 72 参照)。

【1185】

詳しくは、演出制御用 CPU120 は、終了条件 E4 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景及びメニュー表示 004SG410 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド：B10E を演出用制御用 CPU120 に対し送信し、拡張コマンド：B10E を受信した演出制御用 CPU120 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル：背景通常) に基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド：B10E を送信した後、所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示 004SG410 に切り替える。

10

【1186】

よって、第 1 背景表示 004SG081 やメニュー表示 004SG410 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及びメニュー表示 004SG410 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

20

【1187】

つまり、演出制御用 CPU120 は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン 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、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示 004SG401 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル：客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル：背景通常) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) を制御する。

【1188】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 004SG401 を表示するために押しボタン 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。

30

【1189】

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

40

【1190】

<高ベース状態>

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 71 及び図 73 に基づいて説明する。

【1191】

図 71 及び図 73 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S1～S6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E4 の成立、つまり、メニュー表示 004SG410 を開く操作 (以下、メニュー操作とも言う) に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083 (図 71 では第 1 背景表示 004SG081 となっている) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側

50

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。

【1 1 9 2】

詳しくは、図 7 1 (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。

10

【1 1 9 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 7 1 (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 7 1 (C) 参照）。

20

【1 1 9 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 7 1 (C)、図 7 3 参照）。

30

【1 1 9 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 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 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 に切り替える。

40

【1 1 9 6】

50

よって、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）やメニュー表示004SG410の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間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9eを除く）の高B背景用の発光制御が開始されることになる。

【1197】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン31Bによりメニュー表示004SG410を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

10

【1198】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示004SG401を表示するために押しボタン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。

20

【1199】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E4が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【1200】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

30

【1201】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

本実施の形態では、演出制御用CPU120は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

40

【1202】

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

【1203】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了

50

条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（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 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（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 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）に切り替えて表示する。

【1 2 0 4】

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。

【1 2 0 5】

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 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（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 0 0 4 S G 0 8 1 や第 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 E 2～E 4 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 0 0 4 S G 4 1 0 を背景表示として表示するようにしてもよい。

【1 2 0 6】

（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 7 4～図 7 7 に基づいて説明する。図 7 4 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 7 5 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 7 6 は、優先レイヤについて説明するための図である。図 7 7 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 7 8 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。

【1 2 0 7】

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 0 0 4 S G 0 3 1 が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 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。

【1 2 0 8】

詳しくは、図 7 4（A）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置 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、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 7 5（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 2 0 9】

次に、図 7 4（B）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置 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

10

20

30

40

50

示略)の回転動作)が行われた場合において、CPU103は、未払出球が存在している状態(例えば、5個のうち残り3個の遊技球が検出されていない状態)で遊技球検出センサ004SG032により遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_l (例えば、 $t_l=5$ 秒)継続したか否かを判定する。そして、この第1判定期間 t_l 内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_l 継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数(例えば、5個)の遊技球が検出されるまで、5個の遊技球を払出す払出動作及び第1判定期間 t_l 内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

【1210】

そして、このリトライ動作期間において3回目のリトライ動作が終了しても5個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m (例えば、15秒。第1判定期間 t_l を含む)にわたり継続した場合、CPU103は、払出装置004SG031への遊技球の補給不足、払出装置004SG031の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

【1211】

一方、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ9aについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ9bはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間 t_k (例えば、 $t_k=3$ 秒)が経過したときに表示画面にエラー表示004SG700(図75(B)参照)を表示させてエラー報知を行う。

【1212】

また、CPU103は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により1個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。つまり、未払出球数が2個以上ある場合でも、リトライ動作により1個目の遊技球が検出されたときから、第1判定期間 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004SG700を消去させてエラー報知を終了する。

【1213】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから3回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120により前述したエラー報知が再開される。

【1214】

<低ベース状態>

次に、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図75～図77に基づいて説明する。

【1215】

図75～図77に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第1背景表示004SG081が表示される(図75(A)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【1216】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図76に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図75（B）参照）。

【1217】

ここで、図76に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【1218】

次いで、図75（C）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 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。

【1219】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図75（D）参照）。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

【1220】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される（図75（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 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75（F）参照）。

【1221】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図75（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t_k （ $t_{k1}=3$ 秒）が経過したときに、エラー表示004SG700が消去される（図75（G）参照）。

【1222】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図75に示すように、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【1223】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続する。

10

【1224】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1225】

また、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、第2特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続する。

20

30

【1226】

このように、第1特別図柄の可変表示中および第2特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1227】

<高ベース状態>

40

次に、高ベース状態において開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図78に基づいて、図75を参照しながら説明する。

【1228】

図78に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示される（図75（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

50

【1229】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図76に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図75（B）参照）。

【1230】

ここで、図76に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合にはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【1231】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 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（図75（C）参照）。

【1232】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図75（D）参照）。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

【1233】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される（図75（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 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75（F）参照）。

【1234】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図75（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待

ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 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 7 5（G）参照）。

【1 2 3 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 7 8 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。

10

【1 2 3 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。

20

【1 2 3 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。

30

【1 2 3 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 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。

40

【1 2 3 9】

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。

50

【1240】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図45参照）。

【1241】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1242】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図45参照）。

20

【1243】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1244】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図45参照）。また、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図45参照）。

30

40

【1245】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高B背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1246】

50

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、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、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、客待ちデモ用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 4 5 参照）。

10

【1 2 4 7】

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。

【1 2 4 8】

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）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 4 5 参照）。

20

30

【1 2 4 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。

【1 2 5 0】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

40

【1 2 5 1】

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 9 a 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 9 a としているが、サイドランプ 9 b や他のランプ等を用いてもよい。

50

【1252】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ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）とで割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図45参照）。

10

20

【1253】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【1254】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図45参照）。

40

【1255】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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。

【1256】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データ

50

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 4 5 参照）。

10

【1257】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 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。

20

【1258】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 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 4 5 参照）。

30

【1259】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 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。

40

【1260】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 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

50

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 4 5 参照）。

10

20

30

【1 2 6 1】

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。

40

【1 2 6 2】

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 4 5 参照）。

50

【1 2 6 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。

【1264】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 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 4 5 参照）。

10

【1265】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 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。

20

【1266】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 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

30

40

50

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 4 5 参照）。

【1 2 6 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 2 6 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 2 6 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 CPU120 は、第 2 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【1 2 7 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、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1 2 7 1】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 CPU120 は、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時

短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【1272】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1273】

また、第2客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間 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。

【1274】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、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。

【1275】

また、第1客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間 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。

【1276】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、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でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1277】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図79は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のLEDのうちの1または複数のLEDを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、LEDドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点

10

20

30

40

50

灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【1278】

より具体的に説明すると、演出制御基板 12 の ROM 121 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 S P リーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【1279】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図 87 に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当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 87 に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図 87 に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図 87 に示す客待ちデモ）と、を含む。

【1280】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、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 CPU 120 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。

【1281】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図 79 に示すように、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【1282】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該 S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間において、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファー

10

20

30

40

50

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ル背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【1283】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

10

20

【1284】

また、例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてSPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

30

40

【1285】

より具体的には、演出制御用CPU120は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドラ

50

イバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

10

【1286】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

20

【1287】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【1288】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

【1289】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。尚、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

40

【1290】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

50

【1291】

〔遊技効果ランプに関する説明〕

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図80～図86を参照しながら説明する。

【1292】

〔ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【1293】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXなど(「X」は任意の値(0～F)))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【1294】

図80は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図80に示すように、例えば、表示制御部123が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド(BXXX)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル(XXX(親))のアドレスを特定する。

【1295】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所または消灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【1296】

例えば、図82に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ9bが指定されている。また、サイドランプ9に対応して子テーブル:XD_J_LWU_1_BXXXが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として6000000ms(600000/10)が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ(図82では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e)については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【1297】

図80に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として6000000ms(10分間)が指定されている場合には、この6000000ms(10分間)を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、6000000ms(10

10

20

30

40

50

分間)を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms(10分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms(10分間)を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

10

【1298】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【1299】

20

例えば、図83に示す子テーブルにおいては、サイドランプ9b(XD_J_LWU_1_BX XX)に対応して、孫テーブル:XD__LWU_1_BXXX_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間:500ms、孫テーブル:XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間:500ms、孫テーブル:XD__LWU_1_BXXX_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間:230ms、孫テーブル:XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間:600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ(図83では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e)については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

30

【1300】

図80に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図83に示す子テーブルであれば、サイドランプ9bについて、最初に500msを計時するまで孫テーブル:XD__LWU_1_XXX_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル:XD__LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル:XD__LWU_1_XXX_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル:XD__LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

40

【1301】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサ

50

イドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして、例えば、図 8 4 に示すように、1 つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1 が指定される場合と、図示しないが、2 つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1 及び XD__LWU_2_XXX_1 が指定される場合がある。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、この 1 つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 2 つの孫テーブルが指定されている場合には、2 つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で共通のランプ制御が行われる一方、2 つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

10

20

30

40

50

【1302】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【1303】

例えば、図 8 4 に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ 9 b（XD__LWU_1_XXX_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 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 8 4 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孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【1304】

図 8 2 ～図 8 4 に示す孫テーブルの左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b（XD__LWU_1_XXX_1）の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値

を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、9番、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

【1305】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9b(XD__LWU_1_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものであり、右側のサイドランプ9b(XD__LWU_2_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

【1306】

また、特に図示しないが、メインランプ9aを指定する孫テーブル(XD__LMAIN_～)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がメインランプ9aRGBの値を示すものである。また、可動体ランプ9dを指定する孫テーブル(XD__LLOGO_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が可動体ランプ9dの左から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータ

の下位 1 桁目～3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの R G B 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 R G B 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 R G B 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 R G B 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 R G B 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 R G B 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__LATAK_～) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 1 番目のランプの R G B 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 R G B 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 R G B 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 R G B の値を示すものである。

10

20

【1307】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ 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 L E D 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。

30

【1308】

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 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 L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D 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 L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が黄色に点灯する。

40

【1309】

図 80 に示すように、演出制御用 C P U 120 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 L E D 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 L E D 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

50

、指定された順番で行うようになっていいる。例えば、図83に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9 b及び右側のサイドランプ9 bについて、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【 1 3 1 0 】

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。

【 1 3 1 1 】

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。

【 1 3 1 2 】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図81は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図81に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXにおいては、サイドランプ9bに対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【1313】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの2番目に指定された孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD_ _ _LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_3に基づく輝度データの出力を開始する。

10

【1314】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD_ _ _LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD_ _ _LWU_1_XXX_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

20

【1315】

尚、図82に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用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。

30

【1316】

また、図83に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

40

【1317】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こ

50

り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【1318】

〔非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1〕

図87は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル(ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。)を示す図である。

【1319】

図87に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後(通常状態に制御される場合)、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後(通常状態に制御される場合)、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド:B10Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

10

【1320】

図87に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後(時短状態に制御される場合)、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後(時短状態に制御される場合)、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド:B11Dを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

【1321】

図87に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後(確変状態に制御される場合)、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後(確変状態に制御される場合)、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド:B121を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

30

【1322】

図87に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部123が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド:BF01を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【1323】

図87に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ9eのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部123から送信される拡張コマンド:B001を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【1324】

図87に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ9eのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド:B002を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

50

【1325】

図87に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ9eのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123がボタンランプ9eを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B003を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【1326】

尚、ボタンランプ9eは、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【1327】

図87に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、表示制御部123が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BFFFを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【1328】

図87に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ9aのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、エラーの発生に伴い表示制御部123から送信される拡張コマンド：BFF1を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【1329】

尚、エラーは、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【1330】

〔ランプデータテーブル：背景通常〕

図88は、拡張コマンド：B10Eを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図89は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図90～図91は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【1331】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信した場合に、拡張コマンド：B10Eに基づいて背景通常の子テーブルを指定する。背景通常の子テーブルには、図88に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B10Eを受信した場合に、背景通常の子テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

【1332】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図89に示すように、参照するメインランプ9aの子テーブルと実行時間とが設定されている。

【1333】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMA

IN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図90）を参照してランプ制御を行う。

【1334】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図90に示すように、参照するメインランプ9aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9aは、青色を基調として輝度に変化する点灯態様となる。

10

【1335】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【1336】

20

図88～図91に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テーブルには、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CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【1337】

背景通常の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、青色を基調として輝度に変化する点灯態様となる。

30

【1338】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【1339】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図92は、拡張コマンド：B11Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図93は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図94～図95は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【1340】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信した場合に、拡張コマンド：B11Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図92～図95に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テ

50

ブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【1341】

背景時短の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、緑色を基調として輝度に変化する点灯態様となる。

10

【1342】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【1343】

〔ランプデータテーブル：背景確変〕

図96は、拡張コマンド：B121を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図97は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図98～図99は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【1344】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信した場合に、拡張コマンド：B121に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図96～図99に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

30

【1345】

背景確変の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、紫色を基調として輝度に変化する点灯態様となる。

【1346】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

40

【1347】

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図100は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図101は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図102～図108は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1348】

50

演出制御用CPU120は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図100に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

【1349】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図101に示すように、参照する順にメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

10

【1350】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【1351】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図103、図104）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ9aは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

20

【1352】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-1、機種紹介2-3のパートの期間にわたり、メインランプ9aは消灯状態となる。

30

【1353】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01は、大当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9aは虹色に発光色が変わる。

【1354】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

40

【1355】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__

50

LMAIN_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変わる。

【1356】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【1357】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変わる。

【1358】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【1359】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06（図108）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、メインランプ9aは白色に点灯する。

【1360】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_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124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【1361】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ9aは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【1362】

客待ちデモの親テーブルには、図100に示すように、サイドランプ9bについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

【1363】

10

20

30

40

50

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図101に示すように、参照する順にサイドランプ9bの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1364】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【1365】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02（図103、図104）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【1366】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【1367】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03（図105）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクター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。

【1368】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図106）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

【1369】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図107）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【1370】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図106）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

【1371】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHID

10

20

30

40

50

EMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図107）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【1372】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図106）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

10

【1373】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【1374】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01は、大当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。

20

【1375】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて12番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

30

【1376】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて13番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変わる。

40

【1377】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて14番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図102）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【1378】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAK

50

UMACHIDEMOにおいて15番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変わる。

【1379】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて16番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

10

【1380】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図108）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9bは白色に点灯する。

【1381】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図124）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

20

【1382】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ9bは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

30

【1383】

図100～図108に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【1384】

これにより可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変わり、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変わり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わり、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

40

50

、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

【1385】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【1386】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【1387】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて、企業名パート、機種紹介1パート、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

20

【1388】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ9aについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

30

【1389】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ9eの孫テーブルを備えず、ボタンランプ9eについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【1390】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

40

【1391】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点灯〕

図109は、拡張コマンド：B001を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図110は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図111は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1392】

演出制御用CPU120は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部123から送信される拡張コマンド：B001を受信

50

した場合に、拡張コマンド：B 0 0 1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 1 0 9 に示すように、ボタンランプ 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_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 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 1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 9 e のランプ制御を行う。

【1 3 9 3】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図 1 1 0 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。

10

【1 3 9 4】

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_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図 1 1 1）を参照してランプ制御を行う。

【1 3 9 5】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図 1 1 1 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_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 9 e は白色に点灯する。

20

【1 3 9 6】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_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_SHIRO_TENTOU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_SHIRO_TENTOU_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_SHIRO_TENTOU_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 の点灯態様を変化させる拡張コマンド（B 0 0 2またはB 0 0 3）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

【1 3 9 7】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、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 3 9 8】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点滅〕

図 1 1 2 は、拡張コマンド：B 0 0 2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 1 1 3 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 1 1 4 は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【1 3 9 9】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 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を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 2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 1 1 2 に示すように、ボタンランプ 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_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 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 2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

50

参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【1400】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図113に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1401】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図114）を参照してランプ制御を行う。

【1402】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図114に示すように、参照するボタンランプ 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 9 e は白色に点滅する。

【1403】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【1404】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ 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。

【1405】

〔ランプデータテーブル：ボタン赤点滅〕

図115は、拡張コマンド：B003を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図116は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図117は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1406】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ 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：B003を受信した場合に、拡張コマンド：B003に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図115に示すように、ボタンランプ 9 e について最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B003を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【1407】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図116に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1408】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUS

10

20

30

40

50

H_AKA_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSU（図 1 1 7）を参照してランプ制御を行う。

【1 4 0 9】

孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUには、図 1 1 7 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 4 1 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 4 1 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 4 1 2】

〔ランプデータテーブル：初期化報知〕

図 1 1 8 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 1 9 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 2 0 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 4 1 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 1 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_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 4 1 4】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図 1 1 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【1 4 1 5】

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_SHOKIKA_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKA（図 1 2 0）を参照してランプ制御を行う。

【1 4 1 6】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図 1 2 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD___LMAIN_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

10

20

30

40

50

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。

【1 4 1 7】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_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_SHOKIKA 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_SHOKIKA_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_SHOKIKA_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。

10

【1 4 1 8】

図 1 1 8 ～図 1 2 0 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、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【1 4 1 9】

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。

20

【1 4 2 0】

〔ランプデータテーブル：エラー〕

図 1 2 1 は、拡張コマンド：B F F 1 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 1 2 2 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 1 2 3 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。

30

【1 4 2 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F F 1 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 1 2 1 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_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 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F 1 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。

【1 4 2 2】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP には、図 1 2 2 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。

40

【1 4 2 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_ERROR_LOOP に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_ERROR (図 1 2 3) を参照してランプ制御を行う。

【1 4 2 4】

孫テーブル：XD__LMAIN_ERROR には、図 1 2 3 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_ERROR に設定された輝度データに基づく制御を当該輝

50

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。

【1 4 2 5】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

10

【1 4 2 6】

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。

【1 4 2 7】

〔共通テーブル〕

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図124～図128に示すように、メインランプ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。

20

【1 4 2 8】

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。

30

【1 4 2 9】

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。

【1 4 3 0】

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。

【1 4 3 1】

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。

40

【1 4 3 2】

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。

50

【1433】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【1434】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【1435】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれな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。

【1436】

また、上記した時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Cに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Cに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【1437】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1438】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非AT状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（AT）、特別状態はアシストタイム（AT）等が該当する。

【1439】

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

【符号の説明】

【1440】

- 1 … パチンコ遊技機
- 4A … 第1特別図柄表示装置

10

20

30

40

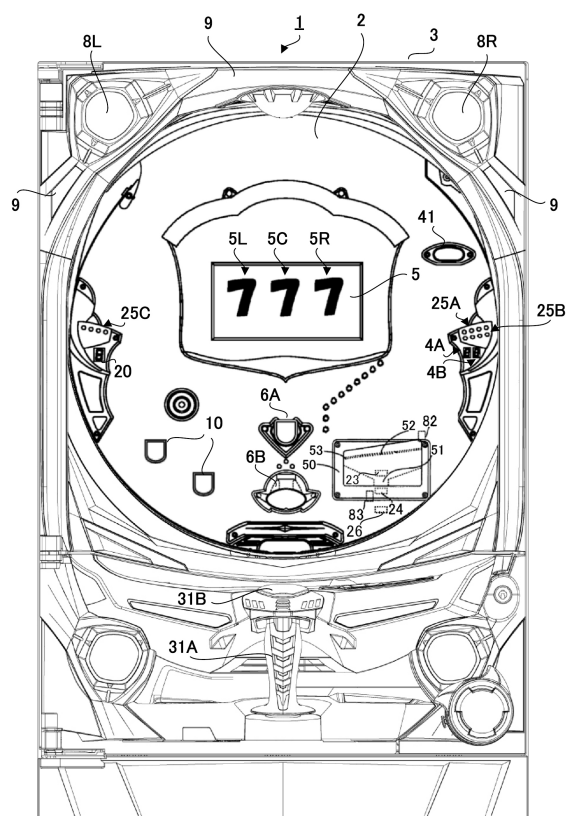
50

4 B	...	第 2 特別図柄表示装置
5	...	画像表示装置
1 1	...	主基板
1 2	...	演出制御基板
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 1	...	R O M
1 0 2	...	R A M
1 0 3	...	C P U
1 0 4、1 0 4 A、1 0 4 B	...	乱数回路
1 2 0	...	演出制御用 C P U

【図面】

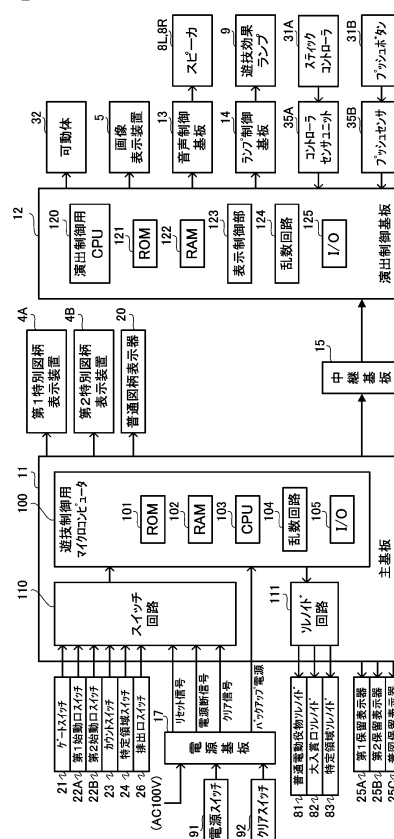
【図 1】

【図1】



【圖 2】

【図2】



10

20

30

40

50

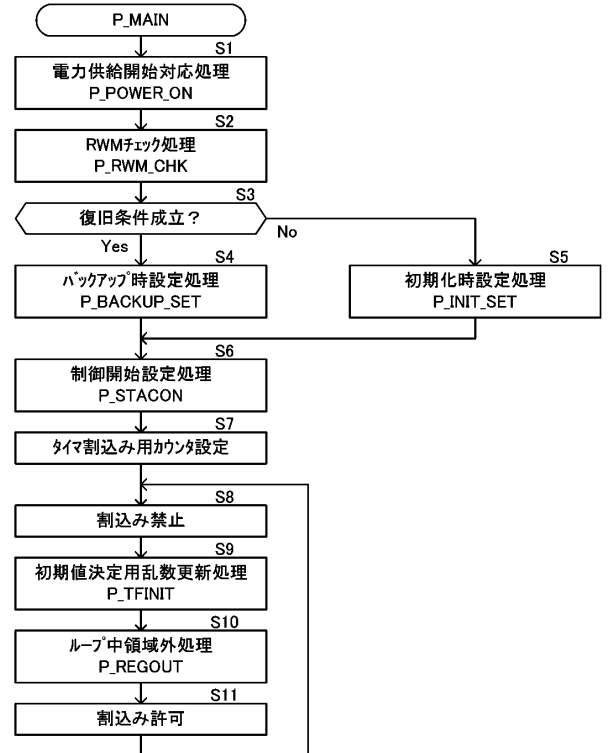
【図 3】

【図3】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動パターン用
MR3-2	ハズレ演出選択用
MR3-3	変動パターン種別選択用
MR3-4	変動パターン用

【図 4】

【図4】



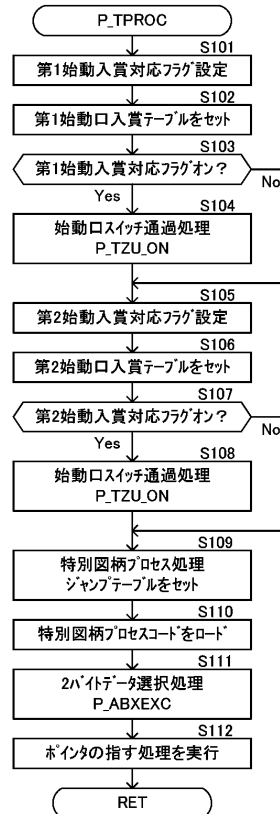
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

30

40

50

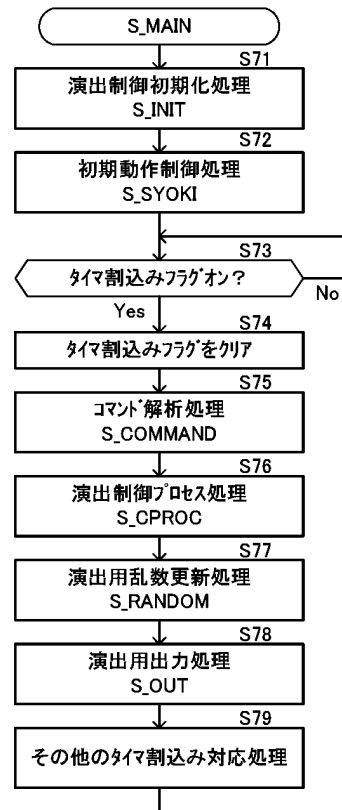
【図 7】

【図7】

特別図柄プロセスコード	ポイント設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のアドレス
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のアドレス
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のアドレス
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のアドレス
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のアドレス
05	小当り開放後処理 P_TLCLS のアドレス
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のアドレス
07	小当り終了処理 P_TLEND のアドレス
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のアドレス
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のアドレス
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLS のアドレス
0B	大当り終了処理 P_TEND のアドレス

【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】

(A)

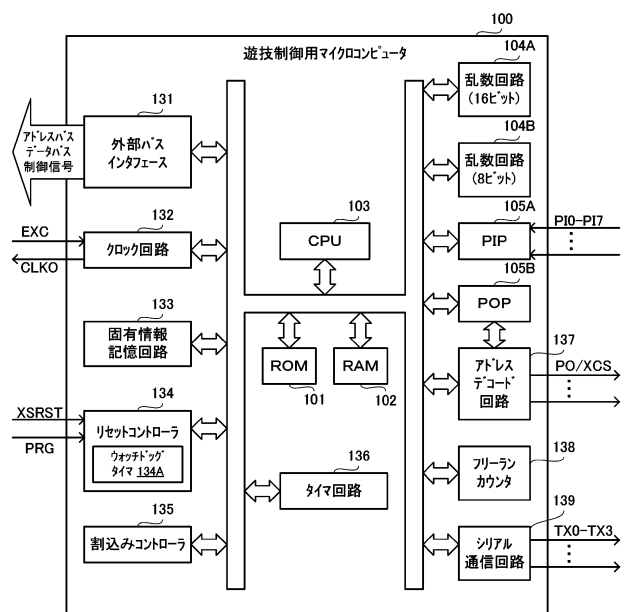


(B)

演出制御プロセスコード	演出制御ポイント設定
00	変動パターンコマンド待ち処理のアドレス
01	演出図柄変動開始処理のアドレス
02	演出図柄変動中処理のアドレス
03	演出図柄変動停止処理のアドレス
04	小当り表示処理のアドレス
05	小当り開放中処理のアドレス
06	小当り終了演出処理のアドレス
07	大当り表示処理のアドレス
08	ラウンド中処理のアドレス
09	ラウンド後処理のアドレス
0A	大当り終了演出処理のアドレス

【図 10 - 1】

【図10-1】



10

20

30

40

50

【図 10-2】

【図10-2】

ROM	遊技プログラム領域	0000[H]
	未使用領域	0B0A[H]
	遊技データ領域	1200[H]
	未使用領域	1D71[H]
	非遊技プログラム領域	2000[H]
	非遊技データ領域	248E[H]
	未使用領域	2520[H]
	ROMコント領域	2E00[H]
	未使用領域	2E40[H]
空	プログラム管理エリア	3FC0[H]
		4000[H]
RAM	遊技ワーク領域	F000[H]
	未使用領域	F0DF[H]
	遊技スタック領域	F1EC[H]
	未使用領域	F200[H]
	非遊技ワーク領域	F300[H]
	未使用領域	F32C[H]
	非遊技スタック領域	F3F2[H]
空		F400[H]
		FE00[H]
内蔵レジスタ	機能設定レジスタエリア	FE00[H]
空	なし	FE00[H]
未使用	未使用領域	FED0[H]
空	なし	FEFE[H]
内蔵レジスタ	機能制御レジスタエリア	FF00[H]
		FFFF[H]

【図 10-3】

【図10-3】

AKA01		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FE00	割込みマスクレジスタ	7E
FE01	PTC0アリスケルレジスタ	F0
FE02	PTC0制御レジスタ	00/83
FE03	PTC0カウンタ設定レジスタ	FA
FE04	PTC1アリスケルレジスタ	(未使用)
FE05	PTC1制御レジスタ	(未使用)
FE06	PTC1カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE07	PTC2アリスケルレジスタ	(未使用)
FE08	PTC2制御レジスタ	(未使用)
FE09	PTC2カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE0A~FE0B	SCU0ホストレジスタ	0018
FE0C	SCU0通信設定レジスタ	D0
FE0D	SCU0FIFOリカバリー設定レジスタ	00
FE0E~FE0F	SCU1ホストレジスタ	000A
FE10	SCU1通信設定レジスタ	90
FE11	SCU1FIFOリカバリー設定レジスタ	00
FE12~FE13	SCT2ホストレジスタ	(未使用)
FE14	SCT2通信設定レジスタ	(未使用)
....		
FE1A	WDTスタートレジスタ	(未使用)
FE1B~FE1C	WDTリアルレジスタ	(未使用)
....		
FE2C	入力ポート番号「0」制御レジスタ	40
FE2D	入力ポート番号「1」制御レジスタ	40
FE2E	入力ポート番号「2」制御レジスタ	40
....		
FE36	ハードウェア選択レジスタ	77
FE37	RL乱数列周期選択レジスタ	00
FE38	RS乱数列周期選択レジスタ	00
FE39~FE3A	RL0更新カウンタ数設定レジスタ	0000
FE3B	RS更新カウンタ数設定レジスタ番号「0」	00
FE3C	RS更新カウンタ数設定レジスタ番号「1」	00
FE3F~FE40	RL0最大値設定レジスタ	FFFF
FE41~FE42	RL1最大値設定レジスタ	(未使用)
FE43~FE44	RL2最大値設定レジスタ	FFEE
FE45~FE46	RL3最大値設定レジスタ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定レジスタ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定レジスタ	F0
FE49	RS2最大値設定レジスタ	FA
FE4A	RS3最大値設定レジスタ	E8

10

20

【図 10-4】

【図10-4】

AKA02		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMアクセスポートレジスタ	00/01
FF01	内部情報レジスタ	(未使用)
....		
FF25	SCU0受信FIFOラインレジスタ	1F
FF26	SCU0ステータスレジスタ	XX
FF27	SCU0データレジスタ	XX
FF28	SCU0マントレジスタ	C0
FF29	SCU1受信FIFOラインレジスタ	00
FF2A	SCU1ステータスレジスタ	XX
FF2B	SCU1データレジスタ	XX
FF2C	SCU1マントレジスタ	80
....		
FF35	入力ポート番号「3」レジスタ	XX
....		
FF60~FF61	RL0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF62~FF63	RL1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF64~FF65	RL2ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF66~FF67	RL3ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF68	RS0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF69	RS1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6A	RS2ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6B	RS3ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
....		
FF88~FF89	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」	XXXX
....		
FF98~FF99	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」	XXXX
....		
FFF0	入力ポート番号「0」レジスタ	XX
FFF1	入力ポート番号「1」レジスタ	XX
FFF2	入力ポート番号「2」レジスタ	XX

【図 10-5】

【図10-5】

AKA11			
(A)	MR1-1	MR1-2	MR1-3
乱数	0~65535	0~199	0~199
範囲	65536	200	200
素数	×	×	×
ハッシュ数	2	1	1
最大値	レジスタ初期設定	ソフトウェアコード 即値設定	ソフトウェアコード 即値設定
設定方法			
更新方法	ハード更新	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	システムリセット入力	タイマ割込み	タイマ割込み メイン処理内ループ中
取得条件	始動入賞 (ハードリセット)	始動入賞 (ソフトウェア)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

30

AKA12		
(B)	MR2-1	MR2-2
乱数	MR2-1	MR2-2
範囲	0~198	0~198
素数	199	199
ハッシュ数	○	○
最大値	1	1
設定方法	ソフトウェアコード 即値設定	ソフトウェアコード 即値設定
更新方法	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	タイマ割込み	タイマ割込み メイン処理内ループ中
取得条件	普通図柄作動口 通過(ソフトウェア)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

40

AKA13				
(C)	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
範囲	0~232	0~65518	0~240	0~250
素数	233	65519	241	251
ハッシュ数	○	○	○	○
最大値	1	2	1	1
設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ハード更新	ハード更新	ハード更新	ハード更新
更新条件	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力
取得条件	普通図柄 変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

50

【図 10-6】

【図10-6】

(A) 16ビット乱数周期設定例

AKA21

16ビット乱数RLnが一巡する周期

・最大値が 2^m-1 の場合 ($m=9\sim 16$)

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

・最大値が 2^m-1 以外の場合 ($m=9\sim 16$)

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

(B) 8ビット乱数周期設定例

AKA22

8ビット乱数RSnが一巡する周期

・最大値が 2^m-1 の場合 ($m=5\sim 8$)

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

・最大値が 2^m-1 以外の場合 ($m=5\sim 8$)

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

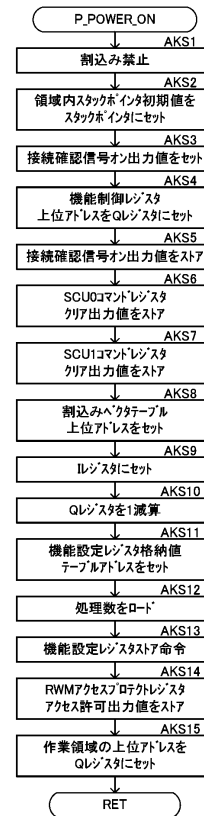
(C) 乱数値比較例

AKA23

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

【図 10-7】

【図10-7】



10

20

【図 10-8】

【図10-8】

機能設定レジスタ格納値テーブル			AKT01
アドレス[16]	記憶データ	内容	
1200	18	処理数	
1201	00	割込みマシナリ下位アドレス	
1202	7E	IRU割込み使用出力値	
1203	01	PTC0マシナリ下位アドレス	
1204	F0	カウンタ出力値	
1205	02	PTC0制御レジスタ下位アドレス	
1206	83	SCU0割込み出力値	
1207	04	SCU0レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス	
1208	18	SCU0レジスタ出力値下位アドレス	
1209	0B	SCU0レジスタ設定レジスタ第2下位アドレス	
120A	00	SCU0レジスタ出力値上位アドレス	
120B	0C	SCU0通信設定レジスタ下位アドレス	
120C	D0	SCU0通信設定出力値	
120D	0D	SCU0送信レジスタ設定レジスタ下位アドレス	
120E	00	SCU0送信レジスタ設定出力値	
120F	0E	SCU1レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス	
1210	0A	SCU1レジスタ出力値下位アドレス	
1211	0F	SCU1レジスタ設定レジスタ第2下位アドレス	
1212	00	SCU1レジスタ出力値上位アドレス	
1213	10	SCU1通信設定レジスタ下位アドレス	
1214	90	SCU1通信設定出力値	
1215	11	SCU1送信レジスタ設定レジスタ下位アドレス	
1216	00	SCU1送信レジスタ設定出力値	
1217	36	乱数リロード設定レジスタ下位アドレス	
1218	77	ハイタイプ設定出力値	
1219	37	RL乱数列同期選択レジスタ下位アドレス	
121A	00	RL乱数列同期設定出力値	
121B	38	RS乱数列同期選択レジスタ下位アドレス	
121C	00	RS乱数列同期設定出力値	
121D	39	RL0更新カウンタ設定レジスタ下位アドレス	
121E	00	RL0乱数更新カウンタ選択出力値	
121F	3B	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[0]下位アドレス	
1220	00	第1RS乱数更新カウンタ選択出力値	
1221	3C	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[1]下位アドレス	
1222	00	第2RS乱数更新カウンタ選択出力値	
1223	3F	RL0最大値設定レジスタ第1下位アドレス	
1224	00	RL0最大値下位アドレス	
1225	40	RL0最大値設定レジスタ第2下位アドレス	
1226	FF	RL0最大値上位アドレス (→ RL0更新開始)	
1227	43	RL2最大値設定レジスタ第1下位アドレス	
1228	FF	RL2最大値下位アドレス	
1229	44	RL2最大値設定レジスタ第2下位アドレス	
122A	FF	RL2最大値上位アドレス (→ RL2更新開始)	
122B	48	RS1最大値設定レジスタ下位アドレス	
122C	F0	RS1最大値 (→ RS1更新開始)	
122D	49	RS2最大値設定レジスタ下位アドレス	
122E	FA	RS2最大値 (→ RS2更新開始)	
122F	4A	RS3最大値設定レジスタ下位アドレス	
1230	E8	RS3最大値 (→ RS3更新開始)	

【図 10-9】

【図10-9】



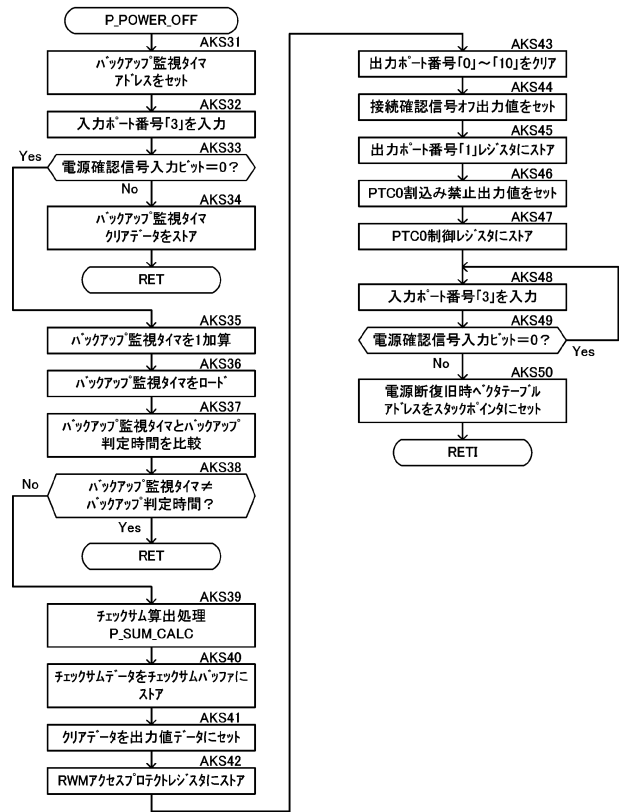
30

40

50

【図 10-10】

【図10-10】



【図 10-11】

【図10-11】

(A) バックアップデータエリア AKB01

アドレス[H]	名称	バイト数
F000	バックアップ監視タイマ	1
....		
F0DE	チェックサムバッファ	1

(B) 電源断復旧時バックアップテーブル AKT11

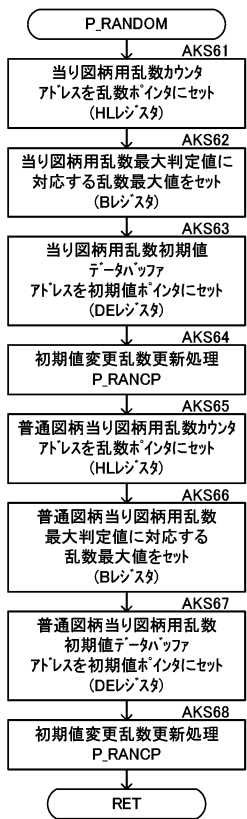
アドレス[H]	記憶データ	内容
0016	00	メイン処理P MAINの下位アドレス
0017	00	メイン処理P MAINの上位アドレス

10

20

【図 10-12】

【図10-12】



【図 10-13】

【図10-13】

(A) 当り図柄用乱数データエリア AKB11

アドレス[H]	名称	バイト数
F050	当り図柄用乱数初期値データバッファ	1
F051	当り図柄用初期値乱数カウンタ	1
F052	普通図柄当り図柄用乱数カウンタ	1
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファ	1
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタ	1

(B) 特別図柄用乱数バッファエリア AKB12

アドレス[H]	名称	バイト数
F07F	特別図柄判定用乱数バッファ	2
F081	当り図柄用乱数カウンタ	1
F082	変動パターン種別選択用乱数バッファ	1
F083	変動パターン用乱数バッファ	1
F084	ハズレ演出選択用乱数バッファ	2

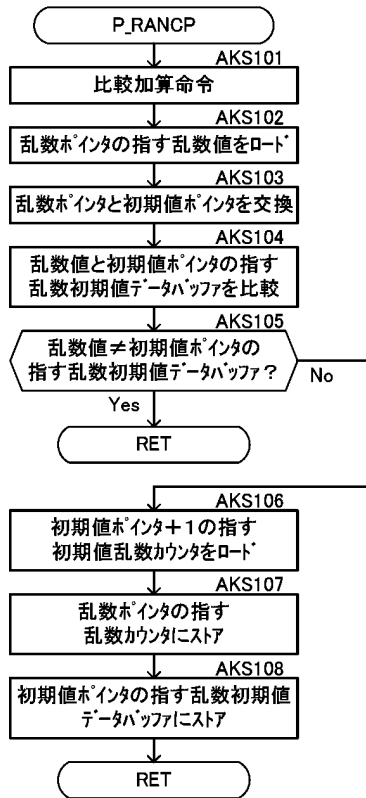
30

40

50

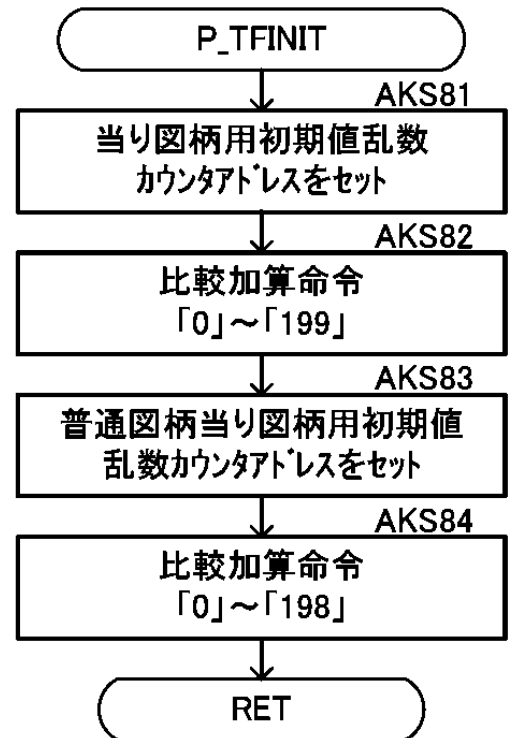
【図 10-14】

【図10-14】



【図 10-15】

【図10-15】

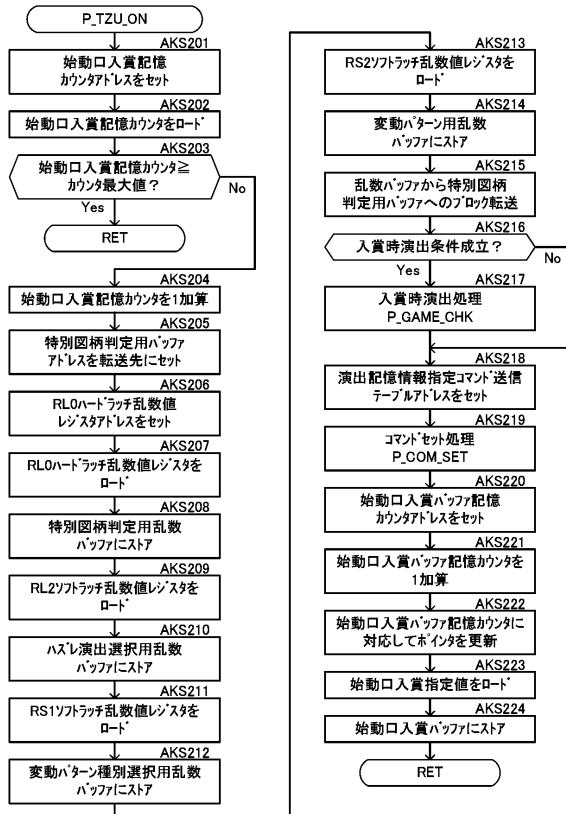


10

20

【図 10-16】

【図10-16】



【図 10-17】

【図10-17】

(A1) 第1始動口入賞テーブル				AKT21
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
14DA	34	第1始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1	
14DB	88	RL0ハードタッチ乱数値レジスタ番号「0」の下位アドレス	1	
14DC	67	第1特別図柄判定用乱数バッファ番号「1」の下位アドレス	1	
14DD	148F	第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレス	2	
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1	

(A2) 第2始動口入賞テーブル				AKT22
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
14E0	99	第2始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1	
14E1	98	RL0ハードタッチ乱数値レジスタ番号「1」の下位アドレス	1	
14E2	A0	第2特別図柄判定用乱数バッファ番号「1」の下位アドレス	1	
14E3	1491	第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレス	2	
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1	

(B1) 特別図柄制御データエリア				AKB21
アドレス[H]	名称	バイト数		
F030	特別図柄デモスタート	2		
F032	当りフラグ	1		
F033	特別図柄デモスタート	1		
F034	第1始動口入賞記憶カウンタ	1		
F035	大当り図柄判定フラグ	1		
F036	小当り図柄判定フラグ	1		
F037	大入賞口入賞回数カウンタ	1		
F038	大入賞口開放回数カウンタ	1		
F039	大入賞口開放フラグ	2		
F03B	大入賞口開放パターン番号「1」	2		
F03D	デモ表示フラグ	1		
.....				
F099	第2始動口入賞記憶カウンタ	1		

(B2) 始動口入賞バッファエリア				AKB22
アドレス[H]	名称	バイト数		
F08A	始動口入賞フラグ記憶カウンタ	1		
F08B	始動口入賞フラグ番号「0」	1		
F08C	始動口入賞フラグ番号「1」	1		
F08D	始動口入賞フラグ番号「2」	1		
F08E	始動口入賞フラグ番号「3」	1		
F08F	始動口入賞フラグ番号「4」	1		
F0C0	始動口入賞フラグ番号「5」	1		
F0C1	始動口入賞フラグ番号「6」	1		
F0C2	始動口入賞フラグ番号「7」	1		
F0C3	始動口入賞フラグ番号「8」	1		

(C1) 第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブル				AKT23
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
148F	C0	第1演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1	
1490	87	第1始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1	

(C2) 第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブル				AKT24
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1491	C1	第2演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1	
1492	8E	第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1	

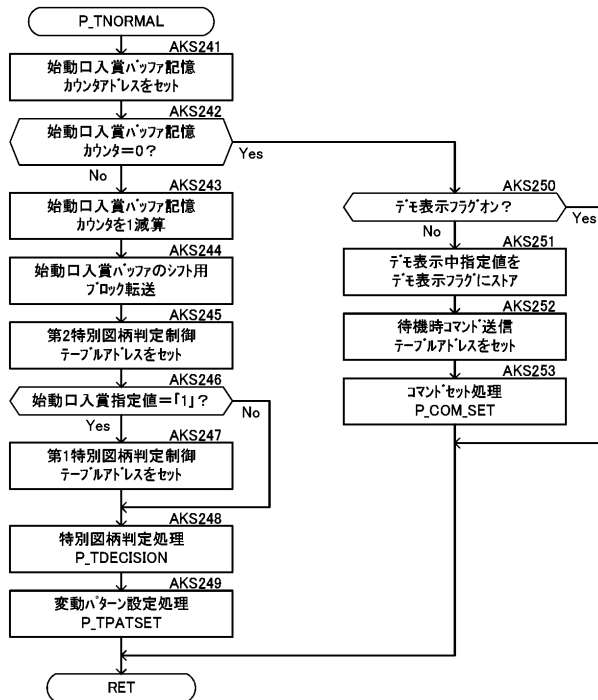
30

40

50

【図 10-18】

【図10-18】



【図 10-19】

【図10-19】

(A1) 第1特別図柄判定制御テーブル				AKT31
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
13B4	13C2	第1特別図柄ハーフファンクション制御テーブルのアドレス		2
13B6	61	第1特別図柄判定用ハーフ番号「0」の下位アドレス		1
13B7	63	第1当り図柄用ハーフ番号「0」の下位アドレス		1
13B8	88	第1特別図柄ハーフの下位アドレス		1
13B9	12BB	第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス		2

(A2) 第2特別図柄判定制御テーブル				AKT32
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
13B8	13C8	第2特別図柄ハーフファンクション制御テーブルのアドレス		2
13BD	9A	第2特別図柄判定用ハーフ番号「0」の下位アドレス		1
13BE	9C	第2当り図柄用ハーフ番号「0」の下位アドレス		1
13BF	B9	第2特別図柄ハーフの下位アドレス		1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス		2

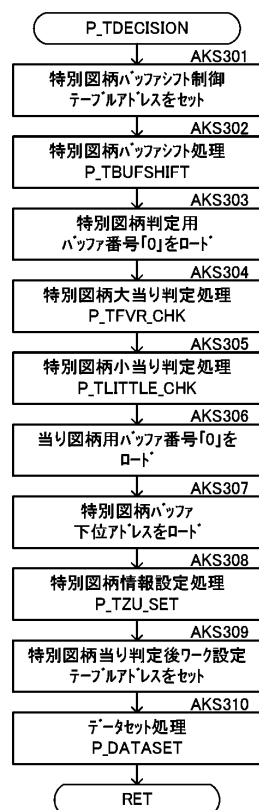
(B) 待機時コマンド送信テーブル				AKT33
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
1420	03	処理数		1
1421	94	第2特定回数指定コマンド 上位バイト		1
1422	92	特定回数コマンド ハーフ参照指定値		1
1423	8C	背景色指定コマンド 上位バイト		1
1424	81	特別図柄状態指定コード 参照指定値		1
1425	9F	客待ちデモコマンド 上位バイト		1
1426	03	客待ちデモコマンド 下位バイト		1

10

20

【図 10-20】

【図10-20】



【図 10-21】

【図10-21】

(A) 特別図柄判定例			AKC01
始動口入賞 指定値	MR1-1	判定結果	
1	0~21000	ハズレ	
	21001~21285	小当り	
	21286~60000	ハズレ	
	60001~60285	大当り	
	60286~65535	ハズレ	
2	0~21000	ハズレ	
	21001~29282	小当り	
	29283~60000	ハズレ	
	60001~60285	大当り	
	60286~65535	ハズレ	

(B) 特別図柄ハーフエリア			AKB31
アドレス[H]	名称		バイト数
F0B8	第1特別図柄ハーフ		1
F0B9	第2特別図柄ハーフ		1

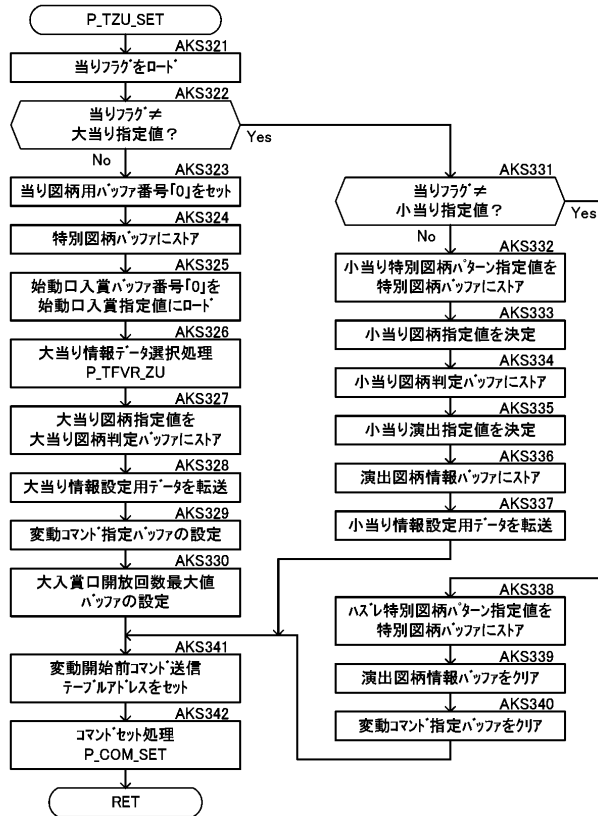
30

40

50

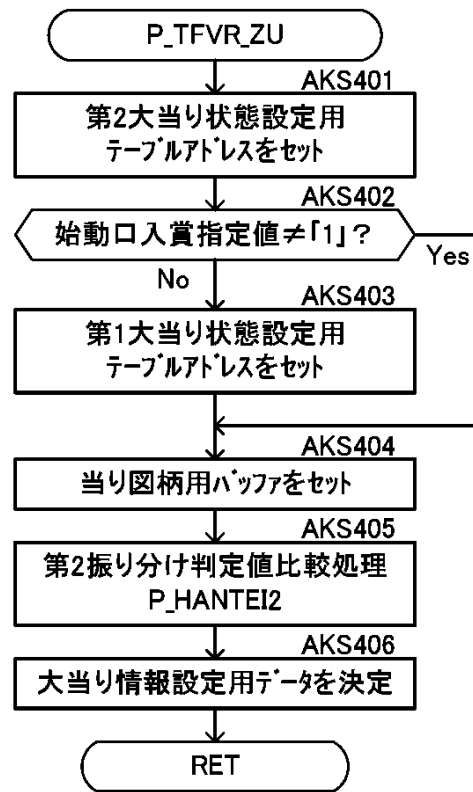
【図 10-22】

【図10-22】



【図 10-23】

【図10-23】



【図 10-24】

【図10-24】

(A1) 第1大当り状態設定用テーブル AKT41			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

(A2) 第2大当り状態設定用テーブル AKT42			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	0A	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

(B) 演出図柄情報エリア AKB41			
アドレス[H]	名称	バイト数	
F056	演出図柄情報「1」	1	
F057	演出図柄情報「2」	1	
F058	大当り終了表示「1」	1	
F059	変動コマンド指定「1」	1	
F05A	大入賞口開放回数最大値「1」	1	
....			
F05F	小当り演出表示「1」	1	
F060	小当り演出表示「2」	1	

(C) 大入賞口開放回数最大値決定例

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

【図 10-25】

【図10-25】

(A1) 第1小当り状態設定用テーブル AKT43			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B08	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

(A2) 第2小当り状態設定用テーブル AKT44			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

(B) 大入賞口開放状態決定例 AKD02	
始動口入賞 指定値	大入賞口 開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(=540)
2	1600×1(=1600)

10

20

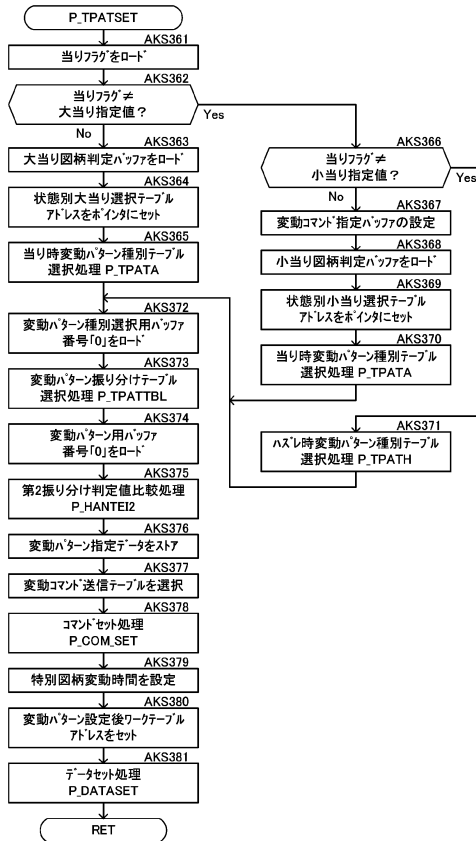
30

40

50

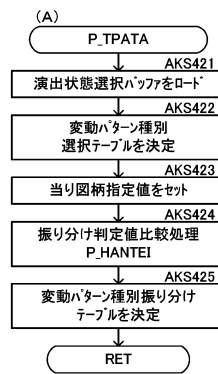
【図 10-26】

【図10-26】



【図 10-27】

【図10-27】



(B1) 変動パターン種別振り分けテーブル決定例

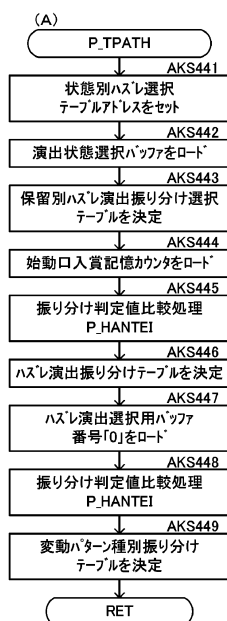
大当り図柄指定値[H]	変動パターン種別振り分けテーブル
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

(B2) 変動パターン種別振り分けテーブル決定例

小当り図柄指定値[H]	変動パターン種別振り分けテーブル
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

【図 10-28】

【図10-28】



(B1) ハズレ演出振り分けテーブル決定例

第1保留記憶数	ハズレ演出振り分けテーブル
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2) ハズレ演出振り分けテーブル決定例

第2特図ハズレ	ハズレ演出振り分けテーブル
0~3	AKV11

(C) 変動パターン種別振り分けテーブル決定例

MR3-2	変動パターン種別振り分けテーブル
0~55824	AKU21
55825~62429	AKU22
62430~64202	AKU23
64203~65188	AKU24
65189~65534	AKU25

【図 10-29】

【図10-29】

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

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB01

MR3-3	変動パターン種別
0~120	CPC01
121~240	CPC02

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC04

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC08

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB02

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC03

MR3-3	変動パターン種別
0~166	CPC05
167~222	CPC06
223~240	CPC07

10

20

30

40

50

【図 10-30】

【図10-30】

(A1)
変動パターン種別 CPA01

MR3-4	変動パターン
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4~250	PA52

(A2)
変動パターン種別 CPA02

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

(A3)
変動パターン種別 CPA03

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

(A4)
変動パターン種別 CPA04

MR3-4	変動パターン
0~250	PA41

(A5)
変動パターン種別 CPA05

MR3-4	変動パターン
0~250	PA42

(B1)
変動パターン種別 CPB01

MR3-4	変動パターン
0~250	PB01

(B2)
変動パターン種別 CPB02

MR3-4	変動パターン
0~45	PB11
46~75	PB12
76~175	PB13
176~250	PB14

【図 10-32】

【図10-32】

(A)
変動パターン種別 CPC05

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

(B)
変動パターン種別 CPC06

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

(C)
変動パターン種別 CPC07

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

(D)
変動パターン種別 CPC08

MR3-4	変動パターン
0~250	PC02

【図 10-31】

【図10-31】

(A)
変動パターン種別 CPC01

MR3-4	変動パターン
0~250	PC01

(B)
変動パターン種別 CPC02

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

(C)
変動パターン種別 CPC03

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

(D)
変動パターン種別 CPC04

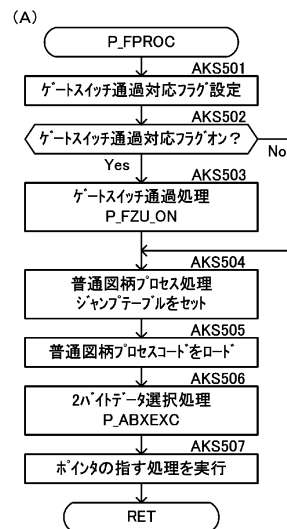
MR3-4	変動パターン
0~19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23~42	PC23
43~45	PC24
46~142	PC25
143~239	PC26
240~242	PC27
243~250	PC102

10

20

【図 10-33】

【図10-33】



30

40

(B) AKT51

普通図柄プロセスコード	ポインタ設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のアドレス
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のアドレス
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のアドレス
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のアドレス
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のアドレス

50

【図 10-34】

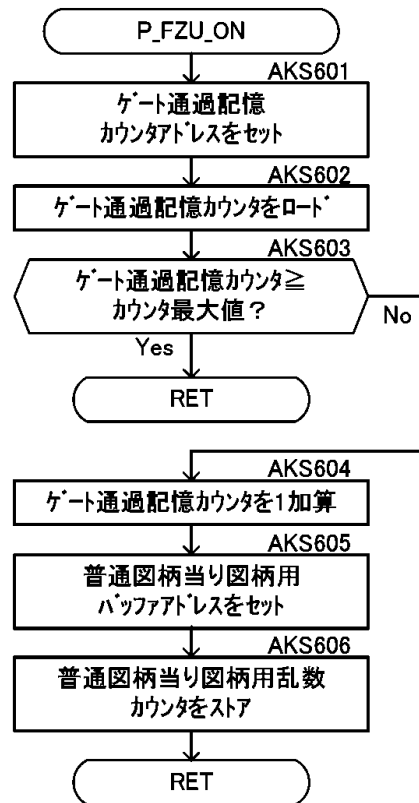
【図10-34】

(A) 普通図柄制御データエリア AKB51			
アドレス[H]	名称	バイト数	
F03E	普通図柄ブレイクコード	1	
F03F	ゲート通過記憶カウンタ	1	
F040	普通図柄ハッパ	1	
F041	普通電動役物開放バターンタイマ	2	
F043	普通電動役物開放バターンタイマ	2	
F045	普通電動役物入賞個数カウンタ	1	
....			
F04A	普通図柄ブレイクタイマ	2	

(B) 普通図柄当り図柄用バッファエリア AKB52			
アドレス[H]	名称	バイト数	
F046	普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」	1	
F047	普通図柄当り図柄用バッファ番号「2」	1	
F048	普通図柄当り図柄用バッファ番号「3」	1	
F049	普通図柄当り図柄用バッファ番号「4」	1	

【図 10-35】

【図10-35】

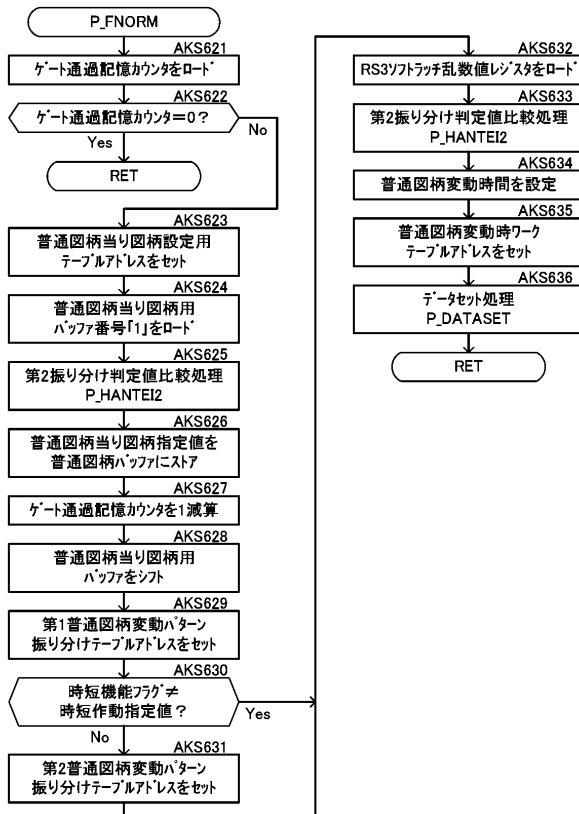


10

20

【図 10-36】

【図10-36】



【図 10-37】

【図10-37】

(A) 普通図柄当り図柄設定用テーブル AKT61				
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1854	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1	
1855	03	処理数	1	
1856	42	振り分け判定値 (第1普通図柄当り図柄指定値)	1	
1857	84	振り分け判定値 (第2普通図柄当り図柄指定値)	1	
1858	C7	振り分け判定値 (第3普通図柄当り図柄指定値)	1	

(B1) 第1普通図柄変動パターン振り分けテーブル AKT62				
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1859	00	普通図柄変動パターンFZP1指定値	1	
185A	04	処理数	1	
185B	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP1)	1	
185C	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP2)	1	
185D	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP3)	1	
185E	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP4)	1	

(B2) 第2普通図柄変動パターン振り分けテーブル AKT63				
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
185F	04	普通図柄変動パターンFZP5指定値	1	
1860	04	処理数	1	
1861	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP5)	1	
1862	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP6)	1	
1863	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP7)	1	
1864	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP8)	1	

(C) 普通図柄変動時間決定例 AKD61		
普通図柄変動パターン	普通図柄変動時間 [ms]	
FZP1 ~ FZP4	1000	
FZP5 ~ FZP8	100	

(D) 普通電動役物開放時間決定例 AKD62		
時短作動指定値	普通図柄当り図柄指定値	普通電動役物開放時間 [ms]
×	00	16
	01	16
	02	16
○	00	5000
	01	5000
	02	5000

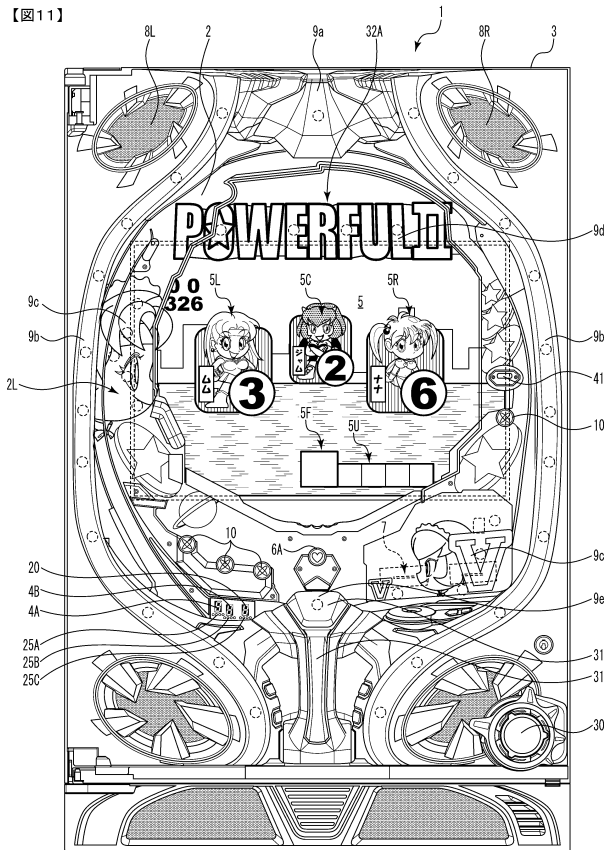
30

40

50

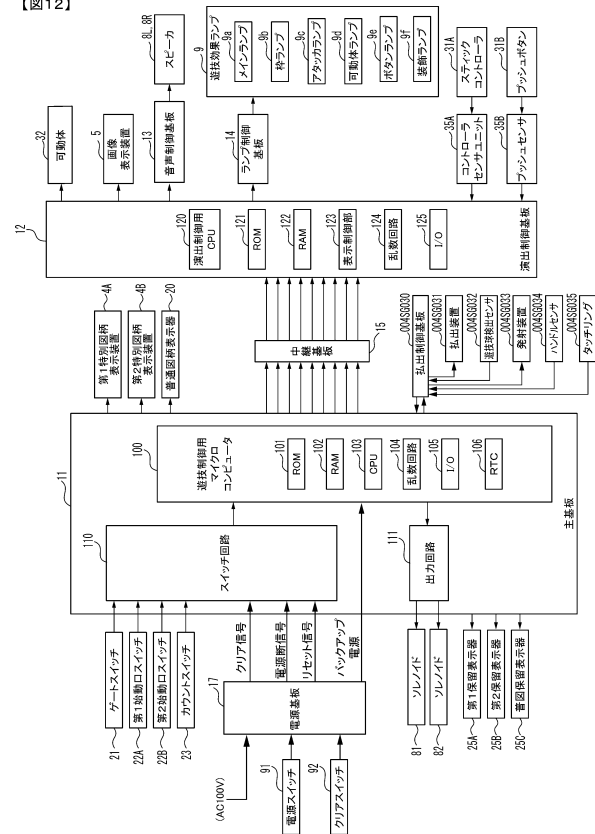
【図 1 1】

【図11】



【図 12】

【图12】



【図 13】

【图13】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	株状態表示指定	人力ボートの状態を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変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 14】

【図14】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 1 5】

【図15】

表示結果判定テーブル		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 1 6】

【図16】

(A) 大当り種別判定テーブル		
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

【図 1 7】

【図17】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個]→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【図 1 8】

【図18】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	－	－	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%)

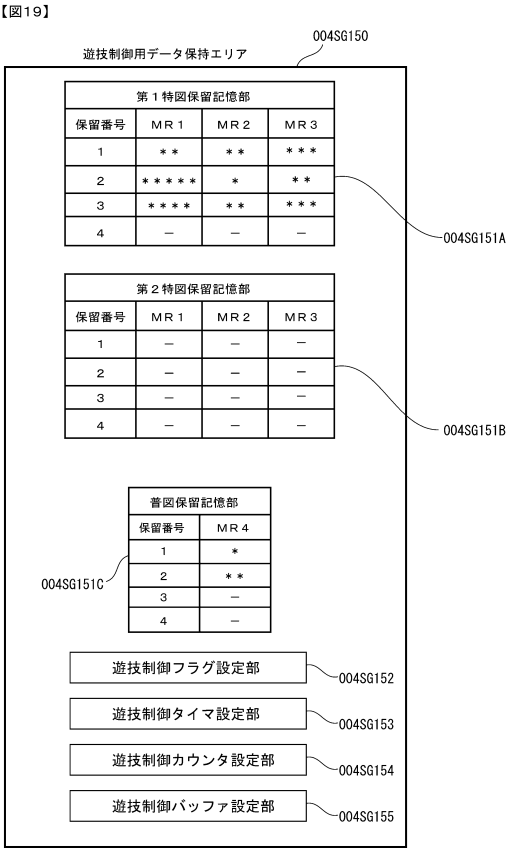
20

30

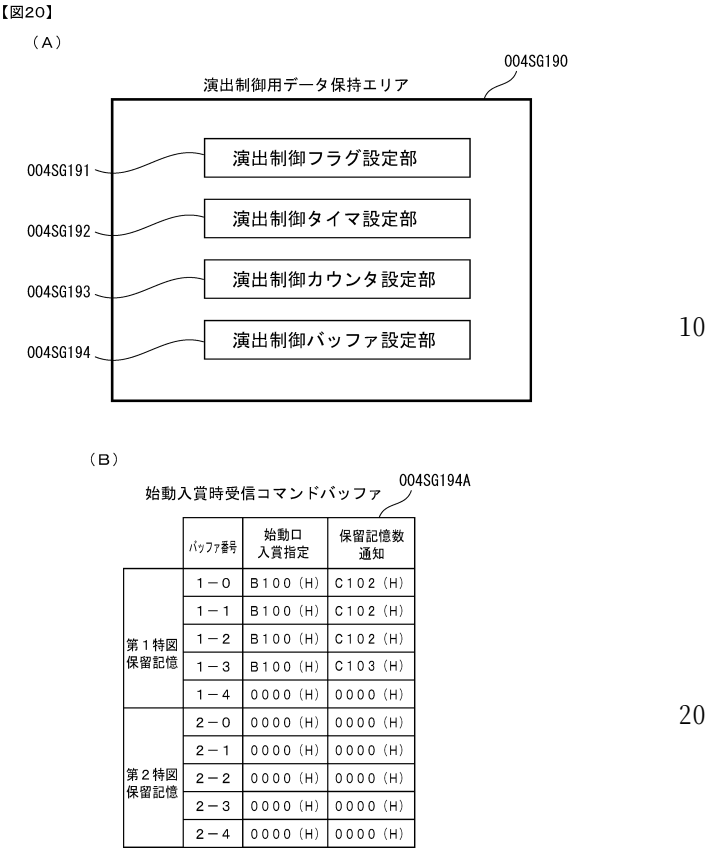
40

50

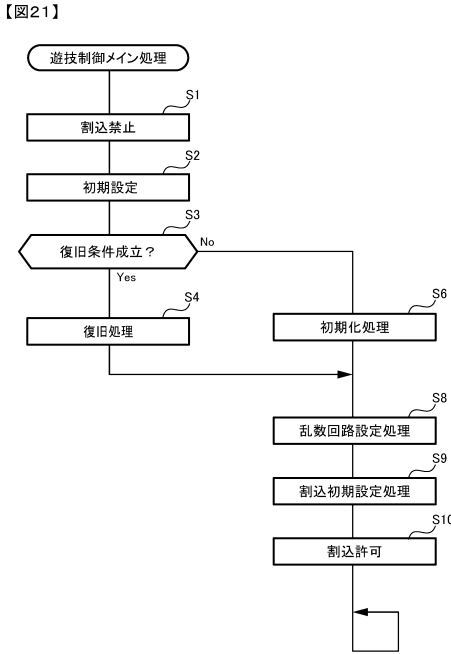
【図 19】



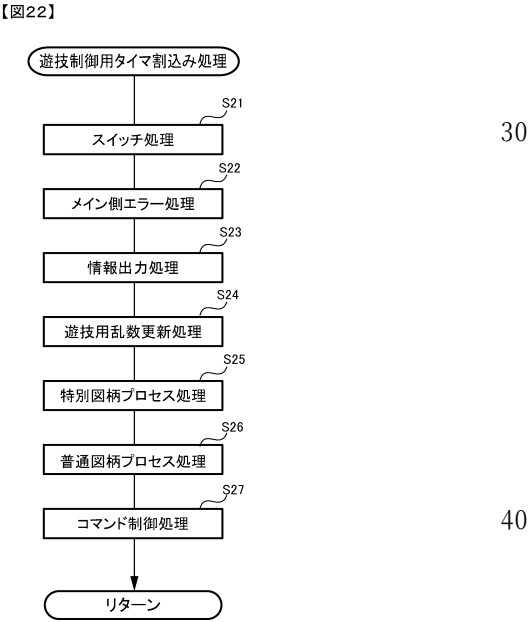
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

20

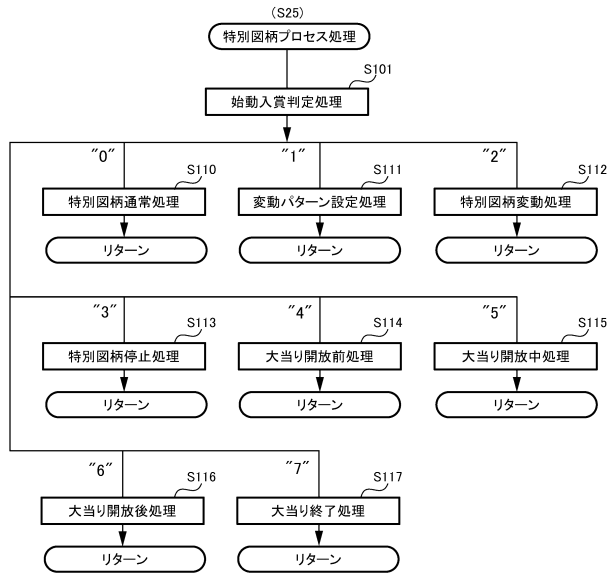
30

40

50

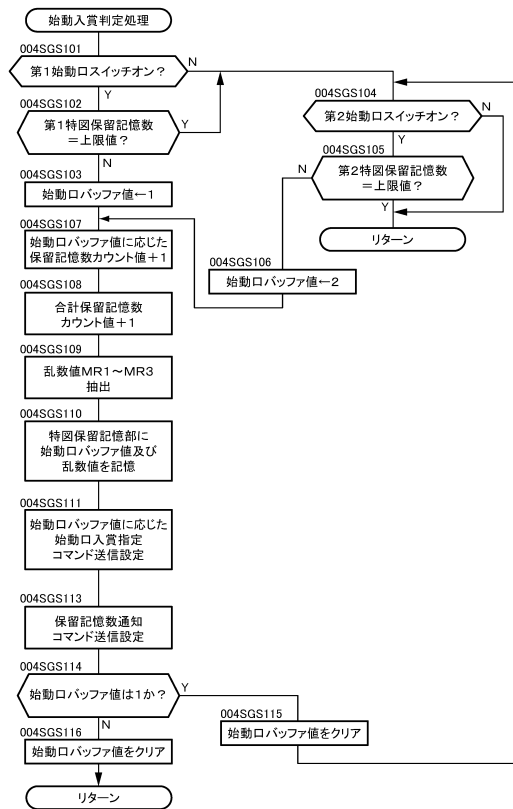
【図 23】

【図23】



【図 24】

【図24】

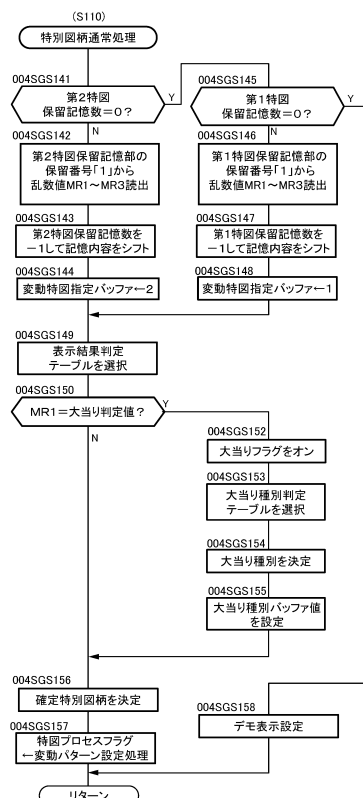


10

20

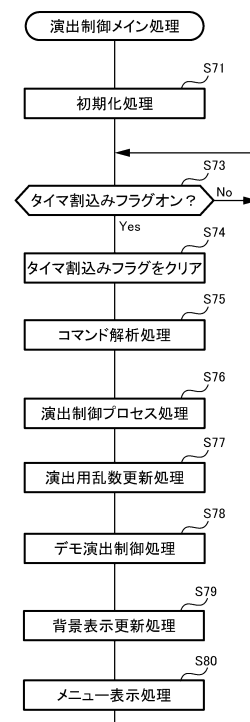
【図 25】

【図25】



【図 26】

【図26】



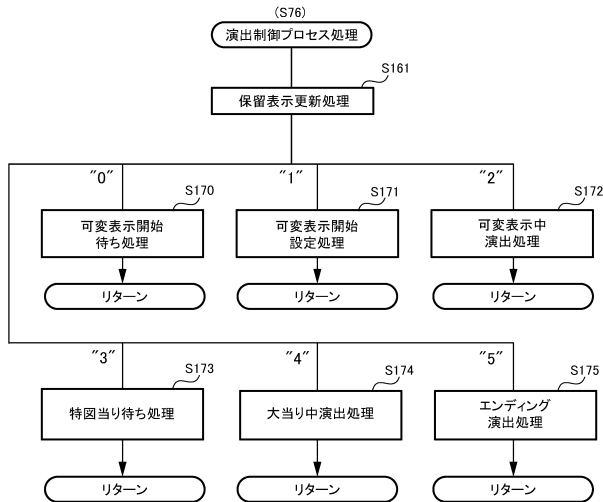
30

40

50

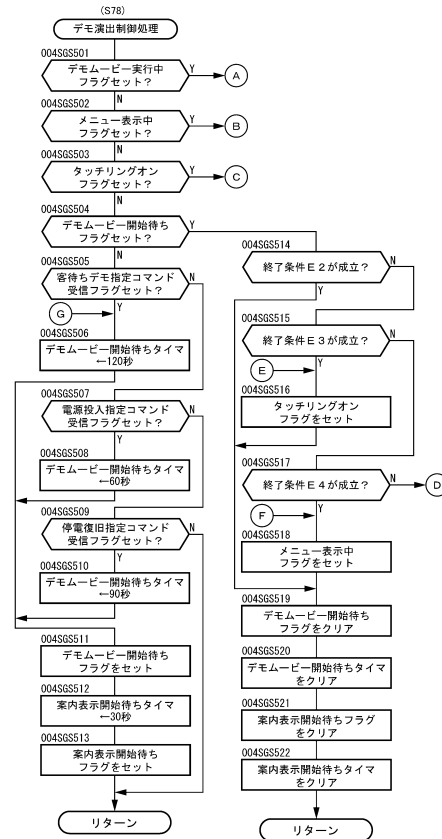
【図 27】

【図27】



【図 28】

【図28】

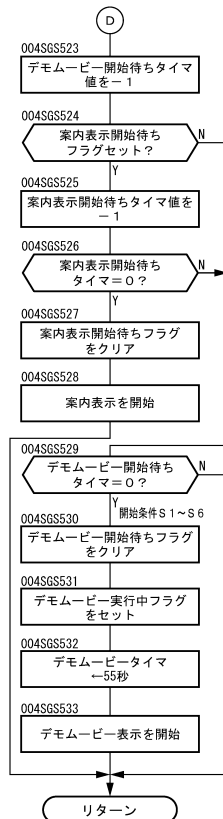


10

20

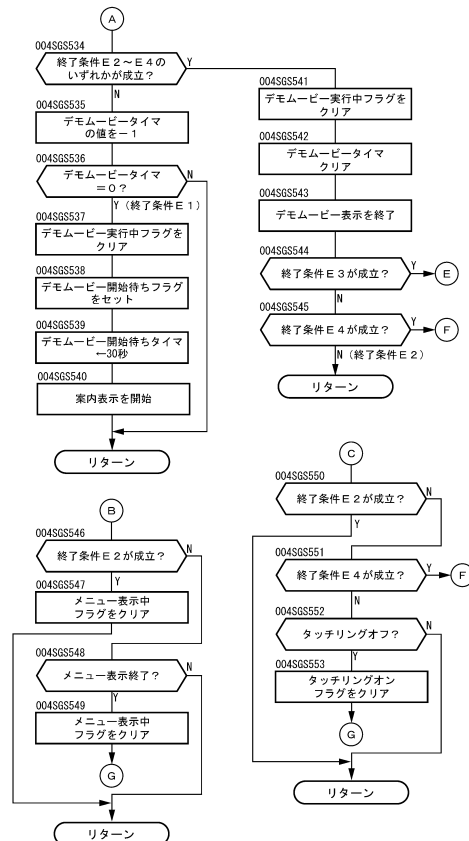
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



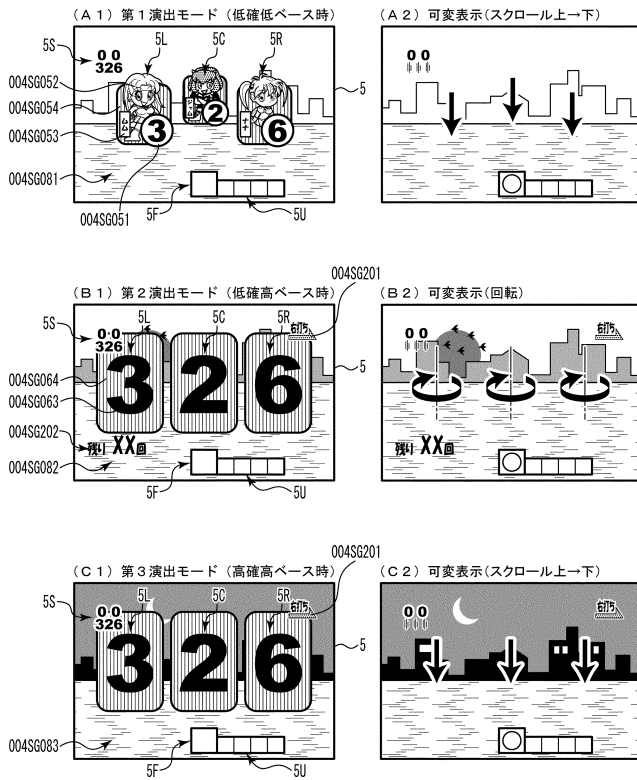
30

40

50

【図 3 1】

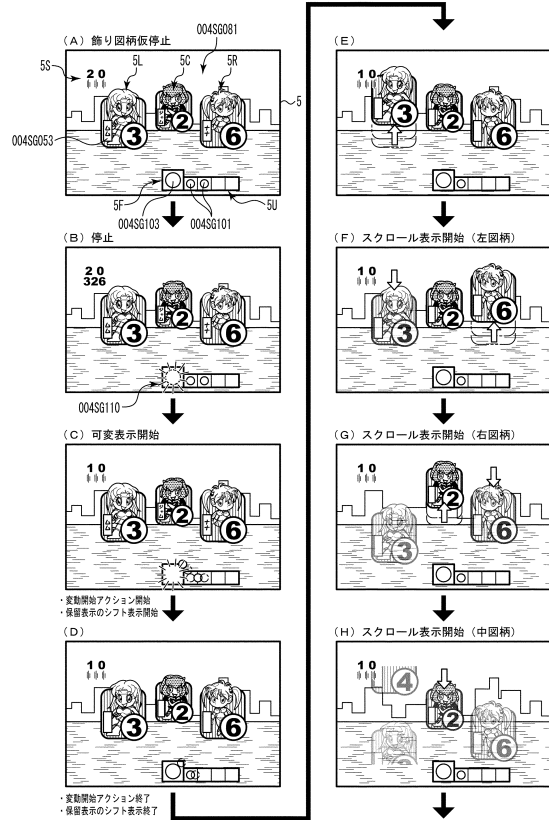
【図31】



【図 3 2】

【図32】

可変表示開始 [第1演出モード]

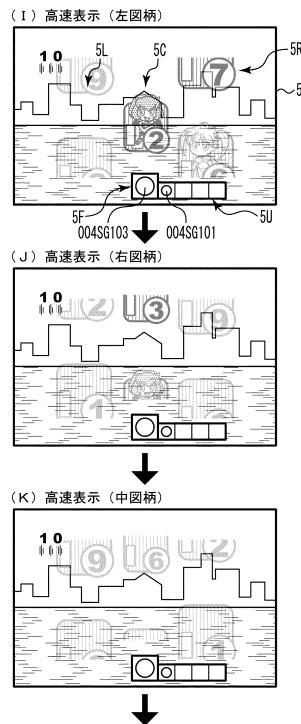


10

20

【図 3 3】

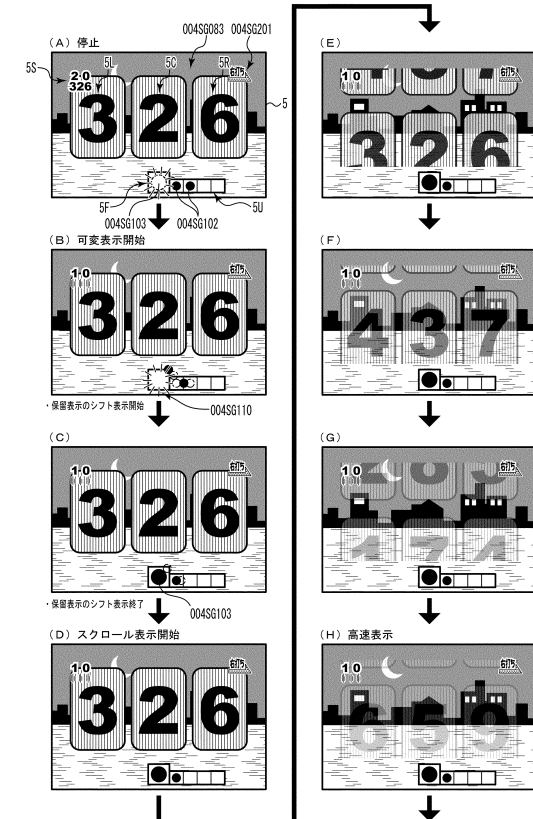
【図33】



【図 3 4】

【図34】

可変表示開始 [第3演出モード]



30

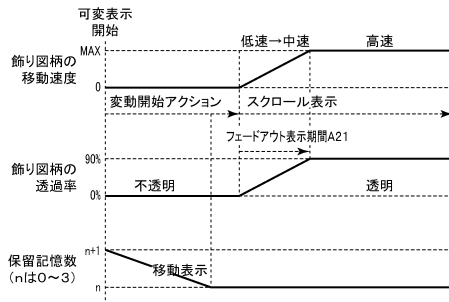
40

50

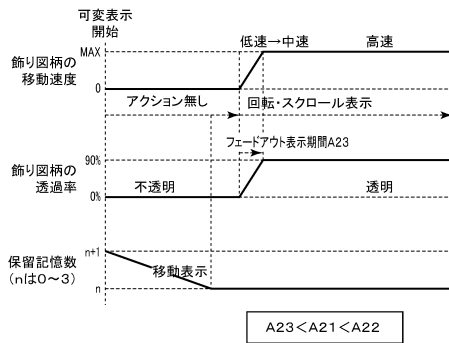
【圖 3 5】

【図35】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]

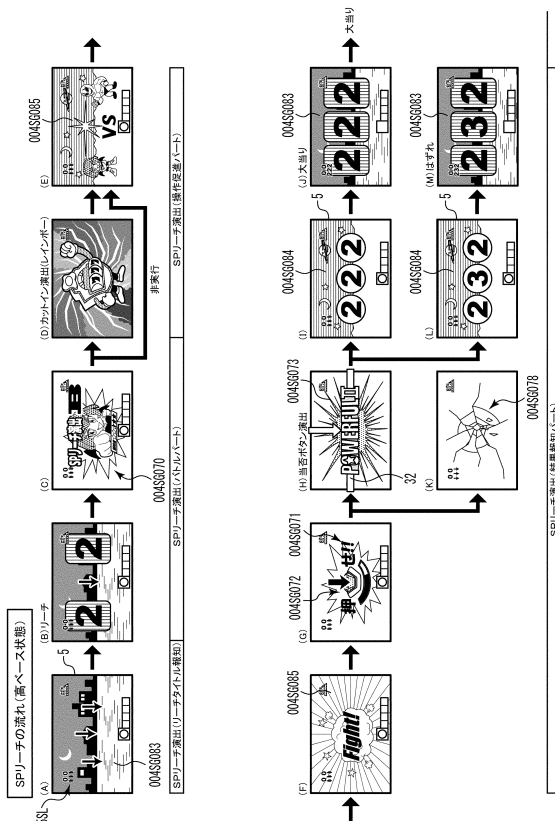


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第2・第3演出モード)]



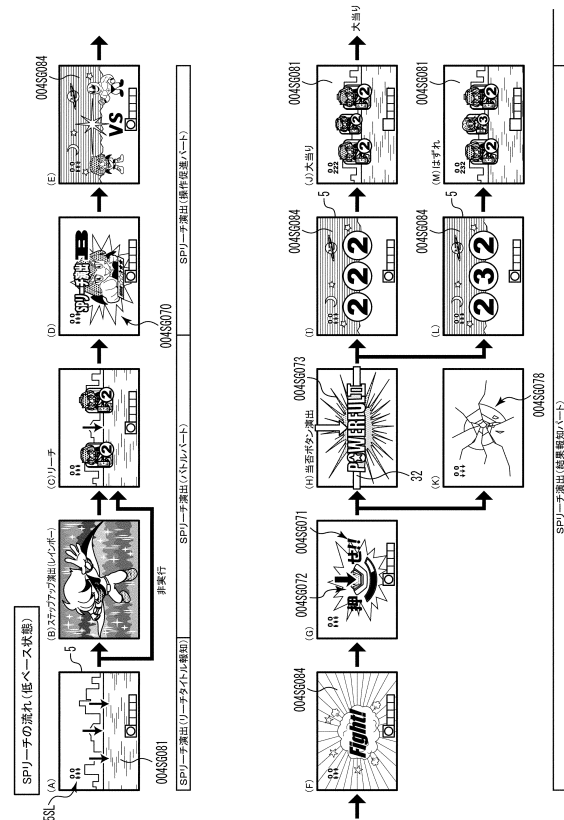
【図 3 7】

【図37】



【圖 3 6】

【図36】



【圖 38】

【図38】

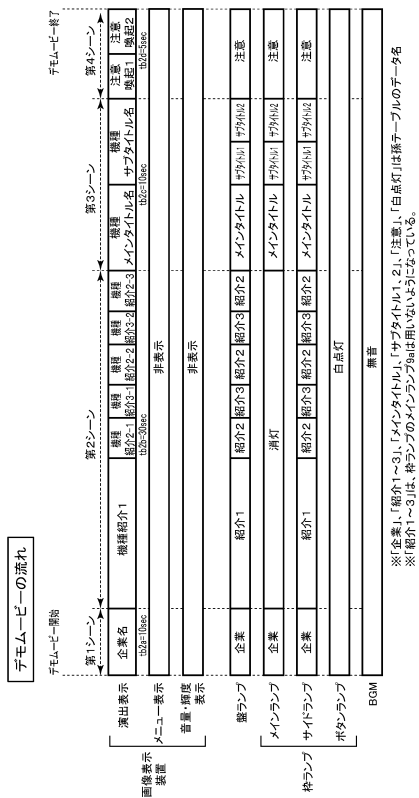
A) デモムービーの開始・終了条件									
開始条件									
S1.	客席からデモ指定コマンド受信から第1時間(120分)が経過								
S2.	電源投入指定コマンド受信から第2時間(60分)が経過								
S3.	停電復帰指定コマンド受信から第3時間(90分)が経過								
S4.	タッチセンサがオフ状態となったから第4時間(120分)が経過								
S5.	メニュー画面表示が終了してから第5時間(120分)が経過								
S6.	ST→S5の条件を超過したデモムービーが実行された後、第8時間(30分)が経過								
(注2) 日曜日はこの期前表とS6とを併用、デモムービー終了から第6時間(30分)経過でデモムービーが開始される)									
終了条件									
E1.	デモムービーを開始してから終了時間(65分)が経過								
E2.	始動入賞の発生								
E3.	タッチセンサがオン状態								
E4.	メニュー画面表示の開始操作								

B) デモムービーの構成									
シーン	第1シーン			第2シーン		第3シーン	第4シーン		
	企業名	機種紹介1	機種紹介2	機種紹介3	機種メンテナンスURL	機種サブタイトル名	注意事項1	注意事項2	事故防止
内容	当社選定機種の開発・製造・販売に関する映像とその説明(必ず有)	ストーリー紹介(必ず有)	ストーリー紹介(必ず有)	ストーリー紹介(必ず有)	FEVER POWERFUL II 全場集合Ver.	の枠組み外に追加	注意事項記1	注意事項記2	事故防止
文字表示開始 (文字アニメーションの書き出し後の表示待ち)	アニメーション表示	アニメーション表示	-	-	アニメーション表示	アニメーション表示	-	-	-
サイズ	大	中	中	-	大	小	-	-	-
表示形態	小・大	中	中	特・大・次	小・大	特・大・次	小・中	黒	-
背景色	白	スローリに色づく色	スローリに色づく色	タイトルに色づく色	青	黒	-	-	-
演出アニメーション 演出に連動	運動	非連動	非連動	非連動	運動	非連動	-	-	-
強調表示(※1)	高	中	中	高	高	低	-	-	-
レイアウト(※2)	-	-	-	有	有	-	-	-	-
特定発光(※3)	-	-	-	-	-	有	-	-	-

- ※1…「強制色合いフラッシュ」有>無、有彩色、多少、レンボ数:多>少、輝度:高>低
- ※2…レンボ一は、遊技中に用いられるレンボ一パターンと共通のレンボ一パターン
- ※3…特定発光は、各種メインタイトル名に対応するランプパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランプパターン

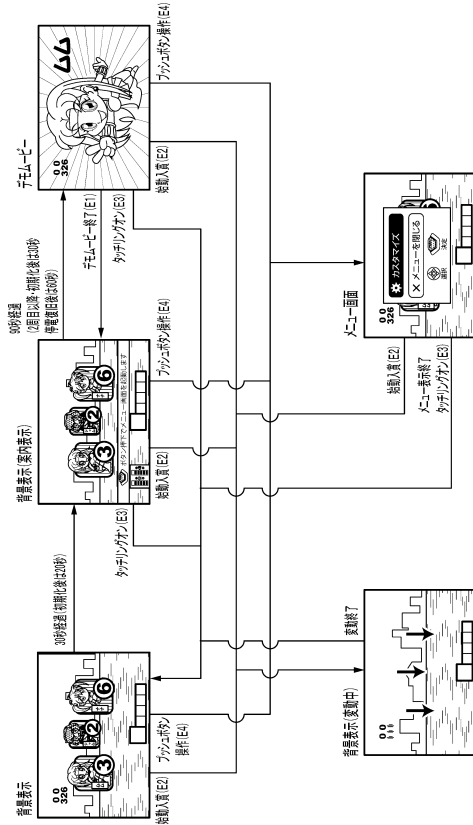
【圖 39】

【図39】



【圖 40】

【図40】

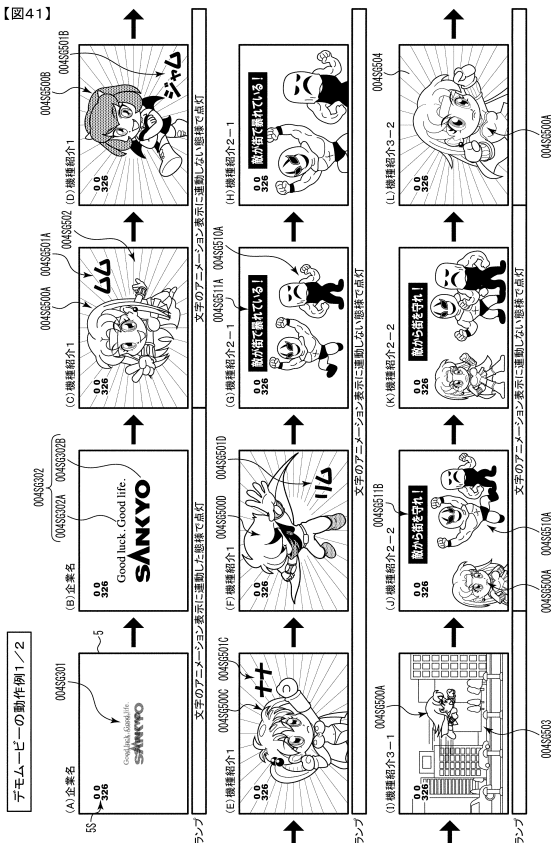


10

20

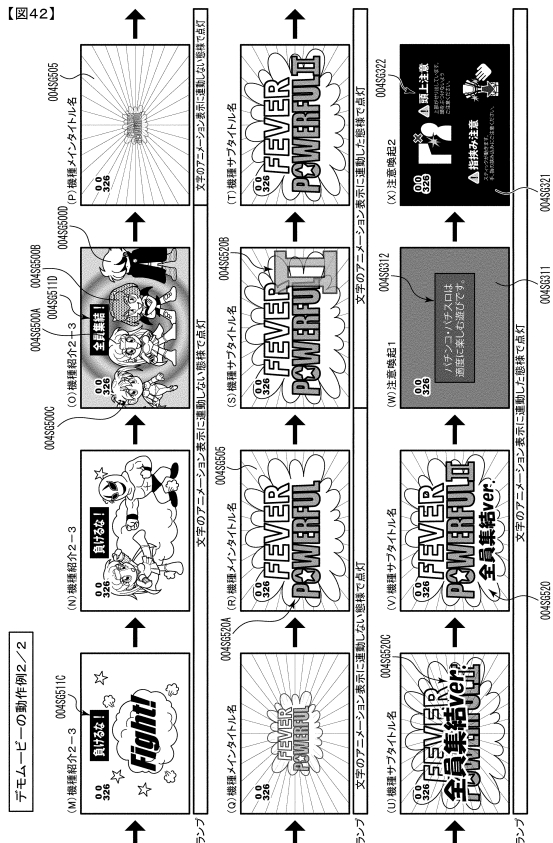
【図 4 1】

【図41】



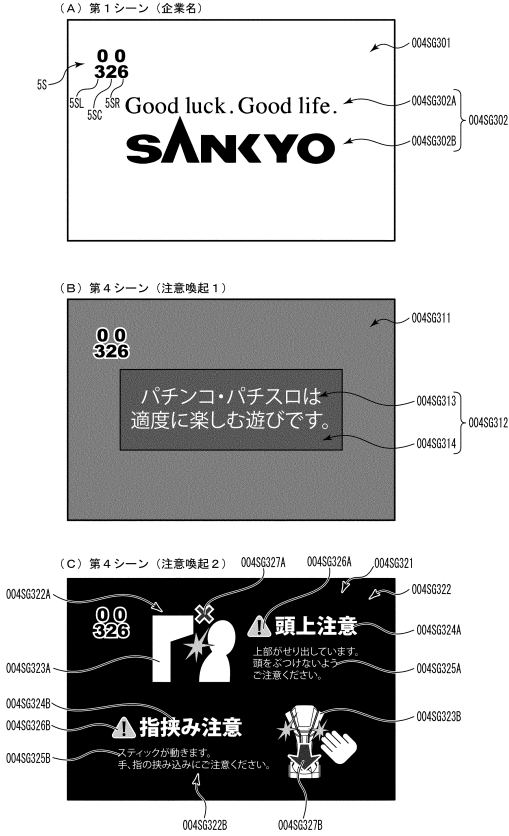
【圖 4 2】

【図42】



【図 4 3】

【図43】



【図 4 5】

【図45】

各状態におけるランプの発光態様						
実行時期	初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知	
待機データ	初期化報知 (図柄停止・可変表示)	通常待機 (図柄停止・可変表示)	高待機 (高待機・可変表示)	客待ちデモ (客待ち・可変表示)	エラー	
主色	主色点灯態様	点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯(点滅)	
	赤(点滅)	青	緑(待機) 赤(待機)	白	状態に応じた色	
	メインランプ	青	赤(待機) 赤(待機)	白	赤(点滅)	
	サイドランプ	赤(点滅)	緑(待機) 赤(待機)	白	状態に応じた色	
	ボタンランプ	赤(点滅)	赤(待機) 赤(待機)	白	白	

※主色は、各待機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、主色以外の色で発光することもある。
※ボタンランプについては、初期化報知以外は白点灯用待機データを用いる

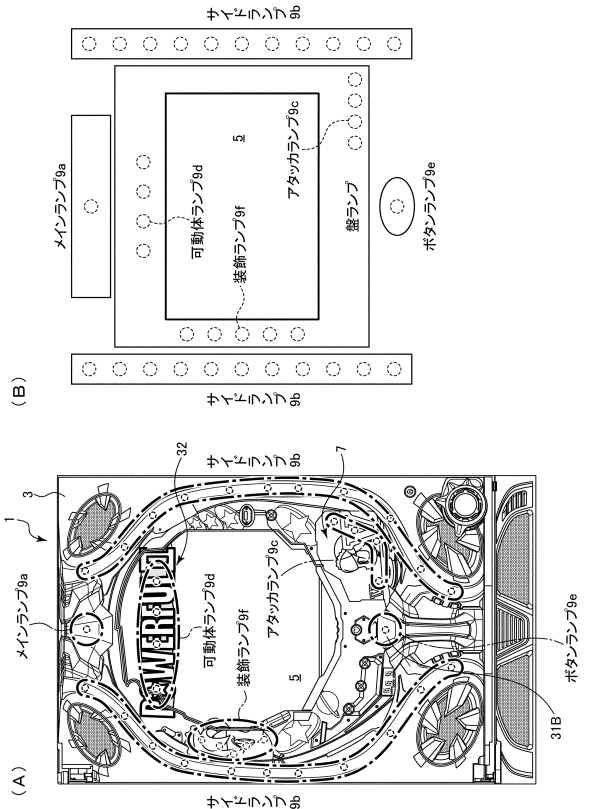
【図 4 4】

【図44】

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

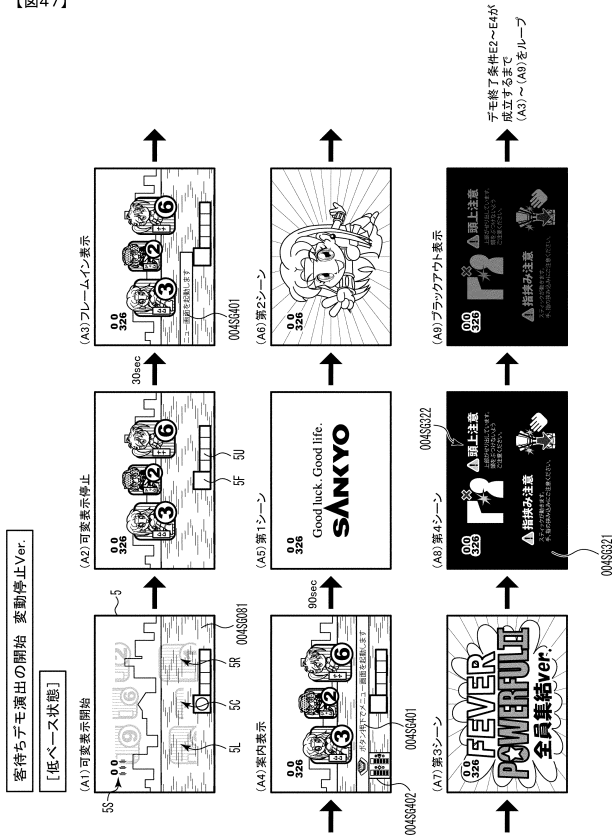
【図 4 6】

【図46】



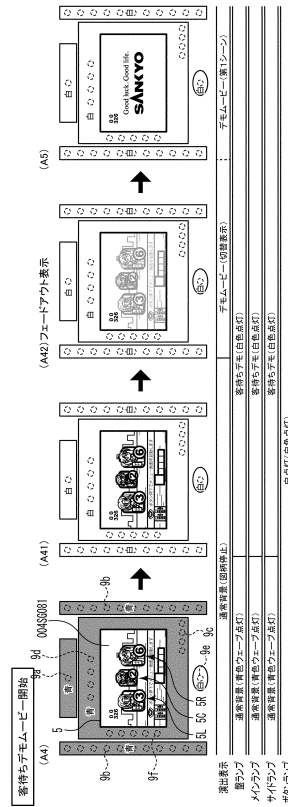
【図 47】

【図47】



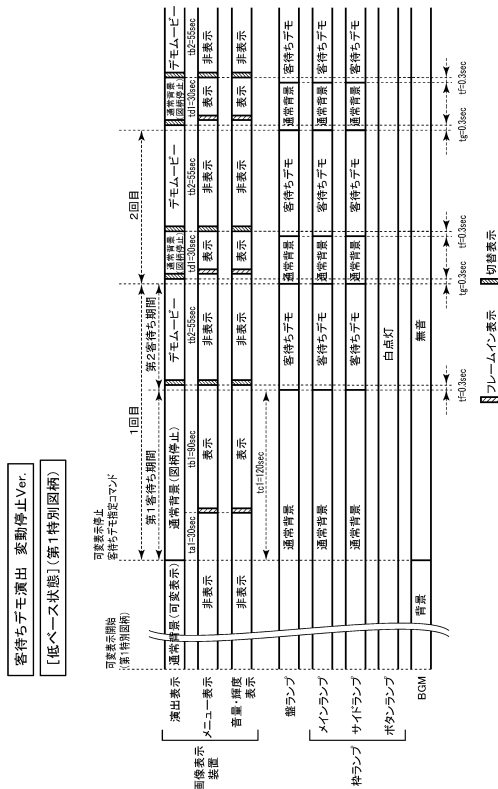
【圖 48】

【図48】



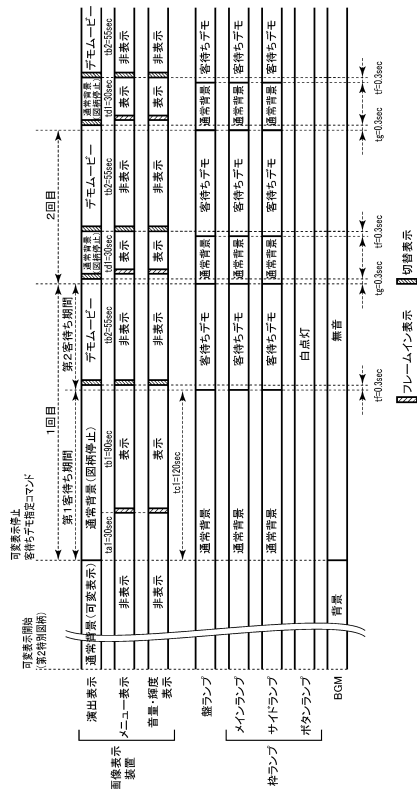
【図 49】

【図49】



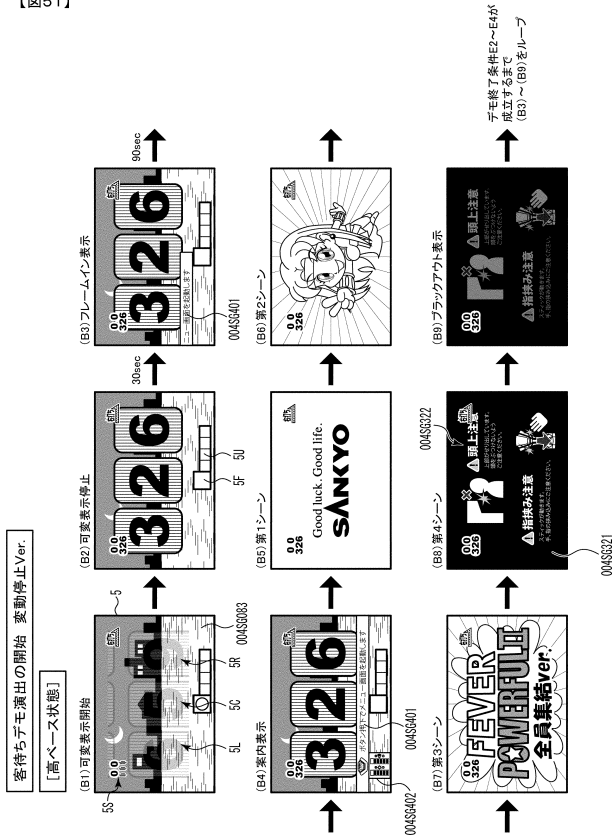
【図 50】

【図50】



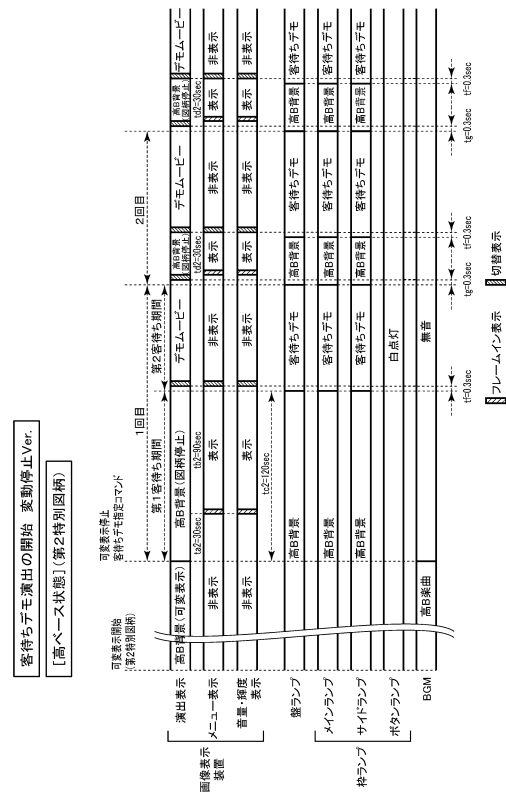
【図 5 1】

【図51】



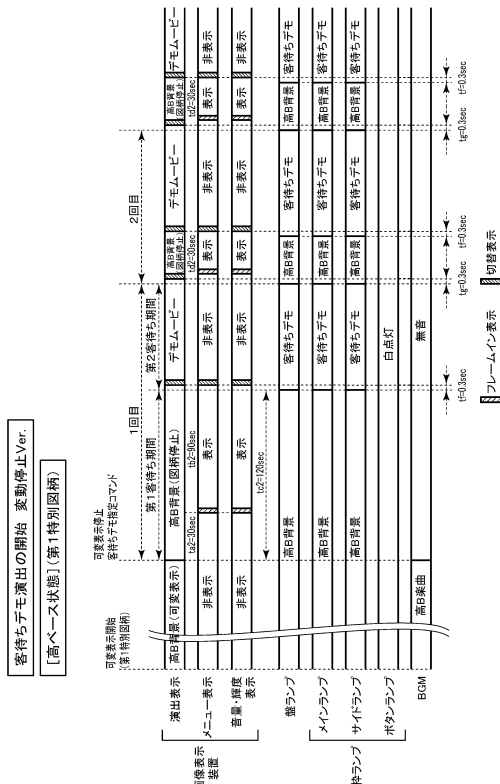
【圖 5 2】

【图52】



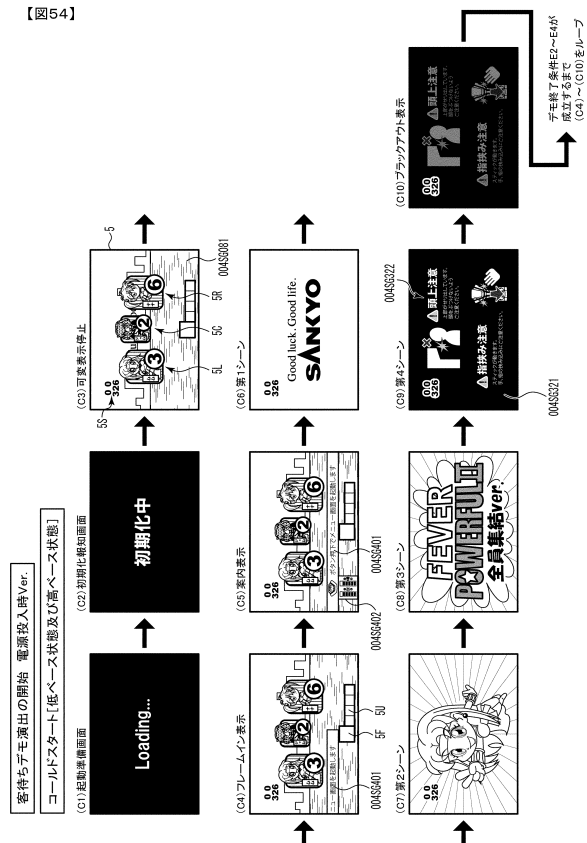
【図 5 3】

【図53】



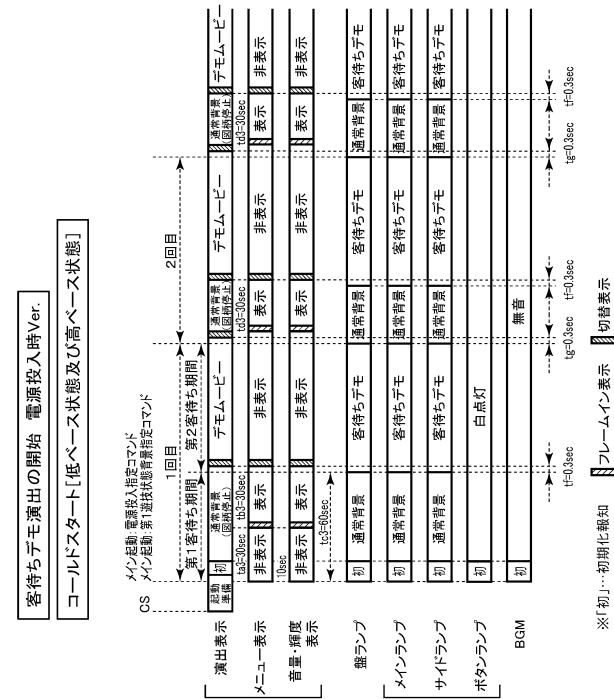
【圖 5 4】

【図54】



【図 5 5】

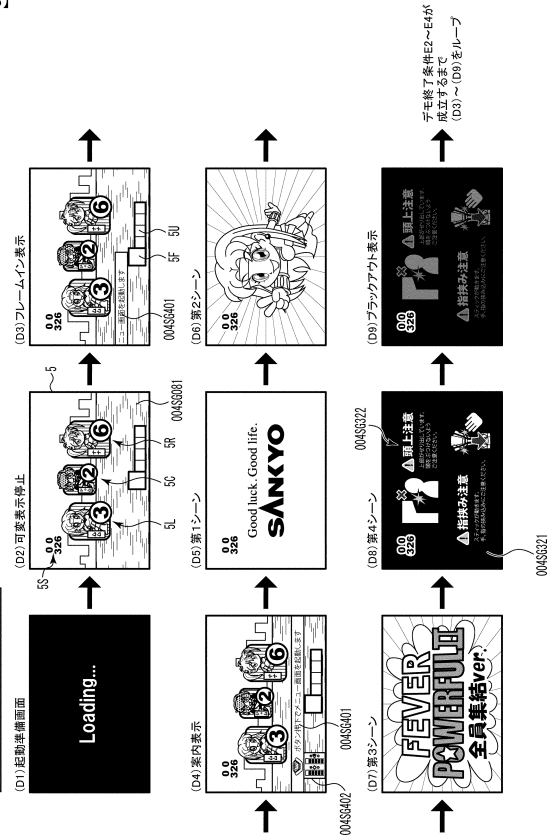
【図55】



※「初」…初期化報知

【圖 5 6】

【図56】

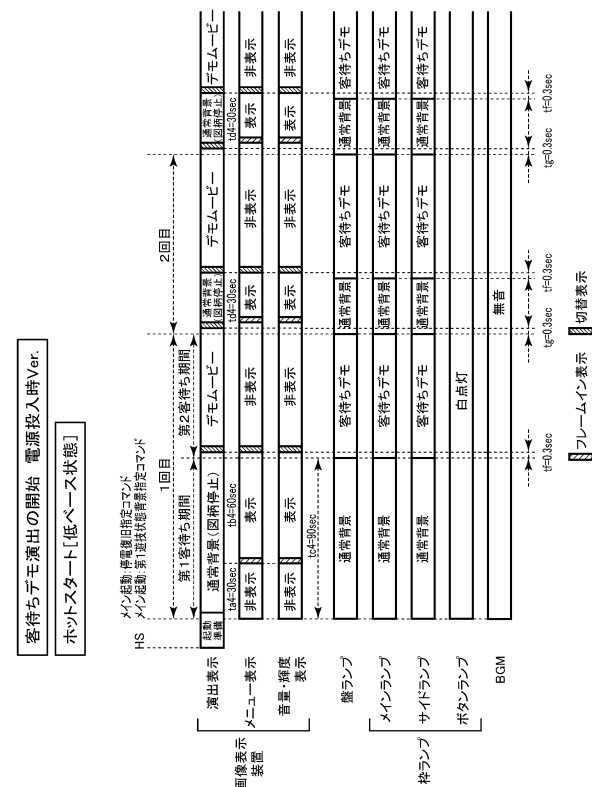


デモ終了条件E2～E4が

004SG321

【図 5 7】

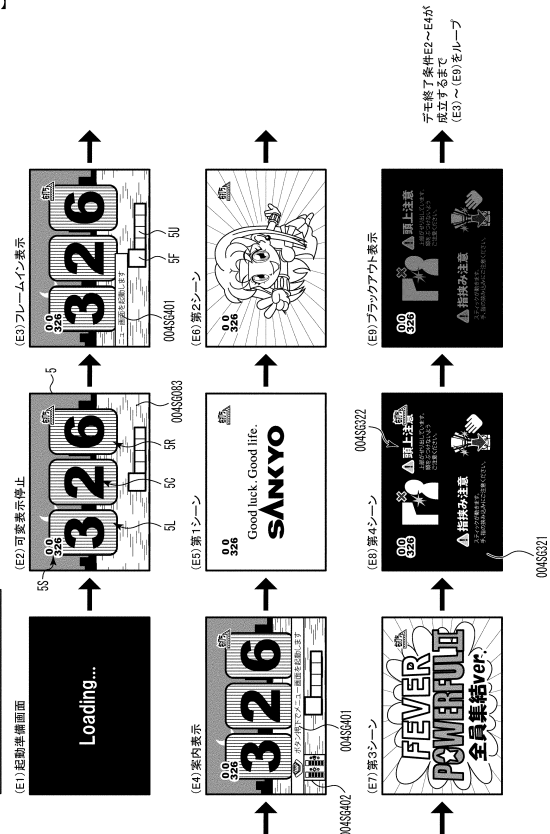
【図57】



フレーション表示 切替表示

【圖 58】

【図58】

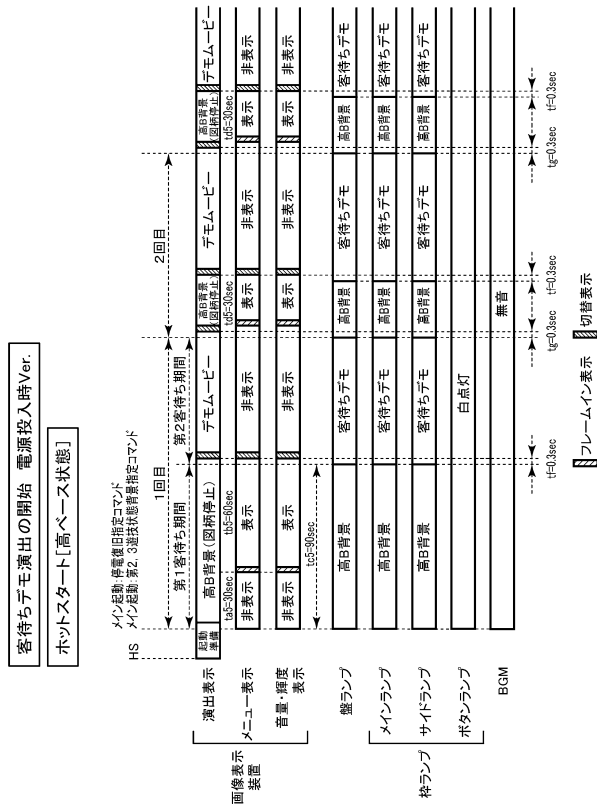


デモ終了条件E2～E4が

004SG321

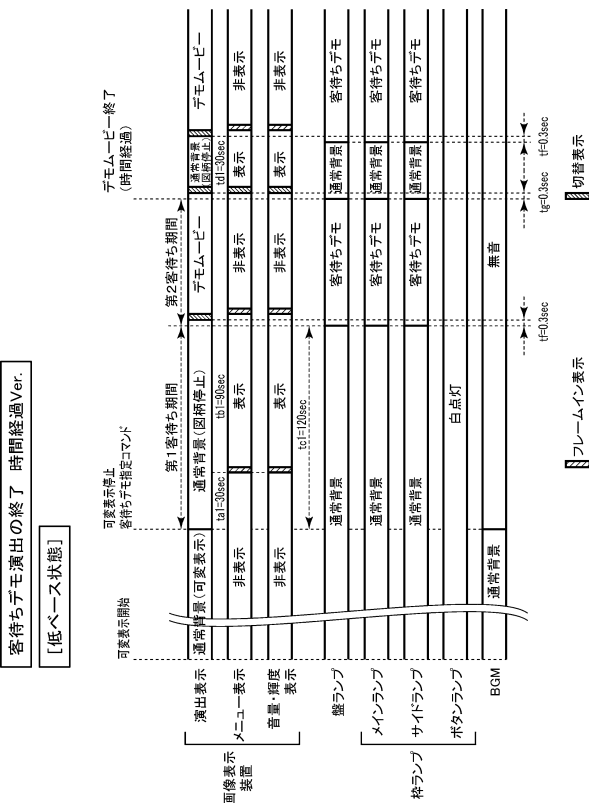
【図 5 9】

【図59】



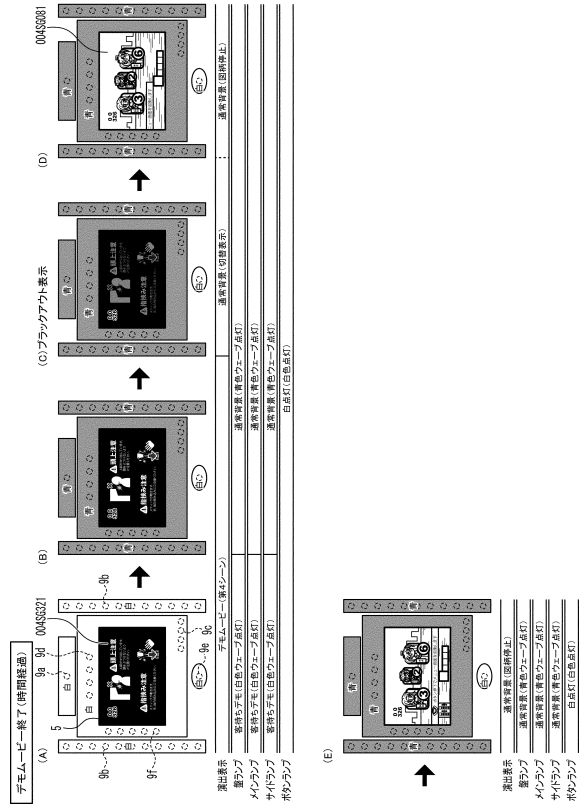
【図 6 1】

【図61】



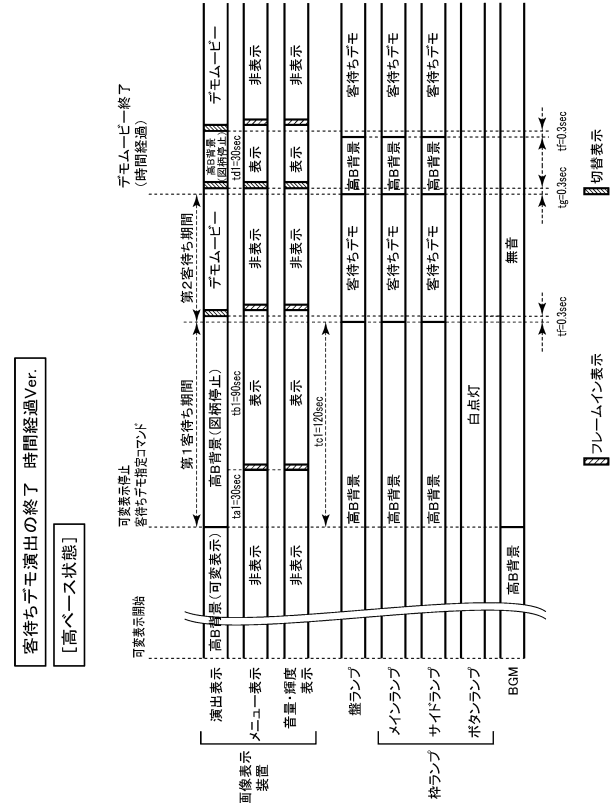
【図 60】

【図60】



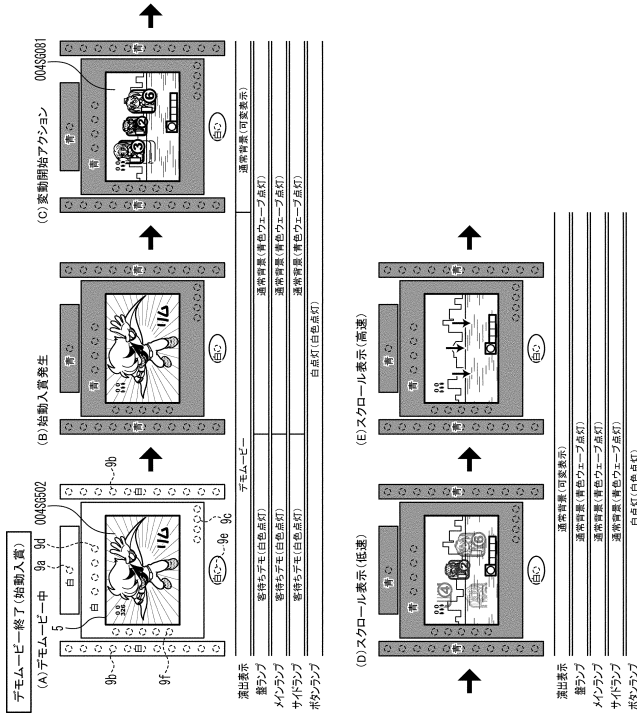
【図 6 2】

【図62】



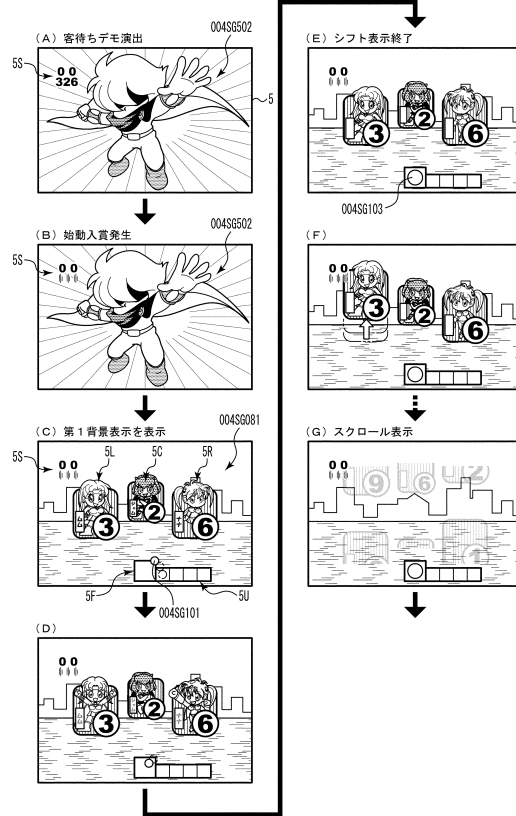
【図 6 3】

【図63】



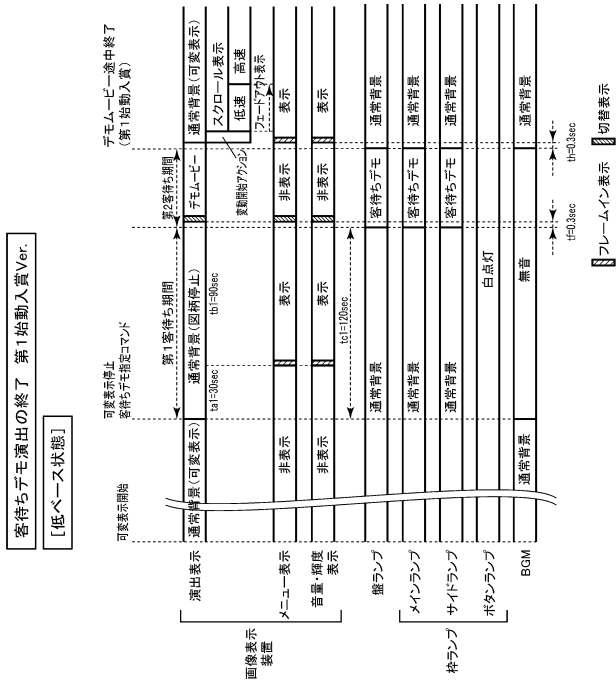
【図 6 4】

【図64】 デモムービーが始動入賞で終了 [低ベース状態]



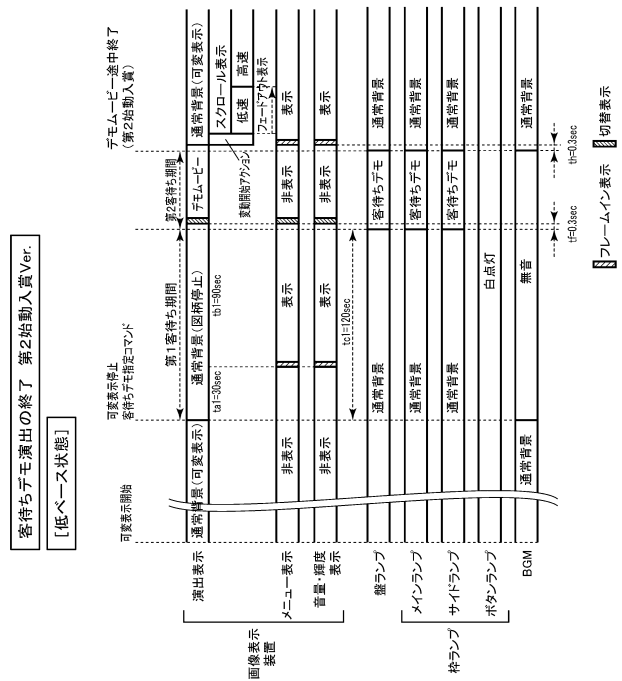
【図 6 5】

【図65】



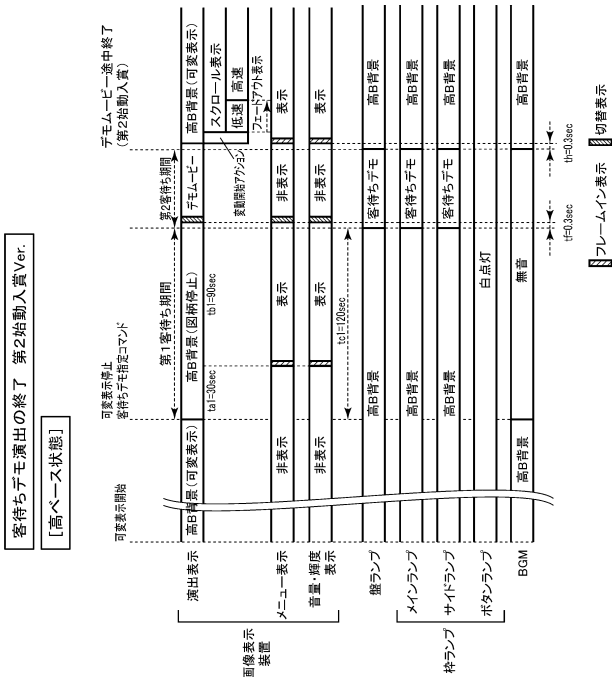
【図 6 6】

【図66】



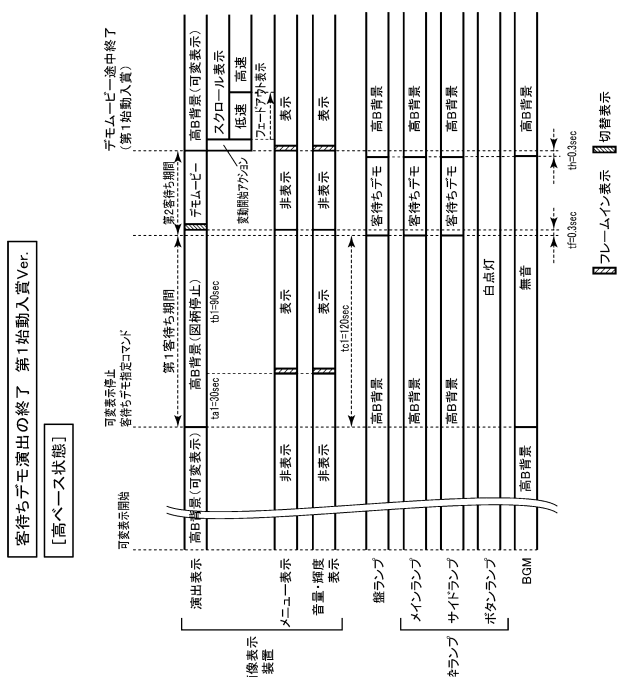
【圖 6 7】

【図67】



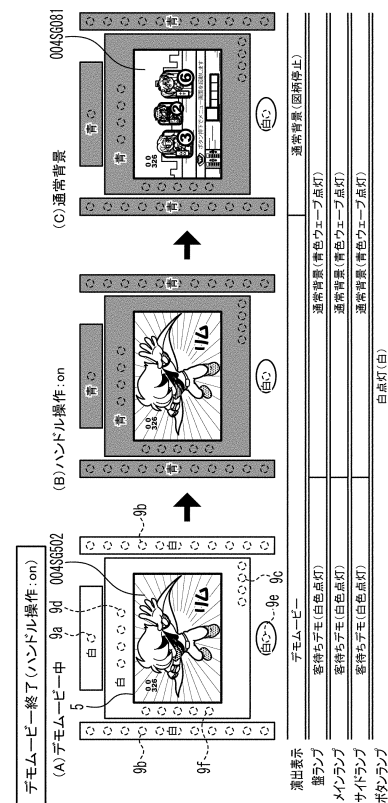
【図 68】

【図68】



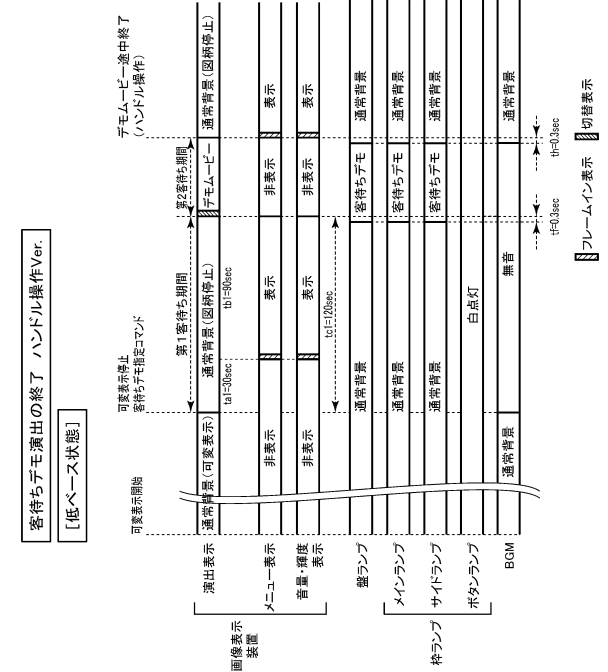
【図 6 9】

【図69】



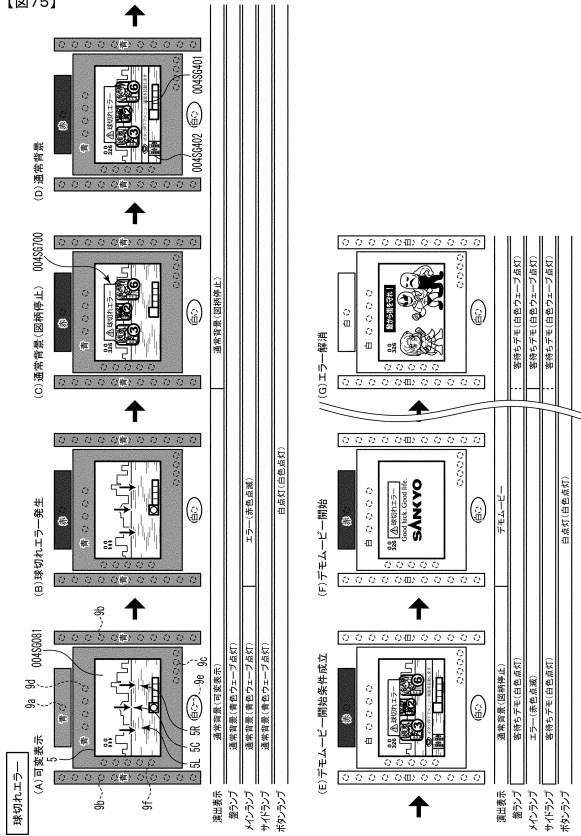
【図 70】

【図70】



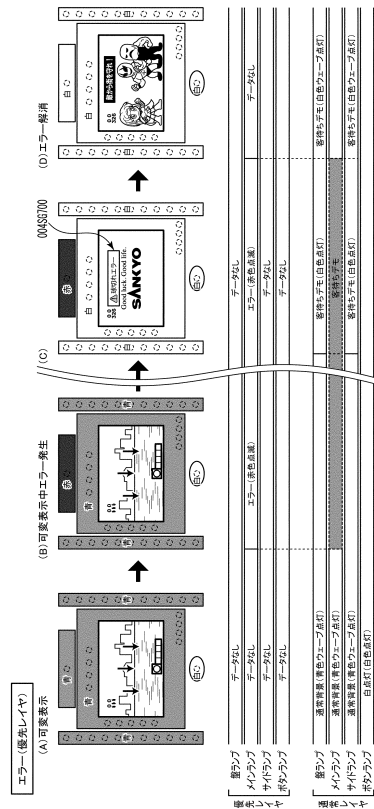
【図 7 5】

【図75】



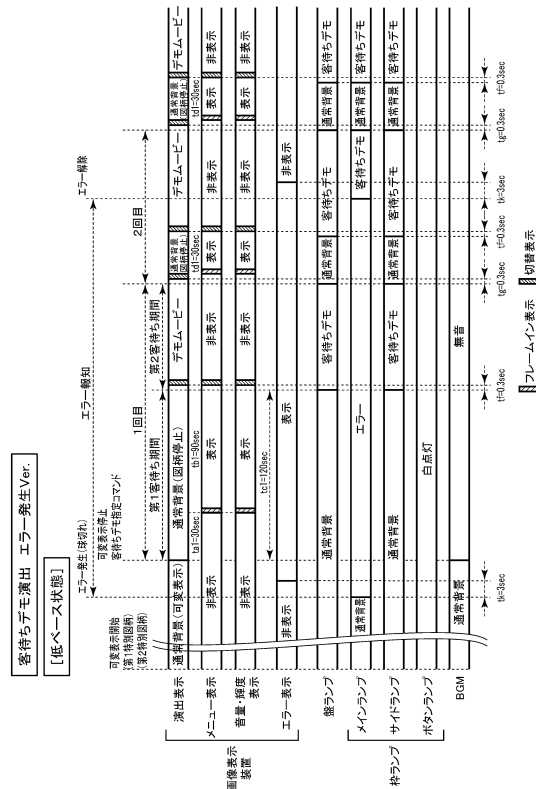
【図 7 6】

【図76】



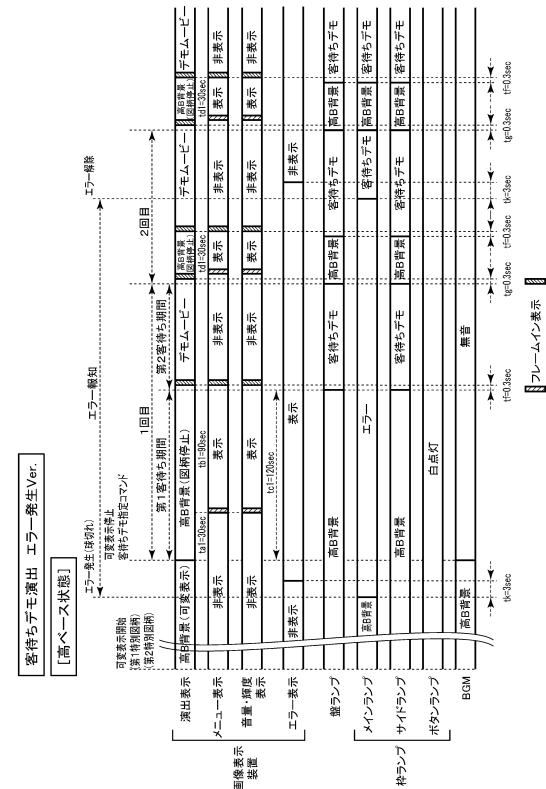
【図 7 7】

【図77】



【図 7 8】

【図78】



10

20

30

40

50

【図 8 3】

【図83】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_XXX[] = {
    | 500/10,      &XD_J_LWU_1_XXX_1[0]], ..... (1)
    | 500/10,      &XD_J_LWU_1_XXX_2[0]], ..... (2)
    | 230/10,      &XD_J_LWU_1_XXX_3[0]], ..... (3)
    | 600000/10,   &XD_J_LWU_1_XXX_4[0]], ..... (4)
    [END_CODE]
};
```

【図 8 4】

【図84】 XXX（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_1[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    | 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 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 8 5】

【図85】 XXX（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_2[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    | 100/10, F_ON + 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499 ],
    | 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],
    | 100/10, F_ON + 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99 ],
    | 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],
    [END_CODE]
};
```

【図 8 6】

【図86】 XXX（孫） 3

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_3[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    | 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    | 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    | 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A6000, 0x122122, 0x122122, 0x0055AA, 0x0055AA, 0x0055AA, 0x0055AA, 0x0055AA, 0x0055AA ],
    | 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x001122, 0x001122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA ],
    | 30/10, F_OF + 0x5A0000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x0000 ],
    | 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A0000, 0x122 ],
    | 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x0000 ],
    | 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
    | 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
    [END_CODE]
};
```

【図 8 7】

【図87】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化観知	BFFF
エラー	BFF1

【図 8 8】

【図88】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {
    | 600000/10,      &XD_J_LMAIN_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
    | [JUMP_CODE],      &XD_A_LMAIN_B10E[1]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B10E[] = {
    | 600000/10,      &XD_J_LWU_1_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
    | [JUMP_CODE],      &XD_A_LWU_1_B10E[1]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {
    | 600000/10,      &XD_J_LLOGO_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
    | [JUMP_CODE],      &XD_A_LLOGO_B10E[1]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {
    | 600000/10,      &XD_J_LSLMP_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
    | [JUMP_CODE],      &XD_A_LSLMP_B10E[1]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {
    | 600000/10,      &XD_J_LATAK_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
    | [JUMP_CODE],      &XD_A_LATAK_B10E[1]],
};
```

10

20

30

40

50

【圖 89】

【図89】 背景通常（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LMAIN_TSUJSHENDO_TSJDU_LOOP[] = {
        6000000/10,
        XD_J_LMAIN_TSUJSHENDO_TSJDU[0]},
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LIU_TSUJSHENDO_TSJDU_LOOP[] = {
        6000000/10,
        XD_J_LIU_TSUJSHENDO_TSJDU[0]},
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LLOGO_TSUJSHENDO_TSJDU_LOOP[] = {
        6000000/10,
        XD_J_LLOGO_TSUJSHENDO_TSJDU[0]},
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_SLIMP_TSUJSHENDO_TSJDU_LOOP[] = {
        6000000/10,
        XD_J_SLIMP_TSUJSHENDO_TSJDU[0]},
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LATAK_TSUJSHENDO_TSJDU_LOOP[] = {
        6000000/10,
        XD_J_LATAK_TSUJSHENDO_TSJDU[0]},
};

```

【圖 90】

【図90】 背景通常（孫） 1

[illegible]

【圖 9 1】

【図91】 背景通常（孫） 2

[illegible][illegible]

【圖 9 2】

【図92】 背景時短（親）

```

const struct S_LAMP_A MD_A_LMAIN_B10101 = {
    6000000/10,      800_A_LMAIN_TSUSHIEN0_JITAN_LOOP[0],
    1,                800_A_LMAIN_B10101[]};

};

const struct S_LAMP_A MD_A_LMU1_1_B10101 = {
    6000000/10,      800_A_LMU1_1_TSUSHIEN0_JITAN_LOOP[0],
    1,                800_A_LMU1_1_B10101[]};

};

const struct S_LAMP_A MD_A_LLOG0_B10101 = {
    6000000/10,      800_A_LLOG0_TSUSHIEN0_JITAN_LOOP[0],
    1,                800_A_LLOG0_B10101[]};

};

const struct S_LAMP_A MD_A_LSLMP_B10101 = {
    6000000/10,      800_A_LSLMP_TSUSHIEN0_JITAN_LOOP[0],
    1,                800_A_LSLMP_B10101[]};

};

const struct S_LAMP_A MD_A_LATATK_B10101 = {
    6000000/10,      800_A_LATATK_TSUSHIEN0_JITAN_LOOP[0],
    1,                800_A_LATATK_B10101[]};

};

```

10

20

30

40

50

【圖 9 3】

【図93】 背景時短（子）

```

const struct S_LAMP_J
[600000/10
[END CODE]
X0_J_MAIN_TSUSHIENDO_JITAN_LOOP[] = {
X0_J_MAIN_TSUSHIENDO_JITAN[0]
};

const struct S_LAMP_J
[600000/10
[END CODE]
X0_J_LWU_I_TSUSHIENDO_JITAN_LOOP[] = {
X0_J_LWU_I_TSUSHIENDO_JITAN[0]
};

const struct S_LAMP_J
[600000/10
[END CODE]
X0_J_LLOGO_TSUSHIENDO_JITAN_LOOP[] = {
X0_J_LLOGO_TSUSHIENDO_JITAN[0]
};

const struct S_LAMP_J
[600000/10
[END CODE]
X0_J_SLIP_TSUSHIENDO_JITAN_LOOP[] = {
X0_J_SLIP_TSUSHIENDO_JITAN[0]
};

const struct S_LAMP_J
[600000/10
[END CODE]
X0_J_LATAK_TSUSHIENDO_JITAN_LOOP[] = {
X0_J_LATAK_TSUSHIENDO_JITAN[0]
};
};

```

【図 9 4】

【図94】 背景時短（孫） 1

[illegible]

【圖 9 5】

【図95】 背景時短（孫） 2

[illegible][illegible]

【圖 9 6】

【図96】 背景確変（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (6000000/10,
    JUMP_CODE,
    XID_A_LMAIN_BIZ1[1] = {
        XID_A_LMAIN_TSUSHIENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
        XID_A_LMAIN_BIZ1[1]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (6000000/10,
    JUMP_CODE,
    XID_A_LMUU_TSUSHIENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
    XID_A_LMUU_BIZ1[1]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (6000000/10,
    JUMP_CODE,
    XID_A_LLOGO_BIZ1[1] = {
        XID_A_LLOGO_TSUSHIENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
        XID_A_LLOGO_BIZ1[1]},
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LSLUMP_BIZ1[1] = {
        (6000000/10,
        JUMP_CODE,
        XID_A_LSLUMP_TSUSHIENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
        XID_A_LSLUMP_BIZ1[1]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (6000000/10,
    JUMP_CODE,
    XID_A_LATATK_BIZ1[1] = {
        XID_A_LATATK_TSUSHIENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
        XID_A_LATATK_BIZ1[1]},
};
};

```

10

20

30

40

50

【圖 9 7】

【図97】 背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_u_LMAIN_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LWU_1_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LLOGO_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LSLWP_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LATAK_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};
};
```

【圖 9 8】

【図98】 背景確変（孫） 1

[illegible]

10

20

【圖 9 9】

【圖99】 背景確變（孫） 2

[illegible]

【図 100】

【図100】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A {  
    [0] XD_A_LINAI_BFO[0] = {  
        [END_CODE]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [0] XD_A_LIWI_BFO[0] = {  
        [END_CODE]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [0] XD_A_LLLOO_BFO[0] = {  
        [END_CODE]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [0] XD_A_LSJMP_BFO[0] = {  
        [END_CODE]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [0] XD_A_LATAK_BFO[0] = {  
        [END_CODE]  
    };  
  
};
```

30

40

50

【図 101】

【図101】 客待ちデモ（子）

```

const struct SAMP_LMP_ID_ID_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI [0] = {
    ( 5000,      KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_01[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 4500,      KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_02[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 4000,      KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_03[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 3000/50,   KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    ( 4500/50,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/50,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 1500/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 1000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 400/10,    KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    ( 400/10,    KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_06[00] ) / (主/機軸)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    (END_CODE)
};

const struct SAMP_LMP_ID_ID_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI [0] = {
    ( 5000,      KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_01[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 9500/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_02[00] ) / (主/機軸)
    ( 12500/50,  KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    ( 12500/10,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_03[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 11000/10,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 11000/20,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 10000/10,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_05[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_06[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_07[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    ( 4500/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_01[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 4000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_06[00] ) / (主/機軸)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    (END_CODE)
};

const struct SAMP_LMP_ID_ID_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI [0] = {
    ( 5000,      KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_01[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 9500/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_02[00] ) / (主/機軸)
    ( 12500/50,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_03[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 11000/10,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 11000/20,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_04[00] ) / (主/機軸)
    ( 10000/10,  KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_05[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_06[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_07[00] ) / (主/機軸)
    ( 5000/10,   KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    ( 4500/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_01[00] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 2000/10,   KRD_LIMB_RANBOW_01[01] ) / (白/ワッラン)
    ( 4000/10,   KRD_LIMB_KRYAN_KRYANOWSKI_06[00] ) / (主/機軸)
    ( 500/10,    KRD_LIMB_OFF[01] ) / (無/機軸)
    (END_CODE)
};

```

【図 102】

【図102】 客待ちデモ（孫） 1

```

const struct S_LAMP      XD_LWLN1_KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
//      RGRBGR
//      150/10. F_OF + 0xFFFF.
//      100/10. F_OF + 0x0000.
//      150/10. F_OF + 0xFFFF.
//      200/10. F_OF + 0x0000.
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_LWLN1_KYAKUMACHIDENO_08[] = {
//
//      上から      ①      ②      ③      ④      ⑤      ⑥      ⑦      ⑧      ⑨      ⑩      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0x000000. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF.
//      150/10. F_OF + 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000.
//      200/10. F_OF + 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000.
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_LL002_KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
//      左から      ①      ②      ③      ④      RGRBGR      RGRBGR
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF.
//      100/10. F_OF + 0x000000. 0x000000.
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF.
//      200/10. F_OF + 0x000000. 0x000000.
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_LS_LAMP_KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
//      上から      ①      ②      ③      ④      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFF.
//      100/10. F_OF + 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x0000.
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF. 0x00FF.
//      200/10. F_OF + 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x0000.
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_LATAK_KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
//      左から      ①      ②      ③      ④      RGRBGR      RGRBGR
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF.
//      100/10. F_OF + 0x000000. 0x000000.
//      150/10. F_OF + 0xFFFFFFF. 0xFFFFFFF.
//      200/10. F_OF + 0x000000. 0x000000.
//      [END CODE]
};

```

10

20

【図 103】

【図103】 客待ちデモ（孫） 2-1

[illegible]

【図 104】

【図104】 客待ちデモ（孫） 2-2

[illegible][illegible]

30

40

【図 105】

【図105】 客待ちデモ（孫） 3

[illegible][illegible]

【図 107】

【図107】 客待ちデモ（孫） 5

[illegible]

【図 106】

【図106】 客待ちデモ（孫） 4

[illegible]

```

//
const struct S_LAMP {
    //
    ID_XD_LAMP_XYXMMACHID[END] = |
        ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪
        R0B0B0 R0B0B0 R0B
        400/10 F.F.F.F = 0x444444, 0x444444, 0x4444, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 0x0B0B, 0
        500/10 F.F.F.F = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4A, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 0x999, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 0x0B0B, 1
        500/10 F.F.F.F = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4A, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 0x999, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 0x0B0B, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 0x0B0B, 1
        500/10 F.F.F.F = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4A, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 0x999, 1
        1000/10 F.F.F.F = 0x444444, 0x444444, 0x4444, 1
        [END_CODE]
};

//
const struct S_LAMP {
    //
    ID_XD_LAMP_XYXMMACHID[END] = |
        ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪
        R0B0B0 R0B0B0
        400/10 F.F.F.F = 0x444444, 0x444444, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 0
        500/10 F.F.F.F = 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 1
        500/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 1
        400/10 F.F.F.F = 0x0B0B0B, 0x0B0B0B, 1
        500/10 F.F.F.F = 0x999999, 0x999999, 1
        1000/10 F.F.F.F = 0x444444, 0x444444, 1
        [END_CODE]
};

```

```

0 8 ]
待ちデモ（孫）6
const
//
//
REG
0x444 ],
0x888 ],
0x999 ],
0x888 ],
0x444 ],
0x888 ],
0x999 ],
0x888 ],
0x444 ],

```

[illegible]

【図 108】

【図108】 客待ちデモ（孫） 6

```
const struct S_LAMP __X0__MAIN_KYAKUNACHIDEND0_06[] =  
//  
    RGB  
  
[ 250/10, F_OF + 0x444 ],  
[ 250/10, F_OF + 0x888 ],  
[ 1000/10, F_OF + 0x999 ],  
[ 250/10, F_OF + 0x888 ],  
[ 250/10, F_OF + 0x444 ],  
[ 250/10, F_OF + 0x888 ],  
[ 1000/10, F_OF + 0x999 ],  
[ 250/10, F_OF + 0x888 ],  
[ 1000/10, F_OF + 0x444 ],  
[END_CODE]
```

```
//
//
const struct S_LAMP
//
//      上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
//      R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2
//
//      1/250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      1/250 F/D ① 0.888888 ② 0.888888 ③ 0.888888 ④ 0.888888 ⑤ 0.888888 ⑥ 0.888888 ⑦ 0.888888 ⑧ 0.888888
//      1/250 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//      250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      250 F/D ① 0.888888 ② 0.888888 ③ 0.888888 ④ 0.888888 ⑤ 0.888888 ⑥ 0.888888 ⑦ 0.888888 ⑧ 0.888888
//      1000 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//      250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      1000 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//
// (END VALUE)
//
};
//
//
const struct S_LAMP
//
//      左から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
//      R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2 R2G2B2
//
//      1/250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      1/250 F/D ① 0.888888 ② 0.888888 ③ 0.888888 ④ 0.888888 ⑤ 0.888888 ⑥ 0.888888 ⑦ 0.888888 ⑧ 0.888888
//      1/250 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//      250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      250 F/D ① 0.888888 ② 0.888888 ③ 0.888888 ④ 0.888888 ⑤ 0.888888 ⑥ 0.888888 ⑦ 0.888888 ⑧ 0.888888
//      1000 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//      250 F/D ① 0.444444 ② 0.444444 ③ 0.444444 ④ 0.444444 ⑤ 0.444444 ⑥ 0.444444 ⑦ 0.444444 ⑧ 0.444444
//      1000 F/D ① 0.999999 ② 0.999999 ③ 0.999999 ④ 0.999999 ⑤ 0.999999 ⑥ 0.999999 ⑦ 0.999999 ⑧ 0.999999
//
//
```

```
};
```

【図 1 0 9】

【図109】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_B001[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_B001[1] },  
};
```

【図 1 1 1】

【図111】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {  
    RGB  
    //  
    { 150/10, F_OF + 0x0FF },  
    { 150/10, F_OF + 0x0FF },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 3】

【図113】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0] },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 5】

【図115】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_B001[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_B001[1] },  
};
```

【図 1 1 7】

【図117】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO_LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {  
    RGB  
    //  
    { 100/10, F_OF + 0x000 },  
    { 100/10, F_OF + 0x000 },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 0】

【図110】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD__LPUSH_SHIRO_TENTOU[0] },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 2】

【図112】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_B002[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_B002[1] },  
};
```

【図 1 1 4】

【図114】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {  
    RGB  
    //  
    { 150/10, F_OF + 0x0FF },  
    { 150/10, F_OF + 0x000 },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 6】

【図116】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0] },  
    { END_CODE }  
};
```

【図 1 1 8】

【図118】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMAIN_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LMAIN_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LMAIN_BFFF[1] },  
};  
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_I_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LMU_I_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LMU_I_BFFF[1] },  
};  
const struct S_LAMP_A XO_A_LLOGO_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LLOGO_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LLOGO_BFFF[1] },  
};  
const struct S_LAMP_A XO_A_LSLMP_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LSLMP_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LSLMP_BFFF[1] },  
};  
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAK_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LATAK_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LATAK_BFFF[1] },  
};  
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10,        &XD_J_LPUSH_SHOKIKKA_LOOP[0] },  
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_BFFF[1] },  
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 9】

【図119】 初期化報知（子）

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

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LMU_I_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LL000_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

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

【図 1 2 0】

【図120】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP XD___LMAIN_SHOKIKA[] = {
    //
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    [END_CODE]
};

//=====
const struct S_LAMP XD___LMU_I_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

//=====
const struct S_LAMP XD___LL000_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

//=====
const struct S_LAMP XD___LSLMP_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGB RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

//=====
const struct S_LAMP XD___LATAK_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};
```

10

【図 1 2 1】

【図121】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFI[] = {
    {600000/10, &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
    {JMP_CODE, &XD_A_LMAIN_BFFI[1]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 2】

【図122】 エラー（子）

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

20

30

40

50

【図 1 2 3】

【図123】 エラー（孫）

```
const struct S_LAMP XD_LMAIN_ERROR[] = {
//                                RGB
    [ 100/10, F_OF + 0xF00 ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 4】

【図124】 共通テーブル 1

```
// =====  
const struct S_LANP_ID {LAN_IN_OFF} = {  
//      RIB  
    [600000/10, F_OF + 0x0000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LANP_ID {LAN_I_OFF} = {  
//      上から ① ②          ③ ④          ⑤ ⑥          ⑦ ⑧          ⑨ ⑩ ⑪  
            RIBRIB      RIBRIB      RIBRIB      RIBRIB      RIBRIB      RIBRIB  
    [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LANP_ID {LLOG_OFF} = {  
//      左から ① ②      ③ ④  
            RIBRIB      RIBRIB      RIB  
    [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LANP_ID {LSLM_OFF} = {  
//      上から ① ②      ③ ④ ⑤  
            RIBRIB      RIBRIB      RIB  
    [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LANP_ID {LATAX_OFF} = {  
//      左から ① ②      ③ ④  
            RIBRIB      RIBRIB      RIB  
    [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LANP_ID {LPUSH_OFF} = {  
//      RIB  
    [600000/10, F_OF + 0x0000 ],  
    [END_CODE]  
};
```

10

【図 125】

【図125】 共通テーブル 2

[illegible][illegible][illegible]

```
// struct S1_MAP
//
//      ID_1[PRIME+1] = 0;
//
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 0
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 02
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 03
//      100/10, F_0 = 0x8F, // 04
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 05
//      100/10, F_0 = 0x0F, // 06
//      100/10, F_0 = 0x8F, // 07
//      100/10, F_0 = 0x4F, // 08
//      100/10, F_0 = 0x8F, // 09
//      100/10, F_0 = 0x8F, // 10
//      100/10, F_0 = 0x9F, // 11
//      100/10, F_0 = 0x8F, // 12
//      100/10, F_0 = 0x9F, // 13
//      100/10, F_0 = 0x6F, // 14
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 15
//      100/10, F_0 = 0x5F, // 16
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 17
//      100/10, F_0 = 0x5F, // 18
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 19
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 20
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 21
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 22
//      100/10, F_0 = 0x7F, // 23
//
// (END_CODE)
```

【図 126】

【図126】 共通テーブル3-1

[illegible][illegible]

20

30

40

【図 1 3 1】

【図131】

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

※「なし」は静止していること(変移なし)

強調度合いは、

企業名≧機種タイトル(メイン、サブ)＞注意喚起となる

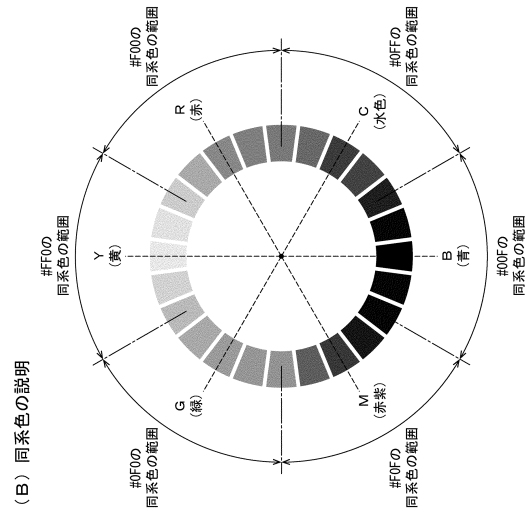
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い。

企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い

機種タイトル名(メン、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の強調度合いが注意喚起よりも高い

【圖 1 3 2】

【図132】



(B) 同系色の説明

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	
#F80	橙
#FF0	
#F00	黄
#F50	
#F80	黄緑
#4F0	
#0F0	緑
#0F4	
#0F8	緑青
#0FB	
#0F0	水色
#0BF	
#3BF	青緑
#3BF	
#0BF	青
#4BF	
#8BF	紫
#8BF	
#0BF	赤紫
#F0B	
#F0B	桃
#F04	

(A)

【図 133】

【図133】

[illegible]

実験毎のデモムビー開始までの時間の比較

[illegible]

【図 1 3 4】

【図134】 デモムービーが始動入賞で終了 [高ベース状態]

