(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-89622
(P2023-89622A)
(43)公開日　令和5年6月28日(2023.6.28)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全448頁）

(21)出願番号　特願2021-204225(P2021-204225)
(22)出願日　令和3年12月16日(2021.12.16)

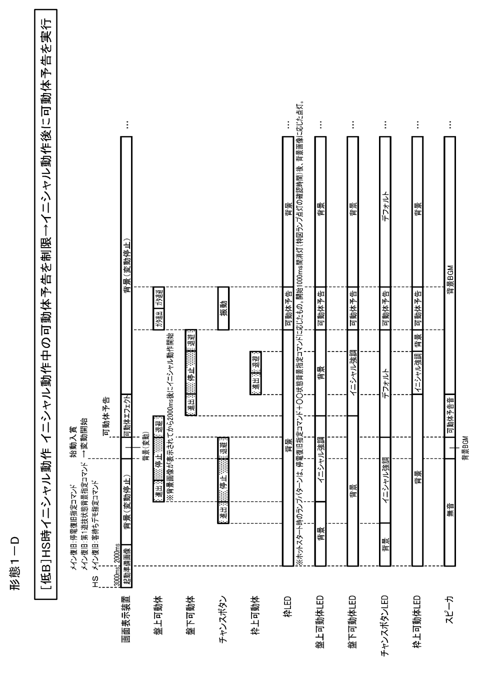
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC12 DA07 DA23 EA10

(54)【発明の名称】　遊技機

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

【図６６】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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、
発光手段と、
発光制御手段と、
可動体と、
遊技制御手段と、
表示手段と、
可動体制御手段と、を備え、
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し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり、
前記可変手段が前記進入容易状態となっているときに電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり、
前記表示手段は、
電源投入がされた場合、起動準備表示を表示することが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示を表示することが可能であり、
前記有利状態中であって、前記可変手段が前記進入容易状態となっているときに電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ、

その後、前記特殊制御が行われ、
その後、前記復旧中表示の表示が行われ、
その後、前記確認可動制御が行われる、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。
【０００３】
この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献１参照）。また、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る（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１５－１１３２１７号公報
【特許文献２】特開２０１６－２２１９６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００６】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
請求項１に記載の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
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、
発光手段と、
発光制御手段と、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
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し（図１４８、図１７７、図１７８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御する部分）、
前記可変手段が前記進入容易状態となっているときに電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置７を再度開放状態に制御する部分）、
前記表示手段は、
電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
前記有利状態中であって、前記可変手段が前記進入容易状態となっているときに電断が発生し、その後、電源投入がされた場合（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。さらに、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。

【０００８】

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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】演出制御コマンドを例示する図である。

【図４】（Ａ）は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、（Ｂ）は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。

【図５】各乱数を示す説明図である。

【図６】変動パターンの説明図である。

【図７】（Ａ）は表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブル２を示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｄ）は大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｅ）は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図８】大当り種別の説明図である。

【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

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

【図１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１８】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図１９】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図２０】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図２１】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図２２】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図２３】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図２４】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図２５】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図２６】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】切替制御テーブルの説明図である。
【図３４】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。
【図３５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図３８】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図３９】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４０】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４１】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４２】（Ａ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４３】（Ａ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４４】（Ａ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４５】演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。
【図４６】（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
【図４７】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
【図４８】開始時予告の動作例を示す図である。
【図４９】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
【図５０】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
【図５１】ＳＰリーチ予告の動作例を示す図である。
【図５２】大当り演出の動作例を示す図である。
【図５３】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。
【図５４】状態移行動作制御の動作例を示す図である。
【図５５】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図５６】（Ａ）は可動体の動作を説明する図、（Ｂ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。
【図５７】（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図５８】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図５９】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６０】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６１】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
【図６２】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６３】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６４】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６５】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミ

ングチャートである。
【図６６】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６７】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６８】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６９】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変２表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７０】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７１】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７２】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７３】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。
【図７４】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで
【図７５】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。
【図７６】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７９】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。
【図８０】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８１】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８２】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８３】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。
【図８４】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図８５】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８６】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８７】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８８】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８９】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９０】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９１】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動

作例を示す図である。
【図９２】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９３】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図９４】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９５】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９６】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９７】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９８】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図９９】大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１００】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図１０１】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１０２】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。
【図１０３】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０４】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０５】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０６】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０９】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１０】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１１】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図１１２】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１１３】（Ａ）、（Ｂ）は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。
【図１１４】実施の形態における遊技機を示す正面図である。
【図１１５】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１６】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１７】各乱数を示す説明図である。
【図１１８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１１９】（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１２０】変動パターンの説明図である。
【図１２１】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２２】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１２３】（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１２４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２６】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１２７】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１２８】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１２９】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１３０】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１３１】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１３２】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１３３】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１３４】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。
【図１３５】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１３６】図１３５に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１３７】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１３８】（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１３９】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１４０】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１４１】（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１４２】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１４３】客待ちデモ演出の遷移図である。
【図１４４】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１４５】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１４６】（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１４７】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１４８】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１４９】（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１５０】（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１５１】（Ａ４）～（Ａ５）は図１５０の要部を示す図である。
【図１５２】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１５３】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１５４】（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１５５】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１５６】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１５７】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１５８】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１５９】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１６０】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１６１】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１６２】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１６３】（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１６４】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１６５】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１６６】（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１６７】（Ａ）～（Ｇ）は図１６６の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図１６８】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１６９】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１７０】高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１７１】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１７２】（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１７３】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１７４】（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１７５】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１７６】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１７７】（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１７８】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１７９】優先レイヤについて説明するための図である。
【図１８０】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１８１】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１８２】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１８３】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１８４】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１８５】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１８６】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１８７】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１８８】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１８９】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１９０】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
【図１９１】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１９２】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１９３】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１９４】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１９５】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１９６】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１９７】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１９８】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１９９】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２００】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２０１】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２０２】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２０３】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２０４】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２０５】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２０６】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２０７】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２０８】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２０９】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２１０】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２１１】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２１２】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２１３】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２１４】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２１５】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。
【図２１６】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２１７】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２１８】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２１９】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２２０】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。
【図２２１】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２２２】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２２３】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２２４】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２２５】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２２６】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図２２７】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図２２８】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図２２９】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図２３０】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図２３１】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図２３２】（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２３３】（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２３４】文字アニメーション表示を示す比較表である。
【図２３５】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図２３６】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２３７】（Ａ）～（Ｇ）は図１６６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】
【００１０】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１１】
（特徴部１３２ＳＧ形態）
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、盤上可動体３２Ａが上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図４９に示すように、盤上可動体３２Ａの動作に応じて画像表示装置５にエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、
前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図４９に示す可動体予告において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出効果音が出力される

部分）、

前記可動体制御手段は、

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

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分）、

初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示され、図６１に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作と画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体

演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００１２】

形態１－２の遊技機は、

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

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

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００１３】

形態１－３の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がず３１、図３２に示す動作確認制御処理を実行する部分）、

前記確認可動制御は、前記第２可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作は、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

前記可動体演出は、前記第１可動体を用いた演出であり（例えば、図４９に示すように、可動体予告は盤上可動体３２Ａを動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第２可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１が起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されず、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体３２Ａの演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第１可動体の可動が終了したときに第１可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００１４】

形態１－４の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したとき、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音を出力させる部分）、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了して

いれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

【００１５】

形態１－５の遊技機は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００１６】

形態１－６の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

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

制限された前記第１演出可動制御が行われる前に、前記第２可動体演出が実行される場

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

ことを特徴としている。

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

【００１７】

形態１－７の遊技機は、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第２可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体３２Ｂを上昇させる決め演出を実行可能な部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５１（Ｅ５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂの上昇時に盤下可動体９ｅお所定の発光色（例えば、図５６（Ｂ９）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、

ことを特徴としている。

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

【００１８】

形態１－８の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第２可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第２可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、該第２可動体の

可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５６（Ｂ）、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特別発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図５６（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂの進出動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体３２Ｂの対比動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【００１９】

形態１－９の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅが設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａの確認動作の実行中は、盤上可動体ＬＥＤ９ｄをイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体ＬＥＤ９ｅを初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００２０】

形態１－１０の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

【００２１】

形態１－１１の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

【００２２】

形態１－１２の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図７０に示すように、１の可変表示中において第１可変表示予告と第２可変表示予告とが実行される部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図７０に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第１可動体予告が実行される場合は該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が実行されない部分）、

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図７１に示すように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が正常に終了しなくとも、第２可動体予告の実行期間となれば第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【００２３】

形態１－１３の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、第１可動体予

告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、第２可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第１可動体予告の実行期間となる場合は、該第１可動体予告の実行期間中において第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、

制限された前記第１演出可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御を中断して前記第２演出可動制御を行う（例えば、図７２に示すように、各可動体のイニシャル動作に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始する部分）、

ことを特徴としている。

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

【００２４】

形態１－１４の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第１検出手段（例えば、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第２検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第１検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第１期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第１期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第２期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第２期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図７４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われないため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００２５】

形態１－１５の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図７５に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【００２６】

［形態２］

形態２－１の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図７６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が画像表示装置５において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図７６～図７８に示すように、電断後にパチンコ遊技機１が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２７】

形態２－２の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は各可動体のイニシャル動作に３０秒を要する部分）、

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了３０秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまってデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２８】

形態２－３の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２９】

形態２－４の遊技機は、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタン ＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部

分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図５６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が不可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。
【００３０】
形態２－５の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、
前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図５５に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００３１】
形態２－６の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅ

が設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない（例えば、図６１、図６２に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作実行時は、盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様にて発光させない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００３２】

形態２－７の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図５５に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置に動作させる部分）、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作せる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、図７９に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効

果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【００３３】

［形態３］

形態３－１の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート（例えば、導入パート。図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート（例えば、右打ち報知パート。図５２（Ｆ７）～（Ｆ８）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図８０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００３４】

形態３－２の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり（例えば、大当りＡ～Ｅ）、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当り種別表示１３２ＳＧ４２１）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２）の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である（例えば、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

【００３５】
形態３－３の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００３６】
形態３－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００３７】
形態３－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第１輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第２輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが第１輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、が第１輝度（高輝度）より低い第２輝度（低輝度）にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００３８】

形態３－６の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第１可動体が動作している場合、第２可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光せず、第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００３９】

形態３－７の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記発光制御手段は、

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

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特殊発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特殊発

光パターンとは発光態様が異なる第２特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００４０】

形態３－８の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

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

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

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

【００４１】

形態３－９の遊技機は、

表示手段（例えば、画像表示装置５）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５２（Ｆ７）参照）を実行可能であり、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００４２】

［形態４］

形態４－１の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも

前にファンファーレ演出を実行可能であり、
　前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図８１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。
【００４３】
　形態４－２の遊技機は、
　前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。
【００４４】
　形態４－３の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
　　前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００４５】
形態４－４の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００４６】
形態４－５の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００４７】
形態４－６の遊技機は、
前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニ

シャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００４８】

［形態５］

形態５－１の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【００４９】

形態５－２の遊技機は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５０】

形態５－３の遊技機は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５１】

形態５－４の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００５２】

形態５－５の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン

（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
　前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
　前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第２可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００５３】
　形態５－６の遊技機は、
　前記発光制御手段は、
　前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
　前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、
　前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００５４】
　形態５－７の遊技機は、
　前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
　前記発光制御手段は、
　前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
　前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００５５】

［形態６］

形態６－１の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【００５６】

形態６－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。
【００５７】
形態６－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００５８】
形態６－４の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中

表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００５９】
形態６－５の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００６０】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度

が第１輝度となるように該発光手段を制御し、

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

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

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

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ１０）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８６参照）、

ことを特徴としている。

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

【００６１】

形態７－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６２】

形態７－３の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体

が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００６３】
形態７－４の遊技機は、
前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【００６４】
形態７－５の遊技機は、
前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００６５】
［形態８］
形態８－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作によ

り該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、
　前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、
　前記発光制御手段は、
　前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
　前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
　前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。
【００６６】
　形態８－２の遊技機は、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
　前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００６７】

形態８－３の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００６８】

形態８－４の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【００６９】

形態８－５の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、
前記発光制御手段は、
前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００７０】
形態８－６の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７１】
形態８－７の遊技機は、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により

可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

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

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

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

【００７２】

形態８－８の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、

で構成され、

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

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５３（Ｆ２４）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動

作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００７３】

形態８－９の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００７４】

［形態９］

形態９－１の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ）と該第１有利状態よりも有利な第２有利状態（例えば、大当りＢ）とを含み、
前記演出制御手段は、前記第１有利状態および前記第２有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、
前記報知演出は、
導入パート（例えば、図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記第１有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第１有利状態に対応する演出が実行され、
前記第２有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第２有利状態に対応する演出が実行され、
前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７５】
形態９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７６】
形態９－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、

ことを特徴としている。

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

【００７７】

形態９－４の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００７８】

形態９－５の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００７９】

形態９－６の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、
前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、２回目のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８０】
形態９－７の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２３）参照）、
前記動作促進演出は、前記導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）において実行され、
前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００８１】
形態９－８の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

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

【００８２】

形態９－９の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８３】

［形態１０］

形態１０－１の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）参照）、

前記エンディング演出は、

導入パート（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００８４】

形態１０－２の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８５】

形態１０－３の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体ＬＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００８６】
形態１０－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８７】
［形態１１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠

上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。
【００８８】
形態１１－２の遊技機は、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、

前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００８９】

形態１１－３の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００９０】

形態１１－４の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【００９１】

形態１１－５の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示するこ

とが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００９２】
［形態１２］
形態１２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記特定識別情報は、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含み、
前記通常状態は前記第１識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
前記特別状態は前記第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
前記特別状態中に、前記表示手段の第１表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）を表示可能であり、
前記特別状態中に、前記表示手段の第２表示領域に、第２識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第２保留記憶数や第２保留表示１３２ＳＧ００２）を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記第２表示領域に対して、前記第１表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第２表示領域の視認性が第１表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができ

る。

【００９３】

形態１２－２の遊技機は、

前記第１表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第２表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は、時短状態中において変化しない一方、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９４】

形態１２－３の遊技機は、

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

ことを特徴としている。

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

【００９５】

［形態１３］

形態１３－１の遊技機は、

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

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

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記特定の可変表示パターンは、

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

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

を含んで構成され、

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

に可動体の制御が行われる部分。図９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第２パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９６】
　形態１３－２の遊技機は、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
　前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
　前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【００９７】
　［形態１４］
　形態１４－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
　前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、
　前記開始時演出は、
　　導入パート（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）と、
　　前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）参照）と、
　　で構成され、
　前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９８】
形態１４－２の遊技機は、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開始時演出を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【００９９】
［形態１５］
形態１５－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記再可変表示報知演出は、
識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図４９（Ｃ３）～（Ｃ５）参照））と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１００】
形態１５－２の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【０１０１】
［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記通常状態は、第１遊技領域（例えば、左遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記特別状態は、第２遊技領域（例えば、右遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域（表示画面右側上部）に前記第１遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第１遊技領域側発射促進表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図９７、図９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第１遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０２】
形態１６－２の遊技機は、
前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記復旧中表示が表示されている場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促

進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能である、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【０１０３】
　形態１６－３の遊技機は、
　前記第１遊技領域促進報知として、第１遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）の表示と、第１遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、
　初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第１遊技領域促進報知音の出力が制限され、
　初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第１遊技領域促進報知音の出力が行われる（例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第１遊技領域促進報知を行うことが可能である。
【０１０４】
　形態１６－４の遊技機は、
　前記通常状態において前記第２遊技領域側に設けられた所定領域（例えば、通過ゲート４１など）に遊技媒体が進入した場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能であり、
　前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第１遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能であり、
　前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第１遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０５】
　［形態１７］
　形態１７－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を備え、

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

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示することが可能であり、

前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、

ことを特徴としている。

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

【０１０６】

形態１７－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

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

ことを特徴としている。

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

【０１０７】

［形態１８］

形態１８－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
前記表示手段は、
電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、
前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示することが可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０８】
形態１８－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０９】
形態１８－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体

を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。
【０１１０】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記表示手段は、
前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示可能であり、
その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、
前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される特定領域（図１０１（Ａ）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図１０１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１１１】
形態１９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１２】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体と、
可動体制御手段と、
表示手段と、を備え、
通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、
前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１３】
形態２０－２の遊技機は、
演出制御手段をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１１４】
［形態２１］
形態２１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１５】
形態２１－２の遊技機は、
電源投入された場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制

御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１１６】

形態２１－３の遊技機は、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

形態２１－４の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図９に示す特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１１７】

［形態２２］

形態２２－１の遊技機は、

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

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

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１、図６２に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図６１に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図６１に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下顔伝い３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂのイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１８】
形態２２－２の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１９】
形態２２－３の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２０】

形態２２－４の遊技機は、

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

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２１】

形態２２－５の遊技機は、

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

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２２】

［形態２３］

形態２３－１の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となった場合は、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が実行される部分）、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、可変入賞球装置６Ｂを再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１２３】
形態２３－２の遊技機は、
前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１２４】
形態２３－３の遊技機は、
可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合ｓ）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１２５】
［形態２４］
形態２４－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機

（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御する部分）、
前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置７を再度開放状態に制御する部分）、
前記表示手段は、
電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、
その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１２６】
形態２４－２の遊技機は、
前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図８に示すように、大当り遊技として３～１０のラウンド遊技を実行可能な部分）、
ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置７を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、
前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電

源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示の１３２ＳＧ５００の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置７が塀s状態に制御されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１２７】

［形態２５］

形態２５－１の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、

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

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図１０９、図１１０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１２８】

形態２５－２の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確

認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。
【０１２９】
形態２５－３の遊技機は、
前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、
前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１３０】
形態２５－４の遊技機は、
始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。
【０１３１】
形態２５－５の遊技機は、
始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１３２】
［形態２６］
形態２６－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記第１可動体が初期位置に位置するとともに前記第２可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第１可動体が進出位置に位置するとともに該第２可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第１可動体と該第２可動体との距離が近くなり（図１１１参照）、
前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第１可動体の進出位置から原点位置への動作と、第２可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

【０１３３】

形態２６－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第１可動体と前記第２可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第１可動体と前記第２可動体の動作を含まない態様で該第１可動体と該第２可動体とを可動させる制御である（例えば、第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３４】

形態２６－３の遊技機は、

前記第２可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１３４）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３５】

形態２６－４の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３６】

［形態２７］

形態２７－１の遊技機は、

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

第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）と、

第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第１可動体は遊技盤（例えば、遊技盤２）に設けられ、

前記第２可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠３ａ）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第１可動体および前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御として、前記第１可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第１可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第１可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体が進出位置に配置されているときに第２可動体の動作を開始することにより該第２可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【０１３７】

形態２７－２の遊技機は、

前記第２可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３８】

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

【０１３９】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技機用枠３には、ガラス窓を有する開閉扉枠３ａが左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【０１４０】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１４１】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄は、複数のランプ（ＬＥＤ）によって構成されている。ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

【０１４２】

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

【０１４３】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【０１４４】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【０１４５】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

可変入賞球装置６Ｂの下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【０１５７】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【０１５８】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【０１５９】

開閉扉枠３ａの左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。開閉扉枠３ａの上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカＬＥＤ９ｃが設けられている。

【０１６０】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂが設けられている。また、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂには可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅが設けられ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆが設けられ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタン ＬＥＤ９ｇが設けられている。可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅ、ボタンＬＥＤ９ｇ、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。

【０１６１】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【０１６２】

遊技領域の下方における開閉扉枠３ａの所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【０１６３】
　また、開閉扉枠３ａの下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン６３１Ｂと、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回動可能に設けられたレバー体６３１Ａと、を備える操作ユニット６００が設けられている。尚、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠３ａの上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン１３２ＳＧ３５を構成する十字キーが設けられている。
【０１６４】
　操作ユニット６００には、チャンスボタン６３１Ｂに対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ６３５Ｂ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ６３５Ｃ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６３５Ｄ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを振動させるための振動モータ６３５Ｅ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ６３５Ｆ（図２参照）と、レバー体６３１Ａの前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ６２５Ｙ（図２参照）と、レバー体６３１Ａが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６２５Ｃとが設けられている。また、選択ボタン１３２ＳＧ３５には、選択ボタン１３２ＳＧ３５の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ１３２ＳＧ３６（図２参照）が設けられている。
【０１６５】
　パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、レバー体６３１Ａやチャンスボタン６３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【０１６６】
　開閉扉枠３ａは、上部中央位置に取付けられている第１演出ユニット１３２ＳＧ１００と、上部左側に取付けられている第２演出ユニット１３２ＳＧ２００と、上部右側に取付けられている第３演出ユニット１３２ＳＧ３００と、の３つの演出ユニットを有している。第１演出ユニット１３２ＳＧ１００には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体１３２ＳＧ１２１が設けられている。
【０１６７】
　パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている（図２参照）。後述するように、本特徴部１３２ＳＧでは大当り確率が１／２００に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ５２を操作することでパチンコ遊技機１を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー５１を操作することによって大当り確率を変更可能としてもよい。
【０１６８】
　主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９（図２参照）が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図２参照）が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【０１６９】
　表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、開閉扉枠３ａにより遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。

【０１７０】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【０１７１】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【０１７２】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【０１７３】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【０１７４】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【０１７５】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１７６】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【０１７７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や３回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１７８】

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

利となる。

【０１７９】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【０１８０】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【０１８１】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【０１８２】

時短状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短）ともいう。

【０１８３】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。

【０１８４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【０１８５】

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

【０１８６】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続してい

る態様などのことである。

【０１８７】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【０１８８】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【０１８９】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【０１９０】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【０１９１】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【０１９２】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【０１９３】

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

【０１９４】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【０１９５】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【０１９６】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【０１９７】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【０１９８】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【０１９９】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０２００】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０２０１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０２０２】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ（第１カウントスイッチ１３２ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４）

からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【０２０３】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０２０４】

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

【０２０５】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、開閉扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０２０６】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０２０７】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、押引センサ６２５Ｙ、突出位置センサ６２５Ｃ、ボタンセンサ６３５Ｂ、原点位置センサ６３５Ｃ、突出位置センサ６３５Ｄ、上下左右センサ１３２ＳＧ３６、原点位置センサ１３２ＳＧ１０３、１３２ＳＧ１１３、１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４、１３２ＳＧ１１４、１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される

信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【０２１１】

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

【０２１２】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ６３５Ｅ、進退モータ６３５Ｆ、駆動モータ１３２ＳＧ１０２、１３２ＳＧ１１２、１３２ＳＧ１２２、１３２ＳＧ１３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂの制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【０２１６】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【０２１７】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報

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

【０２２１】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０２２２】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０２２３】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０２２４】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０２２５】

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

【０２２６】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始

してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２２７】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２２８】

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

【０２２９】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０２３０】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０２３１】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０２３２】

図３は、本特徴部１３２ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの

先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図３に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０２３３】

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

【０２３４】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３５】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【０２３６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。

【０２３７】

コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立していないことによりステップＳ６が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。

【０２３８】

コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立したことによりステップＳ４が実行されたこと）を指定する停電復旧指定コマンドである。

【０２３９】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置５に表示され

ている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２４０】

図４（Ｂ）に示すように、具体的な一例として、コマンド９５００Ｈは、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０１Ｈは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ）に対応した第２遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０２Ｈは、大当りＢの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ１）に対応した第３遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、大当りＣの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第４遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０４Ｈは、大当りＤの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第５遊技状態背景指定コマンドである。大当りＥの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ２）に対応した第６遊技状態背景指定コマンドである。

【０２４１】

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

【０２４２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２４３】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０２４４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特

図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０２４５】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０２４６】

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

【０２４７】

コマンドＤ１００Ｈは、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことで該第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。コマンドＤ２ＸＸＨは、時短状態における第２特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第２特図時短回数通知コマンドである。コマンドＤ３ＸＸは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０２４８】

図５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図５に示すように、本特徴部１３２ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５が、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２４９】

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

ンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が２（第２）である、つまり、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

ここで、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り種別について、図８を用いて説明すると、本特徴部１３２ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＡ～大当りＥが設定されている。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

大当りＣは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目及び２ラウンド目のインターバル期間

が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｂとして時短制御が実行される。

【０２７６】

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

【０２７７】

大当りＥは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＥにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目、２ラウンド目及び４ラウンド目～９ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当りＥの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ２として時短制御が実行される。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【０２８７】

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

【０２８８】

こうして特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１に記憶された保留データは、第１特図を用い

た特図ゲームまたは第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８９】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。更に、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第１保留情報に基づく可変表示と第２保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

【０２９０】

普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２９１】

遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２９２】

遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２９３】

遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２９４】

遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２９５】

遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている

。例えば、遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２９６】

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

【０２９７】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０２９８】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０３０２】

演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０３０３】

演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０３０４】

演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０３０５】

本特徴部１３２ＳＧでは、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「８」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「８」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という３つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「０」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１」に対応し

たエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０（Ｂ）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」、「５」・・・のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」、「４」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０３１０】

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

【０３１１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０３１２】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０３１３】

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

【０３１４】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０３１５】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０３１６】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウ

ンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０３１７】

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

【０３１８】

復旧処理または初期化処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０３１９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】
図１３は、本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理において、ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。
【０３２４】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【０３２５】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれかとするかの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０３２６】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０３２７】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０３２８】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プ

ロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０３２９】

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

【０３３０】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０３３１】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０３３２】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０３３３】

ステップ１３２ＳＧＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０３３４】

ステップ１３２ＳＧＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０３３５】
　ステップ１３２ＳＧＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“４”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０３３６】
　図１４は、図１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。１３２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３２ＳＧＳ１０３）。
【０３３７】
　１３２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１３２ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。１３２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３２ＳＧＳ１０６）。
【０３３８】
　１３２ＳＧＳ１０３，１３２ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１３２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１３２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３３９】
　１３２ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（１３２ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３２ＳＧＳ１１０）。
【０３４０】
　特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。
【０３４１】
　１３２ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１３２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０３４２】
　ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３２ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３２ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０３４３】
　１３２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３２ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３２ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【０３４４】
　図１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４の１３２ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３２ＳＧにおいて、特別図柄

や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図１３のＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図１３のＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【０３４５】

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

【０３４６】

ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３２ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂ）。

【０３４７】

ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｂ）。始動口バッファ値が１である場合は、遊技状態が通常状態であれば図１８（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図１９（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｃ）。

【０３４８】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤ、遊技状態が時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図１８（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｄ）。

【０３４９】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２７）。そして、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示

である場合は図１８（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２８）。

【０３５０】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２９）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ａ）。始動口バッファ値が１である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図１８（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図１９（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（１３２ＳＧＳ１３０ｂ）。

【０３５１】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が通常状態である場合は
遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図２２（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ｃ）。

【０３５２】

ステップ１３２ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１５（Ｂ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ１３２）。

【０３５３】

尚、ステップ１３２ＳＧＳ１２４、ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ、ステップ１３２ＳＧＳ１２７、ステップ１３２ＳＧＳ１２９、ステップ１３２ＳＧＳ１３２において送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５５６において乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５６６）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図７（Ｃ）または図７（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１３２ＳＧＳ５６７）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ１とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ５６８）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５６９）。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１３１において実行する可変表示が第２特図の可変表示で

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】
　尚、第１特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図１８及び図１９に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第１特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図２２及び図２３に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第１特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。
【０３７１】
　更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当り期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチβの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチβの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチαの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチαの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。
【０３７２】
　図２４は、図１３に示す特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０１）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０２）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ２０３）。尚、図柄確定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。
【０３７３】
　そして、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０４）。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０５）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ１３２ＳＧＳ２０６）。更に、大当り種別に応じて当り開始１指定コマンドまたは当り開始２指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２０７、ステップ１３２ＳＧＳ２０８）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。
【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】
　そして、ステップ１３２ＳＧＳ２４２においてＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部１３２ＳＧであれば０．５秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ２４３）。
【０３８０】
　尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に送信される。
【０３８１】
　図２５は、小当り開放中処理として、図１３のＳ１１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず開放時間タイマの値を－１する（１３２ＳＧＳ２８１）。そして、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８２）。
【０３８２】
　開放時間タイマがタイマアウトした場合は、１３２ＳＧＳ２９３に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８３）。大入賞口の開放タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８４）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ２８５）、１３２ＳＧＳ２８６に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８５において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８４及び１３２ＳＧＳ２８５を経由せずに１３２ＳＧＳ２８６に移行する。
【０３８３】
　１３２ＳＧＳ２８６において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８６）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８７）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ２８８）、１３２ＳＧＳ２８９に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８８において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８７及び１３２ＳＧＳ２８８を経由せずに１３２ＳＧＳ２８９に移行する。
【０３８４】
　１３２ＳＧＳ２８９において、ＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８９）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっている場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２９０）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ２９１）。
【０３８５】
　そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ２９２）。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。
【０３８６】
　そして、１３２ＳＧＳ２９３において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値である“１０”に更新し（１３２ＳＧＳ２９３

）、当該小当り開放中処理を終了する。

【０３８７】

図２６は、小当り終了処理として、図１３の１３２ＳＧＳ１２０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０１）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（１３２ＳＧＳ３０１；Ｎ）、小当りフラグをクリアし（１３２ＳＧＳ３０２）、演出制御基板１２に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ３０３）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（１３２ＳＧＳ３０４）、小当り終了処理を終了する。

【０３８８】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を－１する（１３２ＳＧＳ３０５）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０６）。小当り終了表示時間が経過していない場合は、ＣＰＵ１０３は第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０７）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていり場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０８）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ３０９）。

【０３８９】

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

【０３９０】

また、１３２ＳＧＳ３０６において小当り終了表示時間が経過した場合は、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３１１）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３はＶ入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする（１３２ＳＧＳ３１２、１３２ＳＧＳ３１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りＣ」～「大当りＥ」から決定する（１３２ＳＧＳ３１４）。尚、大当り種別は、図７（Ｅ）に示すように、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＡ」である場合は、大当り種別を「大当りＣ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＢ」である場合は、大当り種別を「大当りＤ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＣ」である場合は、大当り種別を「大当りＥ」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（１３２ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶する。

【０３９１】

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

【０３９２】

つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ

０２４を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【０３９３】

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

【０３９４】

図２７は、図１３に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１０３ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ａ）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｂ）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｃ）。

【０３９５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ３２１において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ３２３）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２４）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２５）。当該大当りの大当り種別が大当りＡである場合は、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２６、ステップ１３２ＳＧＳ３２７）。そして、時短状態Ａに制御されていることを示す時短Ａフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３２ＳＧＳ３２７ａ）。

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

Ｓ３４０）、大当り終了処理を終了する。

【０３９９】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５において起動準備表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ７０）、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０４００】

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

【０４０１】

また、ステップＳ７１の初期化処理によって、ステップ１３２ＳＧＳ７０の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機１に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置５は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０４０８】

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

【０４０９】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【０４１０】

初期動作制御処理は、図２９に示すように、大別して、パチンコ遊技機１に設けられている可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ１００）と、これら可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボ

タン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ２００）との２つの処理を含んでいる。

【０４１１】

図３０は、図２９における原点配置制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示す原点配置制御処理にて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０１）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０２）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０３）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれよい。

【０４１２】

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

【０４１３】

そして、ステップ１３２ＳＧＳ４０２において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０３においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０４において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定し（ステップ１３２ＳＧＳ４１０）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４１１）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ１３２ＳＧ４１２）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ１３２ＳＧＳ４１３）、ステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。尚、ステップ１３２ＳＧＳ４１１において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４１２及びステップ１３２ＳＧＳ４１３を実行せずにステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

図３１及び図３２は、図２９における動作確認制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。尚、前述したように、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップＳ６）が実行されたことを指し、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理（ステップＳ４）が実行されたことを指す。

【０４１９】

動作確認制御処理にて演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０１）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０２）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０３）。

【０４２０】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０４）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ１３２ＳＧＳ５０５）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０６）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ１３２ＳＧＳ５０８に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ１３２ＳＧＳ５０８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５０７）。

【０４２１】

ステップ１３２ＳＧＳ５０８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ１３２ＳＧＳ５０８では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

【０４２２】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５０９）。

【０４２３】

ステップ１３２ＳＧＳ５０２において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を－１（減算）し（ステップ１３２ＳＧＳ５１０）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１２）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ１３２ＳＧＳ５１５に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ１３２ＳＧＳ５１５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５１４）。

【０４２４】

ステップ１３２ＳＧＳ５１５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１６）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置５における表示画像、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、各ＬＥＤの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５１７）。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

ステップ１３２ＳＧＳ５３２）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５３３）。

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの演出位置センサ（突出位置センサ６３５Ｄと演出位置センサ１３２ＳＧ１２４）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５４４）。

【０４３２】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの原点位置センサ（原点位置センサ６３５Ｃと原点位置センサ１３２ＳＧ１２３）の検出結果を記憶し（ステップ１３２ＳＧＳ５４５）、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４６）。チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５４８に進み、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン６３１Ｂを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５４８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４７）。

【０４３３】

ステップ１３２ＳＧＳ５４８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５５０に進み、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体３２Ａを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５５０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４９）。

【０４３４】

ステップ１３２ＳＧＳ５５０において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体制御及びＬＥＤ発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５５１）。

【０４３５】
以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図３４（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、ＬＥＤ発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３６】
また、図３４（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とＬＥＤ発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３７】
また、図３４（Ｃ）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）とＬＥＤ発光制御とが確認後動作用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。
【０４３８】
図３５は、演出制御プロセス処理として、図２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３５に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、本特徴部１３２ＳＧにおける先読予告設定処理では、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Ａにおける第２特別図柄の１回の可変表示とその直後の第２特別図柄の４回の可変表示とを対象として画像表示装置５にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当りとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図１０（Ｂ）参照）。
【０４３９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６２）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当り時が発生したときから発生した大当り遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Ａは時短状態終了直後の４回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当り遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置５に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、時短状態Ｃ２に制御されている場合は、例外的に第２特図の７回目の可変表示の図柄確定期間から１１回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。
【０４４０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６３）。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の１回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。
【０４４１】
ステップ１３２ＳＧＳ１６３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１

７０～Ｓ１７５、ステップ１３２ＳＧＳ１７６、ステップ１３２ＳＧＳ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４４２】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０４４３】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０４４４】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０４４５】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第１図柄確定コマンド、第２図柄確定コマンド、第３図柄確定コマンド、第４図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

【０４４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定期間の終了時に、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過し

たときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０４４７】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０４４８】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０４４９】

ステップ１３２ＳＧＳ１７６の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“７”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０４５０】

ステップ１３２ＳＧＳ１７７の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０４５１】

図３６は、図３５に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０１）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａにおける特図保留記憶のバッファ番号「１」～「８」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１３２ＳＧＳ６０２）。尚、バッファ番号「０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ１３２ＳＧＳ６０２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ１３２ＳＧＳ６０５）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０６）。

【０４５２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置５に表示するための時短残回数表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ６０８

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

【０４５３】

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

【０４５４】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体６３１Ａ及びチャンスボタン６３１Ｂの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０４５５】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、後述するように、時短状態において画像表示装置５に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【０４５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（チャンスボタン６３１Ｂ等））の制御を実行する（１３２ＳＧＳ６１３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４５７】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０４５８】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（１３２ＳＧＳ６１４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１３２ＳＧＳ６１５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによ

って飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（１３２ＳＧＳ６１６）。

【０４５９】

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

【０４６０】

（演出の流れ）

次に、本特徴部１３２ＳＧにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図３７に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第１特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置５においてチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される（Ｘ１～Ｘ５）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（Ｘ６～Ｘ１０）。その後は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（Ｘ１１～Ｘ１３）。

【０４６１】

大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図３８及び図３９に示すように、大当り遊技が終了すると、大当りのエンディング演出を経て時短状態Ａに制御されたこと示す突入演出Ａが実行される。該突入演出Ａの実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。尚、突入演出Ａとしては、時短状態Ａに制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態Ａが遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第２始動入賞口へ遊技球を入賞させて第２特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（Ａ１～Ａ４）。

【０４６２】

遊技者が突入演出Ａに従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第２始動入賞口に入賞することによって第２特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５には、パネル演出として該第２特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置５において第２特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第２特図の可変表示と第２特図の最大保留記憶数（「４」）にもとづいて、最大で５枚表示される（Ａ５～Ａ７）。

【０４６３】

時短状態Ａにおける第２特図の１回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Ａから通常状態に制御されるとともに、第２特図の１個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される（Ａ８～Ａ１０）。

【０４６４】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示

される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される（Ｂ１～Ｂ３）。

【０４６５】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（Ｂ４～Ｂ５）。

【０４６６】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第２特図の２個目～４個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置５において残りの第２特図の可変表示回数が通知された後、第２特図の１個目の保留記憶と同様の画像が表示される（Ｂ６～Ｂ８）。

【０４６７】

そして、第２特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第２特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置５において第２特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ　ＥＮＤ…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置５において専用ステージ画像が表示されている状態において第１特図の可変表示が１０回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、５秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（Ｂ９～Ｂ１２）。

【０４６８】

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

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

【０４６９】

また、図３９（Ｂ２）（可変表示終了まで５秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備

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

【０４７０】

大当り遊技終了後に時短状態Ｂに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りＡまたは小当りＢである場合は、図４０に示すように、先ず、第２特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）が表示される（Ｃ１～Ｃ４）。

【０４７１】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置５において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂが実行された後、時短状態Ｂにおける第２特図１回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Ｂにおいては画像表示装置５に夜の都市の背景画像（第２背景表示）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（Ｃ５～Ｃ８）。

【０４７２】

尚、該時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもなること無く７回の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了した場合は、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第２特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第２特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大４回の第２特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される（Ｃ９～Ｃ１１）。

【０４７３】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当りとならなかった場合は、画像表示装置５においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、５秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、１０回の可変表示が終了するまで画像表示装置５においてステージ背景画像が表示される（Ｃ１２～Ｃ１４）。

【０４７４】

また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合、つまり、大当りＥの大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、先ず、時短状態Ｂに制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置５における「Ｖを狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるＶ入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画

像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂ、第２背景表示が表示されている状態での７回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図４０のＣ１～Ｃ９）

【０４７５】

ここで、図４１に示すように、可変表示結果が大当り、小当りのいずれともならずに７回目の飾り図柄の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了すると、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、３回の飾り図柄の可変表示（第２特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。該３回の飾り図柄の可変表示（８～１０回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（１１回目の可変表示）が実行される（Ｄ１～Ｄ３）。

【０４７６】

そして、該１１回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならない場合は、盤上可動体３２Ａの動作とともに画像表示装置５において該盤上可動体３２Ａの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体３２Ａの落下後は、該盤上可動体３２Ａが落下前の待機位置（画像表示装置５の上方位置）に戻ると、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（Ｄ４～Ｄ６）。

【０４７７】

更に、画像表示装置５において、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、チャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において該時短状態における時短制御回数が６８５回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景表示が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図４１（Ｄ２）～図４１（Ｄ８）に示すように、時短状態Ｃ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ｂに応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【０４７８】

［画像表示装置５の表示画面］

図３７～図４１に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置５の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その左側には、第１保留記憶に対応する第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１が設けられる。例えば、第１特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第１保留記憶数の値が４であることに対応して、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１が４つ横並びに表示される。

【０４７９】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置５の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その上方には、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２が設けられる（図９２参照）。例えば、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領

域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【０４８０】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第２保留記憶が記憶された場合には第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第２保留表示１３２ＳＧ００２は表示されず、また、時短状態において第２保留記憶が記憶された場合には第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第１保留表示１３２ＳＧ００１は表示されないようになっているが、例えば、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１と第２保留表示１３２ＳＧ００２とを表示可能としてもよい。

【０４８１】

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

【０４８２】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示１３２ＳＧ２０１、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８３】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂが画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵは、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵは、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０４８４】

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

【０４８５】

［各種可動体］

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

【０４８６】

図４２及び図４３に示すように、遊技盤２の前面側には、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが設けられている。これら盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂは、遊技盤２

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ１３２ＳＧ１１３と、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ１３２ＳＧ１３４と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１及び枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ、１３２ＳＧ１１１Ｒの前面を発光させるための枠上可動体ＬＥＤ９ｆと、を有している。

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

また、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆ及び進退モータ６３５Ｆの動力をチャンスボタン６３１Ｂに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図４４（Ａ）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆにより、原点位置に位置する第１操作可能状態と演出位置に位置する第２操作可能状態とに変化可能とされ、第１操作可能状態と第２操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

【０４９６】

また、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置において原点位置センサ６３５Ｃにより検出され、操作検出位置においてボタンセンサ６３５Ｂにより検出され、演出位置において突出位置センサ６３５Ｄにより検出される。また、内部にはチャンスボタンＬＥＤ９ｇが複数設けられており、これらチャンスボタンＬＥＤ９ｇにより操作面が発光可能とされている。

【０４９７】

尚、本実施の形態では、遊技盤２に設けられる盤側可動体として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂを例示し、開閉扉枠３ａに設けられる枠側可動体として、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【０４９８】

［各種演出］

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図４５～図４６に基づいて説明する。図４５は、演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。図４６は、（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【０４９９】

図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数の演出を実行可能である。詳し

くは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【０５００】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

【０５０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＡ～Ｅなど）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【０５０２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【０５０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【０５０４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【０５０５】

図４６（Ａ）に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がＮリーチ態様となってＮリーチ演出が実行される前、またはＳＰリーチ態様となってＳＰリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、ＳＰリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

【０５０６】

一方、図４６（Ｂ）に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、ＣＰＵ１０３が管理する期間とされている。尚、大当りＣ、Ｄ、Ｅの第１ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放される。

【０５０７】

また、「昇格演出」は、大当りＣ、Ｄ、Ｅにおける大入賞口の３ラウンド目の開放期間が終了してから４ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

【０５０８】

（先読可動体予告）

図４５に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体３２Ａが動作する演出である。

【０５０９】

具体的には、例えば、図４７（Ａ１）に示すように、第１特別図柄の保留記憶数が「２」の状態で可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が１２秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図４７（Ａ２）参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体３２Ａを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示と効果音の出力とが行われ（図４７（Ａ３）参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図４７（Ａ４）参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図４７（Ａ５）～（Ａ７）参照）。

【０５１０】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体３２Ａが中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

【０５１１】

（開始時予告）

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図４８（

Ｂ４）（Ｂ５）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３が割れて「熱」の文字表示１３２ＳＧ４０５が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される（図４８（Ｂ５ａ）参照）。

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示１３２ＳＧ００３だけでなく、第１保留表示１３２ＳＧ００１や第２保留表示１３２ＳＧ００２の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【０５１９】

（可動体予告）

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン６３１Ｂの動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＡ）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＢ）させる場合と、大当り時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ６３５Ｅを可動（パターンＣ）させることが可能である。これらパターンＡ，パターンＢ，パター

ンＣのそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターンＡ：イニシャル強調、パターンＢ：高速白点滅，高速赤点滅、パターンＣ：虹色，可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターンＡ：初期化報知ｏｒ無音、パターンＢ：変動中ＢＧＭ、パターンＣ：大当り時祝福音，可動体演出音）が異なるようになっている。

【０５２３】

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

【０５２４】

（擬似連予告）

図４５に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示が再開するか否か、つまり、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が２回行われる２連パターンと、可変表示の再開が３回行われ、２連パターンよりも大当り期待度が高い３連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、２連パターン、３連パターンのいずれかが決定される。

【０５２５】

具体的には、例えば、図４９（Ｃ１）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図４９（Ｃ２）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４９（Ｃ３）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された後（図４９（Ｃ４）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置の手前で減速表示される（図４９（Ｃ５）参照）。

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

（リーチ予告）
図４５に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。
【０５３０】
具体的には、例えば、図５０（Ｄ１）に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図５０（Ｄ２）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図５０（Ｄ３）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ７）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ６）参照）。
【０５３１】
尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。
【０５３２】
（ボタン予告）
図４５に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。
【０５３３】
具体的には、例えば、図５０（Ｄ４）～（Ｄ５）に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。
【０５３４】
ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン６３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。
【０５３５】
このように「ボタン予告」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５０（Ｄ５）参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）参照）と、を含む。
【０５３６】

（当否ボタン演出）

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

【０５３７】

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

【０５３８】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示１３２ＳＧ４１１とボタン表示１３２ＳＧ４１２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りとなる場合は、可動体ＬＥＤ９ｅが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４１３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図５１（Ｅ５）参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて大当りとなったことが報知される（図５１（Ｅ６）～（Ｅ９）参照）。

【０５３９】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示１３２ＳＧ４１４が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図５１（Ｅ１０）～（Ｅ１２）参照）。

【０５４０】

尚、演出パターンは、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当り期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定されていてもよいし、１種類のみ設定されていてもよい。

【０５４１】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５１（Ｅ４）参照）、盤下可動体３２Ｂにより可変表示結果が大当りとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５１（Ｅ５）、（Ｅ１０）参照）と、を含む。

【０５４２】

（ファンファーレ演出）

図４５に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当りに関する情報を報知する演出である。尚、大当りに関する情報とは、例えば、大当り種別、ラウンド数、出球数、大当り終了後の遊技状態（時短状態Ａ、Ｂ、Ｃ１、Ｃ２）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【０５４３】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ１）に示すように、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当りとなった後、大当り遊技状態が開始されると、大当りが開始されたことを示す表示１３２ＳＧ４２０が表示される（図５２（Ｆ２）参照）。また、遊技状態が大当り遊技状態に制御されると、図５４（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、枠

上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上昇し、大当り遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【０５４４】

次いで、大当り種別（大当りＡ～Ｅ）を示す情報が表示される。具体的には、１０ラウンド大当りの場合は「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図５２（Ｆ３）～（Ｆ６）参照）。また、３ラウンド大当りの場合は「ＳＭＡＬＬ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する文字画像が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【０５４５】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１を表示した後（図５２（Ｆ７）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３２を表示する（図５２（Ｆ８）参照）。

【０５４６】

このように「ファンファーレ演出」は、大当りに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）と、を含む。

【０５４７】

（ラウンド演出）

図４５に示すように、「ラウンド演出」は、大当り遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【０５４８】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示１３２ＳＧ４５３と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。

【０５４９】

尚、時短状態で大当りした場合は、図５２（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図４０（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え！！」の演出が実行される。また、図５２（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え！！」の演出が継続して行われる。

【０５５０】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

【０５５１】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、

楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドではデフォルトの選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に出球表示「１５０」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「０」となる）。

【０５５２】

（昇格演出）

図４５に示すように、「昇格演出」は、第２特別図柄の可変表示結果が大当り表示結果となった大当り、つまり、大当りＣ～Ｅにおける３回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当りが大当りＣ（３ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当りＤ、Ｅ（１０ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

また、当該大当り種別が大当りＣである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン６３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位

置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、１０ラウンド大当りではなかったこと、つまり、１０ラウンド大当りへの昇格に失敗したことが報知される（図５３（Ｆ２７）参照）。

【０５５７】

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

【０５５８】

（エンディング演出）

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

【０５５９】

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

【０５６０】

また、大当り種別が大当りＢである場合は、３回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｃ１に制御される）ことが報知される（図５２（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大当りＣである場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂに制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大当りＤまたは大当りＥである場合は、９回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ１に制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。

【０５６１】

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

【０５６２】

（時短中演出）

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

【０５６３】

（リザルト演出）

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

【０５６４】

（客待ちデモ演出）

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

、６０秒）が経過したときに開始される演出である。

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【０５６８】

また、本実施の形態では、図４５に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【０５６９】

［初期動作制御］

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位

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

【０５７３】

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

【０５７４】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】
このように本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。
【０５７８】
具体的には、第１可動体と他の第２可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。
【０５７９】
また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図４５に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。
【０５８０】
（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図５７に基づいて説明する。図５７は、（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【０５８１】
図５７（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３によりステップＳ６の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０により、まず、画像表示装置５の表示画面に所定の起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される。
【０５８２】
そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過して主基板１１から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過したときから、可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の初期動作制御が開始される（図５７（Ｂ）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図６１参照）。
【０５８３】
初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。
【０５８４】
動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に

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

【０５８５】

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

【０５８６】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に停止している間に他の可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、２以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初期化報知中）は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時（復旧中または可変表示停止中）においては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音は出力されない（無音）。

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

また、本実施の形態では、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている期間中に、

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

［コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御］

次に、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【０６０２】

形態１（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。

【０６０３】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、初期化報知での発光として、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから１秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

【０６０４】

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

【０６０５】

先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６

秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図６３（Ａ）～（Ｃ）参照）。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態となっている。

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

尚、図６１に示す例では、可動体予告として、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光から１または複数を実行してもよい。

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光態様は

、画像表示装置５に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【０６１８】

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

【０６１９】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図６５及び図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されない（無音）。

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間

停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンＬＥＤ９ｇのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わ

り、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

以上のように、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときとにおいて、盤上可動体３２Ａ（及び盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂ）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力とを規制

する。また、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作のみを規制するようになっている。

【０６３６】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置５における可動体エフェクトの表示や、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【０６３７】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６６に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体３２Ｂの動作及び盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様によって盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

（イニシャル動作制御変形例１）

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６２に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置５において可動体エフェクトの表示の

み実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部１３２ＳＧであれば盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図６７に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）を動作させてもよい。

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

（イニシャル動作制御変形例２）

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

【０６４４】

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

【０６４５】

（イニシャル動作制御変形例３）

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

【０６４６】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図６９に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第１可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第１可動体予告の再実行期間中に既に第２可動体予告が開始されている場合は、図６９に示すように、実行中の第２可動体予告を優先して実行し、第１可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【０６４７】

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

【０６４８】

尚、図６９に示す例では、１の可変表示中において第１可動体予告と第２可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様は同一（例えば、第１可動体予告と第２可動体予告とを、どちらも盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様が異なる（例えば、第１可動体予告を、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第２可動体を盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【０６４９】

（イニシャル動作制御変形例４）

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

入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第１可動体予告と第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を実行するとき、第１可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体３２Ａの動作が途上で停止してしまった場合には、第２可動体予告の実行期間において該第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を開始するように制御してもよい。

【０６５０】

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

【０６５１】

（イニシャル動作制御変形例５）

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

【０６５２】

このように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合には、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始することによって、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作により第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【０６５３】

（イニシャル動作制御変形例６）

また、特徴部１３２ＳＧでは、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【０６５４】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体３２Ａの動作を停止させるようにしてもよい。

【０６５５】

具体的には、変形例として図７３（Ａ）及び図７３（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置センサによって盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを第１期間（１０００ｍｓ）にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが演

出位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって、盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体３２Ａが原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが原点位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止させる。

【０６５６】

一方で、図７３（Ｂ）に示すように、例えば、盤上可動体３２Ａの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４が盤上可動体３２Ａを検出しないことによって駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動が前記した第１期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第１期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体３２Ａが検出されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって６０００ｍｓをかけて盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出されたことに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の駆動を停止させる。

また、図７４（Ａ）及び図７４（Ｂ）に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを第１期間よりも長期間である第２期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって盤上可動体３２Ａが検出される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出される。

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体３２Ａの動作が正常に行われなくとも、イニシャ

ル動作制御（確認動作）としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【０６６０】

（イニシャル動作制御変形例７）

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

【０６６１】

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

【０６６２】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａが演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】
形態２（イニシャル動作制御変形例８）
また、前記特徴部１３２ＳＧでは、図１６に示すように、可変表示が実行されない場合は、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力することで、画像表示装置５において客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例８として図７６、図７７、図７８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が低確低ベース状態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機１の起動から３０００ｍｓ後にＣＰＵ１０３からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。
【０６６８】
このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体３２Ａ）によって画像表示装置５にて表示される客待ちデモ演出の画像（図７６、図７７、図７８に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。
【０６６９】
尚、図７６，図７７、図７８では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である３０秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。
【０６７０】
更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。
【０６７１】
（イニシャル動作制御変形例９）
また、上記した変形例では、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体３２Ａを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例９として図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体３２Ａを動作させない一方で、画像表示装置５における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。
【０６７２】
このようにすることで、盤上可動体３２Ａが正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体３２Ａを無理の動作せることによる故障を引き起こしてしまうこ

とを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【０６７３】

形態３（大当り変動終了直前の電断）

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

【０６７４】

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

【０６７５】

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

【０６７６】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約１０００ｍｓ）が経過するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光と背景音（ＢＧＭ）の出力が制限される。つまり、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。

【０６７７】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、１５００ｍｓ）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【０６７８】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【０６７９】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１、１３２ＳＧ４３２が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被

る虞がある。

【０６８０】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）に示すように、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１が表示されるときに、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【０６８１】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【０６８２】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図５２（Ｆ１）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体３２Ａがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【０６９１】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とが共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【０６９２】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

【０６９３】

形態４（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御につ

いて、図８１に基づいて説明する。図８１は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０６９４】

図８１に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０６９５】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始した直後であり、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後はＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】
　また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当り中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当りにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。
【０７００】
　より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０７０１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。
【０７０２】
　尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。
【０７０３】
　また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５には共通の復旧中表示１３２ＳＧ５１０に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。
【０７０４】
　尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は復旧中表示１３２ＳＧ５１０と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された

場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【０７０８】

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

【０７０９】

形態５（ファンファーレ演出終了直前の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８２～図８４に基づいて説明する。図８２は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図８３は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。図８４は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０７１０】

図８２に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７１１】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信し

たことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約５０００ｍｓ前のタイミングなど）を含む。

【０７１２】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカＬＥＤ９ｃが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音（ＢＧＭ）が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。

【０７１３】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約１０００ｍｓ）がある場合、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である１０００ｍｓが経過してから１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。尚、可動体ＬＥＤについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

【０７１４】

また、１回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７１５】

その後、１回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第２ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７１６】

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

【０７１７】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させるこ

とが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【０７１８】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ８）～（Ｆ９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７１９】

また、図８３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置５の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示される。

【０７２０】

また、図８３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０７２１】

詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は演出部３２ａ及び支持部３２ｂの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３は演出部３２ａが重複しうる位置に表示されている。

【０７２２】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図８４（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。

【０７２３】

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

【０７２４】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる。また、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図８３（Ｂ）参照）。

【０７２５】

次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の一部が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３

２ＳＧ４５３は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図８３（Ｃ）参照）。

【０７２６】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図８４（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０７２７】

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

【０７２８】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【０７３７】

形態６（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８５に基づいて説明する。図８５は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７３８】

図８５に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７３９】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたこ

とを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約１０００ｍｓ後）のタイミングなど）を含む。

【０７４０】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７４１】

また、停電復旧中であることが報知されている１回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該１回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７４８】

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

【０７４９】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【０７５０】

尚、上記形態６において、２回目以降のラウンド遊技（２Ｒ～１０Ｒ）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した１回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【０７５１】

形態７（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８６に基づいて説明する。図８６は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７５２】

図８６に示すように、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に

電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７５３】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、１回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【０７５４】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと１回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は１回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

形態８（特殊インターバルの開始直後の電断）

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

【０７６１】

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

【０７６２】

図８７に示すように、大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７６３】

大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、３回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングなど）を含む。

【０７６４】

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

【０７６５】

その後、４回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャン

スボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

尚、上記形態８において、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、３回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【０７７０】

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

【０７７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させ

る（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７７２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェク

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

【０７７７】

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

【０７７８】

尚、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当りが３ラウンド大当りよりも遊技者にとって有利な１０ラウンド大当りであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

【０７７９】

例えば、大当り中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことが検出されたことに基づいて、大当り終了後の遊技状態が確率変動状態（大当り確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図８８に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当りが非確変大当り（大当り終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当り）よりも遊技者にとって有利な確変大当りであることを報知するＶ昇格演出が行われるようにしてもよい。

【０７８０】

また、図８８に示すように、このＶ昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、Ｖ昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【０７８１】

形態９（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図８９に基づいて説明する。図８９は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７８２】

本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（３０秒）において、特殊インターバル演出として昇格演

出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のような昇格演出は、図８９に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、３回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【０７８３】

この場合、昇格演出は、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＡであることが昇格失敗態様で報知され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）よりも遊技者にとって有利な大当りＢ（１０Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＢであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなったとき（初当り）に実行可能とすることが好ましい。

【０７８４】

そして、図８９に示すように、昇格演出が実行される大当りＡ、Ｂの３回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７８５】

昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、２回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、２回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

また、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、２回目のラウンドインター

バル期間中（復旧中）または３回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

尚、上記形態９において、３回目のラウンド遊技において昇格演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、３回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【０７９２】

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

【０７９３】

また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０７９４】

また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

【０７９５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤下可動体３２Ｂは、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５

１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

【０７９６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【０７９７】

形態１０（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

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

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】
　その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇとアタッカＬＥＤ９ｃは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。
【０８０２】
　また、１０回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は１０回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０８０３】
　このように、１０回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０８０４】
　より詳しくは、本実施の形態では、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０８０５】
　尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記３ラウンドや１０ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。
【０８０６】
　また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０８０７】
　また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体Ｌ

ＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

形態１１（エンディング演出の開始直後の電断）

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】
　また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０８１６】
　このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０８１７】
　より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０８１８】
　尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。
【０８１９】
　また、上記では大当りＢ、Ｄ、Ｅ（１０ラウンド大当り）のエンディング期間を一例として説明したが、大当りＡ、Ｃ（３ラウンド大当り）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。
【０８２０】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。
【０８２１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発

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

【０８２２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０８２３】

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

【０８２４】

形態１２、２０（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図９２及び図９３に基づいて説明する。図９２は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９３は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０８２５】

図９２（Ａ）に示すように、時短状態Ｂ、Ｃ１、Ｃ２である場合、時短中演出として「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が実行される。ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出では、画像表示装置５の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第２背景表示１３２ＳＧ３２０と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示１３２ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示１３２ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～６８５）が表示され、画像表示装置５の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０とが表示され、画像表示装置５の画面下部には、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示されている。

【０８２６】

また、画面左上の表示領域５ＳＬには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３と、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【０８２７】

図９２（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下

可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０８２８】

詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び第２保留表示１３２ＳＧ００２が表示される第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２は、盤上可動体３２Ａの支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、第２保留記憶数表示が表示される表示領域５ＳＬは演出部３２ａ及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示され、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａが重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４及び時短残表示１３２ＳＧ２０１は、盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃ及び支持部３２ｄの一部が重複しうる位置に表示されている。

【０８２９】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９３（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９３（Ａ）、（Ｂ）においては、演出モード表示１３２ＳＧ２２１と時短残表示１３２ＳＧ２０１については記載を省略する。

【０８３０】

図９３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９３（Ａ）参照）。

【０８３１】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、第２保留記憶数表示（表示領域５ＳＬ）の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが中間位置まで移動して第２保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｃ）参照）。

【０８３２】

次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は第２保留表示１３２ＳＧ００２の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図９２（Ｄ）参照）。

【０８３３】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図９３（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０８３４】

一方、図９３（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９２（Ｄ）参照）。

【０８３５】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と時短残表示１３２ＳＧ２０１の一部の前面側に演出部３２ｃ及び支持部３２ｄが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０８３６】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の視認性が妨げられにくくなる。

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】

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

影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

例えば、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂを、イニシャル動作において原点位置から第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８４４】

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

【０８４５】

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

【０８４６】

形態１３（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

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

【０８４７】
図９４に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８４８】
よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

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

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

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

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

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集

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

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

形態１４（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

対応した演出画像の表示が開始される。

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

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

ド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８７３】

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

【０８７４】

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

【０８７５】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させることが可能であり、また、図４８（Ｂ６）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【０８７６】

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

【０８７７】

形態１５（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

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

【０８７８】

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

【０８７９】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】

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

【０８８５】

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

【０８８６】
　また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。
【０８８７】
　例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。
【０８８８】
　そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。
【０８８９】
　ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。
【０８９０】
　詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。
【０８９１】
　また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図４９（Ｃ４）でショートイニシャル動作、図４９（Ｃ５）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。
【０８９２】

形態１６（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

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

【０８９３】

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

【０８９４】

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

【０８９５】

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

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

【０８９９】

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

【０９００】

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

【０９０１】

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

【０９０２】

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

【０９０３】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複するのは、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ２１などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により

可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【０９０７】

形態１７、１８（大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

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

【０９０８】

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

【０９０９】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当り遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【０９１０】

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

【０９１１】

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

【０９１２】

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

【０９１３】

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

【０９１４】

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

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

このように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

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

【０９２２】
　また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。
【０９２３】
　また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。
【０９２４】
　また、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ１及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ２は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ３よりも長くなることが好ましい（Ｔ１＝Ｔ２＞Ｔ３）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。
【０９２５】
　形態１９（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）
　次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図１０１に基づいて説明する。図１０１は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【０９２６】
　図１０１（Ａ）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。
【０９２７】
　図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０９２８】
　詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置（図１０１（Ｃ）参照）に表示される。
【０９２９】
　図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。
【０９３０】

次いで、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了し、第２背景表示１３２ＳＧ３２０が表示された場合、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図１０１（Ｂ）参照）。

【０９３１】

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

【０９３２】

一方、図１０１（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び復旧中表示１３２ＳＧ５１０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【０９３３】

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

【０９３４】

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

【０９３５】

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

【０９３６】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイ

ニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９３７】

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

【０９３８】

形態２１～２４（イニシャル動作制御実行時の起動順）

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

【０９３９】

例えば、図１０２（Ａ）～（Ｇ）に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。該起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から所定時間（例えば、図６１や図６２と同様の３秒）が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始される（図１０２（Ａ）、（Ｂ）参照）。

【０９４０】

また、該タイミングでは、ソレノイド８１、８２への通電が再開されることによって、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置６Ｂが開放状態となる。また、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置７（大入賞口）の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。

【０９４１】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となった後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。

【０９４２】

以降は、初期化報知として、画像表示装置５において初期化報知画像の表示と、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）における初期化報知態様での点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される（図１０２（Ｄ）～（Ｇ））。

【０９４３】
特に、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図１０３（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態（閉状態）となる。

【０９４４】
尚、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

【０９４５】
また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態となった後には、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。

【０９４６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が開始される。該初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示開始後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９４７】
このようにすることで、パチンコ遊技機１への電源投入が、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示により遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られること無く遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【０９４８】
また、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図１０３（Ｂ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始される。その後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作として

盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９４９】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図１０３（Ｂ）に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了される。

【０９５０】

つまり、保留記憶数が０の状態で画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示１３２ＳＧ５００が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わる。更に、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

【０９５１】

図１０３（Ｂ）に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始される。

【０９５２】

尚、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図１０４（Ａ）に示すように、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了）することとなる。

【０９５３】

また、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了することとなる。

【０９５４】

以上のように、図１０３（Ａ）、（Ｂ）及び図１０４（Ａ）、（Ｂ）に示す例については、画像表示装置５において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置５における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【０９５５】

また、図１０４（Ａ）に示す例では、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作と、を同時に開始させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機

１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【０９５６】

例えば、図１０５（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示期間中（より正確には、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンドを受信してからの２秒間）から各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始させればよい。

【０９５７】

尚、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【０９５８】

また、図１０５（Ａ）に示す例において、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了タイミングから画像表示装置５において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

【０９５９】

また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機１において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

【０９６０】

パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図１０６（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。

【０９６１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する

（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【０９６２】

その後の復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９６３】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置５においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

【０９６４】

尚、図１０６（Ａ）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図１０６（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置７が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が終了するまで、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。

【０９６５】

図１０６（Ａ）、（Ｂ）に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動することにより、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行されることがないので、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技中に応じた態様にて点灯することによって盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が正常に実行されているかの確認作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【０９６６】

また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図１０７（Ａ）に示すように、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に第２始動入賞が発生した場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に、該第２始動入賞に応じた可変表示の停止

タイミングまで画像表示装置５において復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、該復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始すればよい。

【０９６７】

また、図１０７（Ａ）に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に普図当りが発生した場合については、図１０７（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御すればよい。

【０９６８】

以上、図１０７（Ａ）及び図１０７（Ｂ）に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９６９】

尚、図１０７（Ａ）の例では、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わるようにしてもよい。

【０９７０】

また、図１０６（Ａ）、（Ｂ）では、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動したことにより画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０８に示す例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されればよい。

【０９７１】

以上、図１０８に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９７２】

尚、形態３においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態２１～２４においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当りするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあ

ってはならないため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当り遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

【０９７３】

形態２５（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係について、図１１０、図１１１に基づいて説明する。図１１０は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図１１１は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【０９７４】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、３秒）が経過してＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて初期化報知音の出力を開始する（図６１、図６２参照）。

【０９７５】

また、画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第１背景表示１３２ＳＧ３１０が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図１０２にて説明したような初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されるようにする。

【０９７６】

そしてこの場合、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機１が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【０９７７】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

【０９７８】

また、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は、所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９７９】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認

制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８０】

尚、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示１３２ＳＧ６００を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【０９８１】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８２】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するものにおいて、図１０９に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図１１０に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態１で説明したように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

【０９８３】

形態２６（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図１１１～１４に基づいて説明する。図１１１は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図１１２は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【０９８４】

前記実施の形態では、図５７（Ａ）～（Ｊ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｂ）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図５７（Ｃ）参照）。次いで、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｄ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図５７（Ｅ）参照）。次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【０９８５】

具体的には、図１１１（Ａ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ１よりも、図１１１（Ｂ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが演出位置に位置す

るとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが演出位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ２の方が短くなるようになっている。

【０９８６】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）ようにしてもよい。

【０９８７】

このようにすることで、第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）が演出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）の演出位置から原点位置への動作と、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【０９８８】

尚、本変形例では、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとの進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【０９８９】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図１１２（Ａ）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複しないように、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに（図１１２（Ｂ）参照）、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体３２Ａを持ち上げる演出を実行可能であり（図１１２（Ｃ）参照）、その後、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複するように、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図１１２（Ｄ）参照）。

【０９９０】

そして、このように第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９１】

また、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１３４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可

能となる。

【０９９２】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９３】

形態２７（動作確認制御）

また、図５７に示すように、遊技盤２に設けられる盤下可動体３２Ｂと、開閉扉枠３ａに設けられる枠上可動体１３２ＳＧ１０１とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている（図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）。

【０９９４】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されているときに第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を開始することにより該第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【０９９５】

具体的には、枠上可動体１３２ＳＧ１０１やチャンスボタン６３１Ｂなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう（図１１３（Ａ）参照）。

【０９９６】

よって、例えば、図１１３（Ｂ）に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置５の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像（例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する）を背景画像上に表示し、最大５回（盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする）のエラー判定時のイニシャル動作（枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ）を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【０９９７】

また、第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１０４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９８】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０９９９】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊

技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【１０００】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【１００１】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【１００２】

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

【１００３】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を以下にさらに説明する。

【１００４】

［形態１］

形態１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１３１、図１３２、図１５１、図１５２、図１５３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。

【１００５】

［形態２］

形態２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１３１、図１３２、図１５１、図１５２、図１５３、図１５５、図１５６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。
【１００６】
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１９３、図１９７、図２０１、図２０５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１００７】

［形態３］
形態３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間および前記第２期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１４２、図１５１、図１５２、図１５５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。
【１００８】
［形態４］
形態４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示

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

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、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１４２、図１５１、図１５２、図１５５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。

【１００９】

［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１４２、図１５１、図１５２、図１５５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。
【１０１０】
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２１０～図２１８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。
【１０１１】
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。
【１０１２】
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１４９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。
【１０１３】
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１６０、図１６２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。

【１０１４】

［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、

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

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

前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図１４２等）

ことを特徴としている。

【１０１５】

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。

【１０１６】

形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、

第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図１４２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。
【１０１７】
形態６－３の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞注意喚起表示シーンの実行期間（５ｓｅｃ）となる実行期間の関係であり、
企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。
【１０１８】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図１４２、図１４４、図１４５、図２０４～図２１１、図２３２）

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。

【１０１９】
［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１４２、図１４４、図１４５、図２０４～図２１１、図２３２）
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。

【１０２０】
［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１４１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。
【１０２１】
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１４１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。
【１０２２】
形態９－３の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態

様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０２３】
［形態１０］
形態１０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段および前記第２発光手段が発光するように構成された輝度データであり、
前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段が発光し、前記第２発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図１４２、図２０３～図２１１）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第１発光手段が発光するが、第２発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
形態１０－２の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記第１機種紹介表示シーンに対応する第１機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記第２機種紹介表示シーンに対応する第２機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第２発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０２４】
［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１４１、図１４４、図１４５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０２５】
［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１４１、図１４４、図１４５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。
【１０２６】
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。
【１０２７】
［形態１３］
形態１３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、
前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図１４２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。
【１０２８】
［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、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、
該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図２３３、図２３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０２９】
［形態１５］

形態１５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記表示手段は、
前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、
前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図２３３、図２３４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。
【１０３０】
［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、
前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１４６、図１４７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。
【１０３１】
［形態１７］
形態１７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１４６、図１４７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。

【１０３２】
［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１６３、図１６４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。

【１０３３】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１６３～図１６５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０３４】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１６６～図１７１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。

【１０３５】

［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に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１６６～図１７１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。

【１０３６】

［形態２２］

形態２２－１の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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１６６～図１７１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。

【１０３７】

［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１３８、図１６７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。

【１０３８】

［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１３８、図１６７、図２３７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。

【１０３９】

［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１３８、図１６７、図２３７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。

【１０４０】

［形態２６］

形態２６－１の遊技機は、

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

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１７２、図１７３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。

【１０４１】

［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１７４～図１７６等）

ことを特徴としている。

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

【１０４２】

［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１７４～図１７６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。
【１０４３】
［形態２９］
形態２９－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図１６３～図１７６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。
【１０４４】
［形態３０］
形態３０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する
【１０４５】
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１６３～図１７６等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０４６】
［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１５７、図１５８）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０４７】
［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１５９～図１６２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。

【１０４８】

［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１５２～図１５７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。

【１０４９】

［形態３４］

形態３４－１の遊技機は、

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

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記通常状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図１５２～図１５７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。

【１０５０】

［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１５２～図１５７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。

【１０５１】

［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１５２、図１５５、図１６０、図１６２、図２３６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。
【１０５２】
　［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１５２、図１５５、図１５８、図２３６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うことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０５３】
　［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１５８、図１６０、図１６２、図２３６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うことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０５４】
　［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１５２、図１５５、図１５８、図２３６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うことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０５５】
　［形態４０］
　形態４０－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１７８～図１８０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。
【１０５６】
［形態４１］
形態４１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモ

ンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１７８～図１８１等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれ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。
【１０５７】
　［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１７８～図１８１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。

【１０５８】

［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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０５９】
［形態４４］
形態４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０６０】
［形態４５］
形態４５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。

【１０６１】

［形態４６］

形態４６－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０６２】
［形態４７］
形態４７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。

【１０６３】
［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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０６４】
［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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０６５】
［形態５０］
形態５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。

【１０６６】

［形態５１］

形態５１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

の制御を継続し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、
　前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０６７】
　［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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０６８】
　［形態５３］
　形態５３－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０６９】
［形態５４］
形態５４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制

御し、
　　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１４８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０７０】
　［形態５５］
　形態５５－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　遊技媒体を払い出す払出部と、
　前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　　その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　　前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出した

ことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１４８、図１７７、図１７８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５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。
【１０７１】
［形態５６］
形態５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１４８、図１７７、図１７８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０７２】
［形態５７］
形態５７－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１４８、図１７７、図１７８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１０７３】
［形態５８］
形態５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応

する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１４８、図１７７、図１７８、図１９１～図２０２、図２２３～図２２５等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を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。

【１０７４】

（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。

【１０７５】

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１１４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。

【１０７６】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１１４は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１０７７】

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。

【１０７８】

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。

【１０７９】

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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

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。

【１０８２】

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１３４参照）や、時短残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（図１３４参照）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。

【１０８３】

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。

【１０８４】

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。

【１０８５】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアク

ティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【１０８６】

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。

【１０８７】

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。

【１０８８】

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。

【１０８９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１５参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１０９０】

遊技盤２の所定位置（図１１４に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１０９１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１５参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１０９２】

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。

【１０９３】

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

。

【１０９４】

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。

【１０９５】

遊技盤２の所定位置（図１１４に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１０９６】

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。

【１０９７】

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。

【１０９８】

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。

【１０９９】

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。

【１１００】

遊技盤２の所定位置（図１１４では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）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１４９参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１１０１】

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。

【１１０２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【１１０３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１５参照）により検出される。

【１１０４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１１５参照）により検出される。

【１１０５】

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。

【１１０６】

（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。

【１１０７】

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）。

【１１０８】

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。

【１１０９】

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。

【１１１０】

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。

【１１１１】

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。

【１１１２】

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。

【１１１３】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイ

ミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１１１４】

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。

【１１１５】

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。

【１１１６】

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。

【１１１７】

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。

【１１１８】

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。

【１１１９】

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。

【１１２０】

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。

【１１２１】

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。

【１１２２】

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。

【１１２３】

（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。

【１１２４】

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。

【１１２５】

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。

【１１２６】

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。

【１１２７】

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。

【１１２８】

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。

【１１２９】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には

、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【１１３０】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１１３１】

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。

【１１３２】

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。

【１１３３】

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）。

【１１３４】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１１５に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板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気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１１３５】

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。

【１１３６】

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。

【１１３７】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【１１３８】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１１３９】
　乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１１４０】
　Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１１４１】
　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。
【１１４２】
　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。
【１１４３】
　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。
【１１４４】
　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応じて払出装置００４ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。
【１１４５】
　また、払出制御基板００４ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００４ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００４ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらの

センサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００４ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００４ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００４ＳＧ３５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。

【１１４６】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１１４７】

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。

【１１４８】

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

【１１４９】

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

【１１５０】

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

【１１５１】

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

【１１５２】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【１１５３】

また、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成す

る表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１１５４】

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

【１１５５】

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。

【１１５６】

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。

【１１５７】

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。

【１１５８】

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

【１１５９】

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。

【１１６０】

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。

【１１６１】

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

れた画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【１１６２】

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。

【１１６３】

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。

【１１６４】

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

【１１６５】

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。

【１１６６】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１１６７】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１１６８】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【１１６９】

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。

【１１７０】

図１１６（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１１７１】
図１１６（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。

【１１７２】
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１１６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１１７３】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【１１７４】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマン

ドとする。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【１１７５】

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

【１１７６】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１１７７】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【１１７８】

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

【１１７９】

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。

【１１８０】

尚、図１１６（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。

【１１８１】

図１１７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１１７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。

【１１８２】

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。

【１１８３】

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。

【１１８４】

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。

【１１８５】

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。

【１１８６】

図１１８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。

【１１８７】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１１８８】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１１８９】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１１９０】

図１１９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１１９１】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１１９（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【１１９２】

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

【１１９３】

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。

【１１９４】

図１１９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１１９５】

尚、図１１９（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。

【１１９６】

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。

【１１９７】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【１１９８】

図１２０は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１１９９】

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

【１２００】

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

【１２０１】

図１２０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。

【１２０２】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【１２０３】

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。

【１２０４】

図１２１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。

【１２０５】

具体的には、図１２１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。

【１２０６】

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。

【１２０７】

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。

【１２０８】

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。

【１２０９】

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

【１２１０】

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。

【１２１１】

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

【１２１２】

図１１５に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１２１３】

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１２２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１２２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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

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。

【１２１７】

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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１２１８】

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。

【１２１９】

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。

【１２２０】

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。

【１２２１】

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。

【１２２２】

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

【１２２３】

遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるい

は不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１２２４】

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。

【１２２５】

図１１５に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【１２２６】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【１２２７】

図１１５に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１２３（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１２３（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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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。

【１２３０】

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。

【１２３１】

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。

【１２３２】

本実施の形態では、図１２３（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。

【１２３３】

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。

【１２３４】

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。

【１２３５】

図１２３（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１２３（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。

【１２３６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１２３７】

（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１２４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。

【１２３８】

図１２４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。

【１２３９】

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。

【１２４０】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【１２４１】

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。

【１２４２】

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。

【１２４３】

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１２５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１２５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１２４４】

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。

【１２４５】

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。

【１２４６】

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

【１２４７】

（特別図柄プロセス処理）

図１２６は、特別図柄プロセス処理として、図１２５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）。

【１２４８】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２５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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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）。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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。

【１２５３】

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。

【１２５４】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１２５５】

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。

【１２５６】

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

【１２５７】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１２５８】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【１２５９】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【１２６０】

（始動入賞判定処理）

図１２７は、図１２６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００４ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００４ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００４ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００４ＳＧＳ１０３）。

【１２６１】

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）。

【１２６２】

００４ＳＧＳ１０３，００４ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（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。

【１２６３】

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）。

【１２６４】

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。

【１２６５】

００４ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００４ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッ

ファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２５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。

【１２６６】

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１２５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。

【１２６７】

００４ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（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。

【１２６８】

（特別図柄通常処理）

図１２８は、特別図柄通常処理として、図１２６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１２８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。

【１２６９】

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。

【１２７０】

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）。

【１２７１】

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。

【１２７２】

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

【１２７３】

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。

【１２７４】

ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当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。

【１２７５】

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

【１２７６】

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。

【１２７７】

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１１８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ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「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１２７８】

このように、ステップ００４ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」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の遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１２７９】

ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当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１１９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００４ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５４）。

【１２８０】

ステップ００４ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００４ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００４ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００４ＳＧＳ１５６に進む。

【１２８１】

また、ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「はずれ」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。

【１２８２】

ステップ００４ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００４ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００４ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１２８３】

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

ＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１２８４】

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。

【１２８５】

（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１２９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１２９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。

【１２８６】

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。

【１２８７】

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。

【１２８８】

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

【１２８９】
　ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【１２９０】
　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。
【１２９１】
　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。
【１２９２】
　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。
【１２９３】
　尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【１２９４】
　（演出制御プロセス処理）
　図１３０は、演出制御プロセス処理として、図１２９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１３０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示（第１保留表示００４ＳＧ１０１や第２保留表示００４ＳＧ１０２）を、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１２９５】
　尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。
【１２９６】
　ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【１２９７】
　ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【１２９８】
　ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【１２９９】
　ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【１３００】
　ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば

大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１３０１】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【１３０２】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１３１～図１３３は、図１２９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ＣＰＵ１２０は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０１）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【１３０３】

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。

【１３０４】

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。

【１３０５】

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。

【１３０６】

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。

【１３０７】

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。

【１３０８】
　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。
【１３０９】
　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（３０００）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。
【１３１０】
　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。
【１３１１】
　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。
【１３１２】
　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。
【１３１３】
　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。
【１３１４】
　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。
【１３１５】
　ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開

始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【１３１６】

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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

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。

【１３１９】

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）。

【１３２０】

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。

【１３２１】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（６０秒、９０秒、１２０秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２９）。

【１３２２】

ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３０）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３１）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約５５秒に相当するタイマ値（２７５００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３２）、デモムービー表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５３３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【１３２３】
　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）。
【１３２４】
　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）。
【１３２５】
　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。
【１３２６】
　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）。
【１３２７】
　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）。
【１３２８】
　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。
【１３２９】
　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。
【１３３０】
　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。

【１３３１】
　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）。
【１３３２】
　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。
【１３３３】
　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。
【１３３４】
　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。
【１３３５】
　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）。
【１３３６】
　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）。
【１３３７】
　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。
【１３３８】
　ステップ００４ＳＧＳ５５２にいてタッチリング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。
【１３３９】

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。

【１３４０】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図１３４に基づいて説明する。図１３４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。

【１３４１】

図１３４（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、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、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。

【１３４２】

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。

【１３４３】

また、図１３４（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。

【１３４４】

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。

【１３４５】

図１３４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１３４（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図１３４（Ｂ１）（Ｂ２）参照）及び第３演出モード（図１３４（Ｃ１）（Ｃ２）参照）のいずれかを実行可能とされている。第１演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演

出モードである。また、第２演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第３演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【１３４６】

図１３４（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１３４（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。

【１３４７】

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。

【１３４８】

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。

【１３４９】

図１３４（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１３４（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。

【１３５０】

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。

【１３５１】

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

表示が実行される。

【１３５２】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【１３５３】

図１３４（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１３４（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。

【１３５４】

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。

【１３５５】

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。

【１３５６】

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。

【１３５７】

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。

【１３５８】

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。

【１３５９】

（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１３５～図１３８に基づいて説明する。図１３５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１３６は、図１３５に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１３７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１３８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。

【１３６０】

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。

【１３６１】

（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の各部の動作例について、図１３５及び図１３６に基づいて説明する。

【１３６２】

図１３５（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。

【１３６３】

次いで、図１３５（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【１３６４】

図１３５（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【１３６５】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１３５（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１３５（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１３５（Ｄ）参照）。

【１３６６】

尚、図１３５（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。

【１３６７】

図１３５（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表

示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１３５（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。

【１３６８】

次いで、図１３５（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１３５（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。

【１３６９】

次いで、図１３５（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１３５（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。

【１３７０】

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。

【１３７１】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【１３７２】

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１３５（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１３５（Ｈ）に示す中速を経て、図１３６（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１３５（Ｇ）～図１３６（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。

【１３７３】

（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の各部の動作例について、図１３７に基づいて説明する。

【１３７４】

図１３７（Ａ）には、第３演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されて

いる。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００４ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図１３７（Ａ）参照）

【１３７５】

次いで、図１３７（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【１３７６】

図１３７（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図１３７（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【１３７７】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１３７（Ｃ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図１３７（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１３７（Ｄ）参照）。

【１３７８】

尚、図１３７（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【１３７９】

図１３７（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される（図１３７（Ｄ）参照）。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【１３８０】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【１３８１】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【１３８２】
　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１３７（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１３７（Ｇ）に示す中速を経て、図１３７（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。
【１３８３】
　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。
【１３８４】
　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。
【１３８５】
　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。
【１３８６】
　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。
【１３８７】
　また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一

方で、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【１３８８】

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。

【１３８９】

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。

【１３９０】

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。

【１３９１】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図１３８（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。

【１３９２】

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。

【１３９３】

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

【１３９４】

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

【１３９５】

次に、図１３８（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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【１３９６】

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

【１３９７】

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

【１３９８】

その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第１演出モードや第２演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【１３９９】

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の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の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１３８（Ａ）（Ｂ）参照）。

【１４００】

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１３８（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１３８（Ｂ）に示す態様となる。

【１４０１】

（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１３９及び図１４０に基づいて説明する。図１３９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１４０は、

高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。尚、図１４０においては、第３演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第２演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてのもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【１４０２】

図１３９（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１３９（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１３９（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。

【１４０３】

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１３９（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。

【１４０４】

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１３９（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１３９（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。

【１４０５】

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１３９（Ｇ）参照）。

【１４０６】

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１３９（Ｈ）参照）。

【１４０７】

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１３９（Ｉ）参照）、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第４背景表

示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図１３９（Ｊ）参照）。

【１４０８】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００４ＳＧ０７８が表示された後（図１３９（Ｋ）参照）、報知演出において、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図１３９（Ｌ）参照）。

【１４０９】

そして、図１３９（Ｍ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図１３９（Ｍ）参照）。

【１４１０】

次に、図１４０（Ａ）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図１４０（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。

【１４１１】

そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図１４０（Ｂ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。

【１４１２】

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１４０（Ｃ）参照）。

【１４１３】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図１４０（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。

【１４１４】

そして、ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図１４０（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。

【１４１５】

尚、図１４０（Ｇ）～（Ｍ）の流れについては、図１４０（Ｊ）（Ｍ）において高ベース用の第３背景表示００４ＳＧ０８３となる点が異なるだけで他は図１３９（Ｇ）～（Ｍ）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【１４１６】
本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当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１３９（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１４０（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。
【１４１７】
（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１４１～図１４７に基づいて説明する。図１４１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１４２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１４３は、客待ちデモ演出の遷移図である。図１４４は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図１４５は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図１４６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１４７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。
【１４１８】
「客待ちデモ演出」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置５にデモムービー表示（図１４４及び図１４５参照）を表示することにより行われる。
【１４１９】
デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機１がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機１のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。
【１４２０】
図１４１（Ａ）～図１４３に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件Ｓ１は、可変表示の終了に伴い主基板１１から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第１時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ２は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板１１から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第２時間（例えば、６０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ３は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板１１から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第３時間（例えば、９０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ４は、タッチセンサ（タッチリング００４ＳＧ０３５）がオフ状態となってから第４時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ５は、メニュー画面表示が終了したときから第５時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ６は、Ｓ１～Ｓ５の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第６時間（例えば、３０秒）が経過したこと（２週目以降はこのＳ６の条件同様、客待ちデモ演出終了後

に３０秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【１４２１】

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。

【１４２２】

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。

【１４２３】

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１５０（Ａ４）、図２３６参照）。

【１４２４】

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。

【１４２５】

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。

【１４２６】

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。

【１４２７】

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。

【１４２８】

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。

【１４２９】

図１４１（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１４４（Ａ）（Ｂ）参照）。

【１４３０】

第２シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介１」～「機種紹介３」パート（機種紹介１～３パート）から構成されている。「機種紹介１」パート（機種紹介１パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図１４４（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１４４（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１４４（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１４５（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１４５（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１４５（Ｌ）参照）。

【１４３１】

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１４５（Ｐ）～（Ｖ）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「ＩＩ／全員集合Ｖｅｒ．」が表示される。

【１４３２】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの２作品目であることを示す「ＩＩ」や見出し「全員集合Ｖｅｒ．」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【１４３３】

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１４５（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。

【１４３４】

図１４２に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第１シーン、第２シーン、第３シーン、第４シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第１シーンの表示期間ｔｂ２ａは約１０秒（ｔｂ２ａ＝１０秒）、第２シーンの表示期間ｔｂ２ｂは約３０秒（ｔｂ２ｂ＝３０秒）、第３シーンの表示期間ｔｂ２ｃは約１０秒（ｔｂ２ｃ＝１０秒）、第４シーンの表示期間ｔｂ２ｄは約１０秒（ｔｂ２ｄ＝５秒）とされ、１回のデモムービー表示の表示期間ｔｂは約５５秒（ｔｂ２＝５５秒）とされている。そして、図１４３に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立せずに１回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１で終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち

期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【１４３５】

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１４４、図１４５参照）。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。

【１４３６】

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。

【１４３７】

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。

【１４３８】

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。

【１４３９】

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。

【１４４０】

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。

【１４４１】

（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１４４、図１４５、図２３２～図２３４に基づいて説明する。尚、図２３２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２３３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２３４は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【１４４２】

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。

【１４４３】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【１４４４】

「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。

【１４４５】

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。

【１４４６】

「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。

【１４４７】

「レインボー」は、低ベース状態において図１３９（Ｂ）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図１４０（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。

【１４４８】

図１４４（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。

【１４４９】

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。

【１４５０】

図２３３（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２３３（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２３３（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２３３（Ａ３）参照）、１秒にわたりフェードアウト表示される（図２３３（Ａ４）参照）。

【１４５１】

また、図２３２（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）。

【１４５２】

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１４４（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、図２３２（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。

【１４５３】

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１４４（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１４４（Ｉ）参照）。

【１４５４】

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１４４（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１４４（Ｌ）参照）。

【１４５５】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１４５（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１４５（Ｏ）参照）。

【１４５６】

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。

【１４５７】

また、図２３２（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。

【１４５８】

具体的には、例えば、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

【１４５９】

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。

【１４６０】

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１４５（Ｐ）～（Ｒ）参照）。

【１４６１】

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１４５（Ｓ）～（Ｔ）参照）。

【１４６２】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に

「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図１４５（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【１４６３】

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。

【１４６４】

図２３３（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２３３（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２３３（Ｂ２）参照）、規定表示位置に０．５秒間静止表示される（図２３３（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２３３（Ｂ４）参照）。

【１４６５】

また、図２３２（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。

【１４６６】

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１４５（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１４５（Ｘ）参照）。

【１４６７】

図２３３（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２３３（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２３３（Ｃ３）参照）、２秒にわたり静止表示される（図２３３（Ｃ４）参照）。

【１４６８】

また、図２３２（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。

【１４６９】

また、第４シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に

連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が企業名表示００４ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。

【１４７０】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図１４１（Ｂ）に基づいて、図１４４及び図１４５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。

【１４７１】

＜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。

【１４７２】

＜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。

【１４７３】

＜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。

【１４７４】

＜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。

【１４７５】

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）。

【１４７６】

図１４１（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。

【１４７７】

また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【１４７８】

ここで、図２３３及び図２３４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。

【１４７９】

図２３４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２３３（Ａ１）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図２３３（Ａ２）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図２３３（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１４５（Ｐ）～（Ｒ）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図２３３（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２３３（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図２３３（Ｂ３）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図２３３（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２３３（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２３３（Ｃ３）、（Ｃ４）参照）。

【１４８０】

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。

【１４８１】

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。

【１４８２】

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。

【１４８３】
　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。
【１４８４】
　（企業名と注意喚起の表示態様の比較）
　ここで、図１４６及び図１４７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。
【１４８５】
　図１４６（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。
【１４８６】
　図１４６（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。
【１４８７】
　図１４６（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。
【１４８８】
　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。
【１４８９】
　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。
【１４９０】
　図１４７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。
【１４９１】
　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。

【１４９２】
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。
【１４９３】
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。
【１４９４】
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。
【１４９５】
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。
【１４９６】
図１４６（Ａ）及び図１４７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。
【１４９７】
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。
【１４９８】
次に、図１４６（Ｂ）、（Ｃ）及び図１４７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。
【１４９９】
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。
【１５００】
次に、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２及び第４シーン（注意喚起２）

における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、企業名表示００４ＳＧ３０２の企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２の注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）、事故防止表示００４ＳＧ３２２の注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【１５０１】

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。

【１５０２】

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。

【１５０３】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図１４１（Ｂ）に基づいて、図１４４及び図１４５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。

【１５０４】

＜文字アニメーション表示との連動＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる一方で、第２シーン（機種紹介１、２）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる。

【１５０５】

＜強調度合い＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第２シーン（機種紹介１～３）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第４シーン（注意喚起１、２）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【１５０６】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【１５０７】

具体的には、図１４１（Ｂ）に基づいて図２３２を参照しながら説明すると、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンが

あるので強調度合いは「高」であり、第２シーン（機種紹介１～３）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

【１５０８】

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。

【１５０９】

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。

【１５１０】

＜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１４５（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１３９（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１４０（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。

【１５１１】

＜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１４５（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。

【１５１２】

図１４１（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１４２参照）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１４２参照）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。

【１５１３】

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

【１５１４】

図１４１（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１４２参照）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１４２参照）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。

【１５１５】

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。

【１５１６】

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１４２参照）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１４２参照）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１４２参照）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。

【１５１７】

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。

【１５１８】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞ

れ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１５１９】

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。

【１５２０】

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。

【１５２１】

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１３９（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１４０（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１３９（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１４０（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。

【１５２２】

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。

【１５２３】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブ

ル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図１３９（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１４０（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。

【１５２４】

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。

【１５２５】

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１３９（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１４０（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。

【１５２６】

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。

【１５２７】

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。

【１５２８】

また、図１４２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。

【１５２９】

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。

【１５３０】

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。

【１５３１】

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。

【１５３２】

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。

【１５３３】

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。

【１５３４】

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。

【１５３５】

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。

【１５３６】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

【１５３７】

（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１４８及び図１４９に基づいて説明する。図１４８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１４９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。

【１５３８】

図１４８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。

【１５３９】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、ボタンランプ９ｅは「赤色」点滅する。

【１５４０】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【１５４１】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高Ｂ背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【１５４２】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【１５４３】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ９ａは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【１５４４】

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。

【１５４５】

例えば、図２３５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。

【１５４６】

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２３５（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。

【１５４７】

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。

【１５４８】

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。

【１５４９】

図１４９（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。

【１５５０】

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。

【１５５１】

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。

【１５５２】

また、図１４９（Ｂ）は、図１４９（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１４９（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

【１５５３】

（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１５０～図１５５、図２３６に基づいて説明する。図１５０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１５１は、（Ａ４）～（Ａ５）は図１５０の要部を示す図である。図１５２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１５３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１５４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１５５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１５６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１５７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１５８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１５９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１６０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１６１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１６２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。

【１５５４】

＜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の動作例について、図１５０～図１５３に基づいて説明する。

【１５５５】

図１５０及び図１５２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１５０（Ａ１）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。

【１５５６】

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が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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。

【１５５７】

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１５０（Ａ２）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。

【１５５８】

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１５０（Ａ３）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１５０（Ａ４）参照）。

【１５５９】

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１５０（Ａ５）

～（Ａ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【１５６０】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。

【１５６１】

詳しくは、図１５１（Ａ４）に示すように、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第１背景表示００４ＳＧ０８１の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【１５６２】

次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第１背景表示００４ＳＧ０８１からデモムービー表示に切り替わる前に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図１５１（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１５１（Ａ４２）参照）、デモムービー表示が開始される（図１５１（Ａ５）参照）。

【１５６３】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【１５６４】

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。

【１５６５】

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１５２に示すように、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【１５６６】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１５０（Ａ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【１５６７】

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１５１（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１５２参照）。

【１５６８】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【１５６９】

また、図１５２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１５０（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。

【１５７０】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開

始されたことに基づいて第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄が表示されるとともに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図２３６参照）。

【１５７１】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１５０（Ａ３）参照）。

【１５７２】

また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図１５１にて説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【１５７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間および第２客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。

【１５７４】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１５７５】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン３１Ｂの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ９ｅが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としている。

【１５７６】

また、図１５３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１５２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。

【１５７７】

＜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１５４～図１５５に基づいて説明する。

【１５７８】

図１５４及び図１５５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１５４（Ｂ１）参照）。可変表示中は、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【１５７９】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは高Ｂ背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【１５８０】

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１５４（Ｂ２）参照）、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０によりデモムービー開始待ちタイマの計時（１２０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【１５８１】

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１５４（Ｂ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１５４（Ｂ４）参照）。

【１５８２】

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１５４（Ｂ５）～（Ｂ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルル（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。

【１５８３】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデー

タテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。

【１５８４】

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。

【１５８５】

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１５１（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１５４（Ｂ５）参照）。

【１５８６】

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。

【１５８７】

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。

【１５８８】

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１５４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９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【１５８９】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１５４（Ｂ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【１５９０】

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１５１（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１５５参照）。

【１５９１】

尚、本実施の形態では、所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【１５９２】

また、図１５５に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図１５０（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【１５９３】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄が表示されるとともに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第

２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図２３６参照）。

【１５９４】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１５４（Ｂ３）参照）。

【１５９５】

また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【１５９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間及び第２客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（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９ｅの発光制御を行う。

【１５９７】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１５９８】

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９ｅ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。

【１５９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間において、通高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅ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９ｅ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９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御し、第２客待ち期間における第２シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【１６００】

このように、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６０１】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す促進演出（図１３９（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。

【１６０２】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

【１６０３】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ９ｅを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６０４】

また、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅは遊技機用枠３に設けられるが、遊技機用枠３に設けられる他のメインランプ９ａやサイドランプ９ｂと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６０５】

また、図１５２に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１５０（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【１６０６】

また、図１５５に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が終了

した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１５４（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【１６０７】

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。

【１６０８】

また、図１５６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１５５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。

【１６０９】

このように本実施の形態では、図１５３に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１５０（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【１６１０】

また、図１５６に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１５４（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【１６１１】

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。

【１６１２】
＜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１５７～図１５８に基づいて説明する。
【１６１３】
図１５７（Ｃ１）及び図１５８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１５７（Ｃ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（６０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。
【１６１４】
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１５７（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。
【１６１５】
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１５７（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１５７（Ｃ５）参照）。
【１６１６】
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１５７（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。
【１６１７】
尚、以降の流れについては、図１５０～図１５２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。

【１６１８】
＜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１５９～図１６０に基づいて説明する。
【１６１９】
図１５９（Ｄ１）及び図１６０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。
【１６２０】
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１５９（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１５９（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１５９（Ｄ４）参照）。
【１６２１】
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１５９（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。
【１６２２】
尚、以降の流れについては、図１５０～図１５２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。
【１６２３】
＜ホットスタート（高ベース状態）＞
次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１６１～図１６２に基づいて説明する。
【１６２４】
図１６１（Ｅ１）及び図１６２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から３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【１６２５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示が開始される（図１６１（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１６１（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１６１（Ｅ４）参照）。

【１６２６】

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１６１（Ｅ５）～（Ｅ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）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。

【１６２７】

尚、以降の流れについては、図１５４～図１５６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。

【１６２８】

図１６０、図１６２に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１５９（Ｄ２）、図１６１（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００４Ｓ

Ｇ０８２）を表示する。

【１６２９】

また、図１５８に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１５７（Ｃ３）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【１６３０】

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。

【１６３１】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後にメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【１６３２】

また、図１５８、図１６０に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１５７（Ｃ３）、図１５９（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【１６３３】

また、図１６１に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１６１（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【１６３４】

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。

【１６３５】

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。

【１６３６】

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。

【１６３７】

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。

【１６３８】

また、図１５２、図１５５、図１６０、図１６２及び図２３６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。

【１６３９】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１

、ｔｃ２＝１２０秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるｔｃ４、ｔｃ５＝９０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６４０】

また、図１５２、図１５５、図１５８及び図２３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【１６４１】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６４２】

また、図１５８、図１６０、図１６２及び図２３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）は６０秒（第２特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【１６４３】

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うことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６４４】

また、図１５２、図１５５及び図１５８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、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムー

ビー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【１６４５】

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。

【１６４６】

また、図１６０及び図１６２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１５９（Ｄ１）、図１６１（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。

【１６４７】

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ことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６４８】

（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１６３～図１６５に基づいて説明する。図１６３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１６４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１６５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。

【１６４９】

＜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１６３及び図１６４に基づいて説明する。

【１６５０】

図１６３及び図１６４に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のい

ずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【１６５１】

詳しくは、図１６３（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。

【１６５２】

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１６３（Ｂ）参照）。

【１６５３】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１６３（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１６３（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１６３（Ｅ）参照）。

【１６５４】

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ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１６３（Ｃ）、図１６４参照）。

【１６５５】

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ｔｇ（ｔｇ１＝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。

【１６５６】

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ｔｇ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ｔｇ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。

【１６５７】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【１６５８】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くな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。

【１６５９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

【１６６０】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１６６１】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【１６６２】

＜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１６３及び図１６５に基づいて説明する。

【１６６３】

図１６３及び図１６５に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の

終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【１６６４】

詳しくは、図１６３（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。

【１６６５】

そして、１回目のデモムービー表示の終了条件Ｅ１が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１６３（Ｂ）参照）。

【１６６６】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１６３（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１６３（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１６３（Ｅ）参照）。

【１６６７】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高Ｂ楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１６３（Ｃ）、図１６５参照）。

【１６６８】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝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。

【１６６９】
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ｔｇ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ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ楽曲背景の発光制御が開始されることになる。
【１６７０】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。
【１６７１】
このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、高Ｂ背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１６７２】
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、高ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。
【１６７３】
このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１６７４】
また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。
【１６７５】
（客待ちデモ演出の終了　始動入賞Ｖｅｒ．）
次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図１６６～図１７１

に基づいて説明する。図１６６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１６７は、（Ａ）～（Ｇ）は図１６６の表示態様の詳細を示す図である。図１６８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１６９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１７０は、高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１７１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。

【１６７６】

＜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１６６～図１６８に基づいて説明する。

【１６７７】

図１６６～図１６８に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第１始動入賞（第１特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【１６７８】

詳しくは、図１６６（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【１６７９】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１６６（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図１６６（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【１６８０】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１６６（Ｃ）、図１６８参照）。

【１６８１】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景

表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１６７（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図１６７（Ｂ）参照）。

【１６８２】

次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示された後、該第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図１６７（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【１６８３】

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１６７（Ｃ）～図１６７（Ｅ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが、台座表示部００４ＳＧ０５４上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

【１６８４】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図１６５（Ｆ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図１６５（Ｇ）及び図１６８参照）。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１６７に示す態様となる。

【１６８５】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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。

【１６８６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【１６８７】

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、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。

【１６８８】

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。

【１６８９】

また、図１６９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１６８に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【１６９０】

＜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１７０に基づき、図１６６及び図２３７を参照しながら説明する。

【１６９１】

図１７０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。

【１６９２】

詳しくは、図１６６（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。

【１６９３】

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１６６（Ｂ）参照。図１６６（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ｔｈ（ｔｈ１＝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１６６（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【１６９４】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１６６（Ｃ）参照）。

【１６９５】

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１

２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図２３７（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図２３７（Ｂ）参照）。

【１６９６】

次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第２保留表示００４ＳＧ１０２が表示された後、該第２保留表示００４ＳＧ１０２がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図２３７（Ｃ）参照）。

【１６９７】

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２３７（Ｃ）～図２３７（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１３８（Ｂ）参照）。

【１６９８】

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２３７（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２３７（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【１６９９】

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２３７に示す態様となる。

【１７００】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【１７０１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く

）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第２始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブ（ランプデータテーブル：客待ちデモ）ルから高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【１７０２】

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。

【１７０３】

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。

【１７０４】

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。

【１７０５】

また、図１７１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１７０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。

【１７０６】

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。

【１７０７】

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。

【１７０８】

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。

【１７０９】

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。

【１７１０】

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。

【１７１１】

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。

【１７１２】

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。

【１７１３】

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。

【１７１４】

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。

【１７１５】

（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１７２～図１７３に基づいて説明する。図１７２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１７３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。

【１７１６】

＜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１７２～図１７３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。

【１７１７】

図１７２～図１７３に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ３の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始される。

【１７１８】

詳しくは、図１７２（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。

【１７１９】

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１７２（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ３が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、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１７２（Ｃ）参照）。

【１７２０】

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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１７２（Ｃ）、図１７３参照）。

【１７２１】

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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【１７２２】

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ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第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。

【１７２３】

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。

【１７２４】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル３０が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１７２５】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ３が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【１７２６】

（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１７４～図１７５に基づいて説明する。図１７４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１７５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１７６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。

【１７２７】

＜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１７４～図１７６に基づいて説明する。

【１７２８】

図１７４～図１７５に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。

【１７２９】

詳しくは、図１７４（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【１７３０】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１７４（Ｂ）参照）。次いで、終了条

件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第１背景表示００４ＳＧ０８１の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１７４（Ｃ）参照）。

【１７３１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１７４（Ｃ）、図１７５参照）。

【１７３２】

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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【１７３３】

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ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第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。

【１７３４】

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プッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示００４ＳＧ４０１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【１７３５】

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を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１７３６】

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。

【１７３７】

＜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１７４及び図１７６に基づいて説明する。

【１７３８】

図１７４及び図１７６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１７４では第１背景表示００４ＳＧ０８１となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。

【１７３９】

詳しくは、図１７４（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。

【１７４０】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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１７４（Ｂ）では青色になっている）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１７４（Ｃ）参照）。

【１７４１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高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）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１７４（Ｃ）、図１７６参照）。

【１７４２】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背

景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【１７４３】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【１７４４】

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プッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第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。

【１７４５】

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を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１７４６】

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。

【１７４７】

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。

【１７４８】

（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。

【１７４９】
　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。
【１７５０】
　より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に切り替えて表示する。
【１７５１】
　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。
【１７５２】
　また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示００４ＳＧ４１０を背景表示として表示するようにしてもよい。
【１７５３】
　（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１７７～図１８０に基づいて説明する。図１７７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１７８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１７９は、優先レイヤについて説明するための図である。図１８０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１８１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。
【１７５４】
　まず、エラーの１つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置００４ＳＧ０３１が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。
【１７５５】
　詳しくは、図１７７（Ａ）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技

球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから５個の遊技球が全て遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により検出された場合、ＣＰＵ１０３は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置５の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示００４ＳＧ７００（図１７８（Ｂ）参照）が表示されることはなく、また、メインランプ９ａも後述するエラー点滅はしない。

【１７５６】

次に、図１７７（Ｂ）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合において、ＣＰＵ１０３は、未払出球が存在している状態（例えば、５個のうち残り３個の遊技球が検出されていない状態）で遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ（例えば、ｔｌ＝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ｔｌ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ｔｌ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ｔｌ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。

【１７５７】

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ｔｍ（例えば、１５秒。第１判定期間ｔｌ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。

【１７５８】

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ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面にエラー表示００４ＳＧ７００（図１７８（Ｂ）参照）を表示させてエラー報知を行う。

【１７５９】

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ｔｌや第２判定期間ｔｍ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ｔｋ（例えば、ｔｋ＝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。

【１７６０】

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。

【１７６１】

＜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１７８～図１８０に基づいて説明する。

【１７６２】

図１７８～図１８０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１７８（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。

【１７６３】

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１７９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１７８（Ｂ）参照）。

【１７６４】

ここで、図１７９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。

【１７６５】

次いで、図１７８（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ｔｋ（ｔｋ１＝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。

【１７６６】

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１７８（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。

【１７６７】

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１７８（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ｔｆ（ｔｆ１＝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１７８（Ｆ）参照）。

【１７６８】

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１７８（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ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１７８（Ｇ）参照）。

【１７６９】

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１７８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。

【１７７０】

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。

【１７７１】

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。

【１７７２】

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。

【１７７３】

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。

【１７７４】

＜高ベース状態＞

次に、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図１８１に基づいて、図１７８を参照しながら説明する。

【１７７５】

図１８１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１７８（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。

【１７７６】

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１７９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１７８（Ｂ）参照）。

【１７７７】

ここで、図１７９に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ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。

【１７７８】

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ｔｋ（ｔｋ１＝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１７８（Ｃ）参照）。

【１７７９】

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１７８（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。

【１７８０】

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１７８（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ｔｆ（ｔｆ１＝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１７８（Ｆ）参照）。

【１７８１】

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１７８（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ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１７８（Ｇ）参照）。

【１７８２】

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１８１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。

【１７８３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、高ベース状態における第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【１７８４】

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。

【１７８５】

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。

【１７８６】

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。

【１７８７】

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１４８参照）。

【１７８８】

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。

【１７８９】

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１４８参照）。

【１７９０】

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。

【１７９１】

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１４８参照）。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１４８参照）。

【１７９２】

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。

【１７９３】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１４８参照）。

【１７９４】

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。

【１７９５】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１４８参照）。

【１７９６】

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。

【１７９７】
　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。
【１７９８】
　また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ９ａを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ９ａとしているが、サイドランプ９ｂや他のランプ等を用いてもよい。
【１７９９】
　また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図１４８参照）。
【１８００】
　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。
【１８０１】
　また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く

）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１４８参照）。

【１８０２】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８０３】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１４８参照）。

【１８０４】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８０５】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、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１４８参照）。

【１８０６】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８０７】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、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１４８参照）。

【１８０８】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８０９】
　また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１４８参照）。
【１８１０】
　このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１８１１】
　また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１４８参照）。
【１８１２】
　このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【１８１３】
　また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエ

ラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なり、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９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅ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９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１４８参照）。

【１８１４】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、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。

【１８１５】

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。

【１８１６】

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。

【１８１７】

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。

【１８１８】

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。

【１８１９】

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。

【１８２０】

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ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）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ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）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。

【１８２１】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８２２】

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ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）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ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）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。

【１８２３】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を

すぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１８２４】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１８２は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【１８２５】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【１８２６】

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１９０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、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用ランプデータテーブルと、大当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１９０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１９０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１９０に示す客待ちデモ）と、を含む。

【１８２７】

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、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【１８２８】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１８２に示すように、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【１８２９】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基

づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【１８３０】

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。

【１８３１】

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。

【１８３２】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【１８３３】

［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。

【１８３４】

「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。

【１８３５】

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。

【１８３６】

「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。

【１８３７】

「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。

【１８３８】

［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１８３～図１８９を参照しながら説明する。

【１８３９】

［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。

【１８４０】

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。

【１８４１】

図１８３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１８３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。

【１８４２】

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。

【１８４３】

例えば、図１８５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６０００

００ｍｓ（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１８５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。

【１８４４】

図１８３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分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６００００００ｍｓ（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６００００００ｍｓ（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６００００００ｍｓ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６００００００ｍｓ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６００００００ｍｓ（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。

【１８４５】

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。

【１８４６】

例えば、図１８６に示す子テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ）に対応して、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_１とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_３とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６００００００ｍｓ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１８６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。

【１８４７】

図１８３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１８６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。

【１８４８】

また、子テーブルでは、サイドランプ９ｂをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして、例えば、図１８７に示すように、１つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１が指定される場合と、図示しないが、２つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１及びＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＸＸＸ＿１が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【１８４９】

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。

【１８５０】

例えば、図１８７に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１８７では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【１８５１】

図１８５～図１８７に示す孫テーブルの左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【１８５２】

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。

【１８５３】

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９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄ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９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆ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９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆ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９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃ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９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃ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９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅ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９ｅＲＧＢの値を示すものである。

【１８５４】

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、ボタンランプ９ｅは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【１８５５】

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、ボタンランプ９ｅは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ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、ボタンランプ９ｅは、輝度データ

に基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【１８５６】

図１８３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１８６に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【１８５７】

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。

【１８５８】

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。

【１８５９】

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１８４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１８４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２３０ｍ

ｓ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６００００００ｍｓ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。

【１８６０】

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。

【１８６１】

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６００００００ｍｓを計時し、当該計時が６００００００ｍｓ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６００００００ｍｓ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６００００００ｍｓ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６００００００ｍｓに到達することがなく、計時が６００００００ｍｓ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。

【１８６２】

尚、図１８５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６００００００ｍｓ（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。

【１８６３】

また、図１８６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。

【１８６４】

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。

【１８６５】

［非遊技中に用いるランプデータテーブルについて１］

図１９０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。

【１８６６】

図１９０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。

【１８６７】

図１９０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。

【１８６８】

図１９０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。

【１８６９】

図１９０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。

【１８７０】
図１９０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。
【１８７１】
図１９０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。
【１８７２】
図１９０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。
【１８７３】
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。
【１８７４】
図１９０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。
【１８７５】
図１９０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。
【１８７６】
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。
【１８７７】
［ランプデータテーブル：背景通常］
図１９１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：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１９２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１９３～図１９４は、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。
【１８７８】
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親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図１９１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、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【１８７９】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図１９２に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【１８８０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図１９３）を参照してランプ制御を行う。

【１８８１】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図１９３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が変化する点灯態様となる。

【１８８２】

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。

【１８８３】

図１９１～図１９４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、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【１８８４】

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が変化する点灯態様となる。

【１８８５】

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。

【１８８６】

［ランプデータテーブル：背景時短］

図１９５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１９６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１９７～図１９８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。

【１８８７】

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１９５～図１９８に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【１８８８】

背景時短の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【１８８９】

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。

【１８９０】

［ランプデータテーブル：背景確変］

図１９９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２００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２０１～図２０２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。

【１８９１】

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１９９～図２０２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。

【１８９２】

背景確変の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、紫色を基調

として輝度が変化する点灯態様となる。

【１８９３】

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。

【１８９４】

［ランプデータテーブル：客待ちデモ］

図２０３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２０４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２０５～図２１１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。

【１８９５】

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２０３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。

【１８９６】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図２０４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。

【１８９７】

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２０５）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。

【１８９８】

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２０６、図２０７）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。

【１８９９】

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２２７）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。

【１９００】

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２２８）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメイ

ンタイトルパートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【１９０１】

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２０５）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。

【１９０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01（図２２８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【１９０３】

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２０５）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。

【１９０４】

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２２８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【１９０５】

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２２７）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。

【１９０６】

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２１１）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。

【１９０７】

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２２７）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。

【１９０８】

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。

【１９０９】

客待ちデモの親テーブルには、図２０３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。

【１９１０】

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図２０４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。

【１９１１】

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２０５）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。

【１９１２】

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２０６、図２０７）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。

【１９１３】

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２２７）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。

【１９１４】

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２０８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【１９１５】

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２０９）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化する。

【１９１６】

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_KYA

KUMACHIDEMO_05（図２１０）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。

【１９１７】

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２０９）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【１９１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて８番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図２１０）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。

【１９１９】

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２０９）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。

【１９２０】

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２２７）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。

【１９２１】

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２２８）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化する。

【１９２２】

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２０５）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。

【１９２３】

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２２８）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化する。

【１９２４】

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２０５）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。

【１９２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１５番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図２２８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【１９２６】

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２２７）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。

【１９２７】

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２１１）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。

【１９２８】

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２２７）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。

【１９２９】

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。

【１９３０】

図２０３～図２１１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。

【１９３１】
　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化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。
【１９３２】
　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。
【１９３３】
　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。
【１９３４】
　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。
【１９３５】
　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。
【１９３６】
　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。
【１９３７】
　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。

【１９３８】

［ランプデータテーブル：ボタン白点灯］

図２１２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２１３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２１４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。

【１９３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００１に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図２１２に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【１９４０】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図２１３に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【１９４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図２１４）を参照してランプ制御を行う。

【１９４２】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図２１４に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点灯する。

【１９４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００２またはＢ００３）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【１９４４】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【１９４５】

［ランプデータテーブル：ボタン白点滅］

図２１５は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に用いられるランプデータテーブ

ル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図２１６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２１７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。

【１９４６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００２に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図２１５に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【１９４７】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図２１６に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【１９４８】

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２１７）を参照してランプ制御を行う。

【１９４９】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図２１７に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点滅する。

【１９５０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【１９５１】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【１９５２】

［ランプデータテーブル：ボタン赤点滅］

図２１８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２１９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２２０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。

【１９５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張

コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００３に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図２１８に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_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９ｅのランプ制御を行う。

【１９５４】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図２１９に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【１９５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSU（図２２０）を参照してランプ制御を行う。

【１９５６】

孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUには、図２２０に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは赤色に点滅する。

【１９５７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【１９５８】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【１９５９】

［ランプデータテーブル：初期化報知］

図２２１は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図２２２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２２３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。

【１９６０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦＦに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図２２１に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【１９６１】
子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図２２２に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【１９６２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６００００００ｍｓ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２２３）を参照してランプ制御を行う。
【１９６３】
孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図２２３に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ９ａは、赤色に点灯する。
【１９６４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６００００００ｍｓ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、６００００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。
【１９６５】
図２２１～図２２３に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。
【１９６６】
初期化報知の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても、赤色に点灯する。
【１９６７】
［ランプデータテーブル：エラー］
図２２４は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図２２５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２２６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。
【１９６８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦ１に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図２２４に示すように、メインランプ９ａについて最大６００００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テー

ブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【１９６９】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPには、図２２５に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【１９７０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６００００００ｍｓ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２２６）を参照してランプ制御を行う。

【１９７１】

孫テーブル：XD___LMAIN_ERRORには、図２２６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_ERRORに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_ERRORに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ９ａは赤色に点滅する。

【１９７２】

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。

【１９７３】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、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。

【１９７４】

［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２２７～図２３１に示すように、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、ボタンランプ９ｅを消灯させる共通テーブル（XD___L～_OFF）、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、ボタンランプ９ｅ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、ボタンランプ９ｅ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。

【１９７５】

これらの共通テーブルは、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、ボタンランプ９ｅ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。

【１９７６】

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。

【１９７７】

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。

【１９７８】
　例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第１演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第２演出モード、高確高ベース状態において第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において２種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよし、１種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。
【１９７９】
　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。
【１９８０】
　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。
【１９８１】
　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。
【１９８２】
　また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態Ａ、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｂ、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｃとすればよい。
【１９８３】
　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。
【１９８４】
　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。
【１９８５】
　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。

【１９８６】

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。

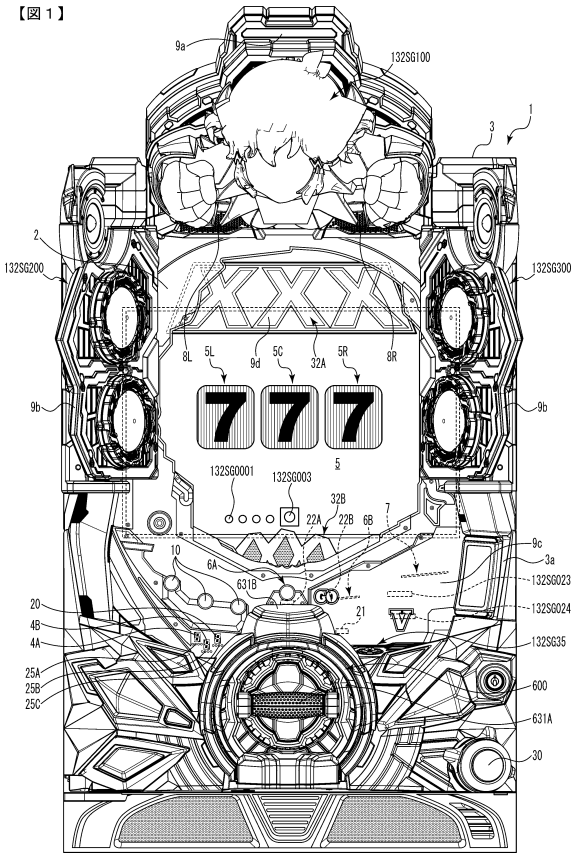
【符号の説明】

【１９８７】

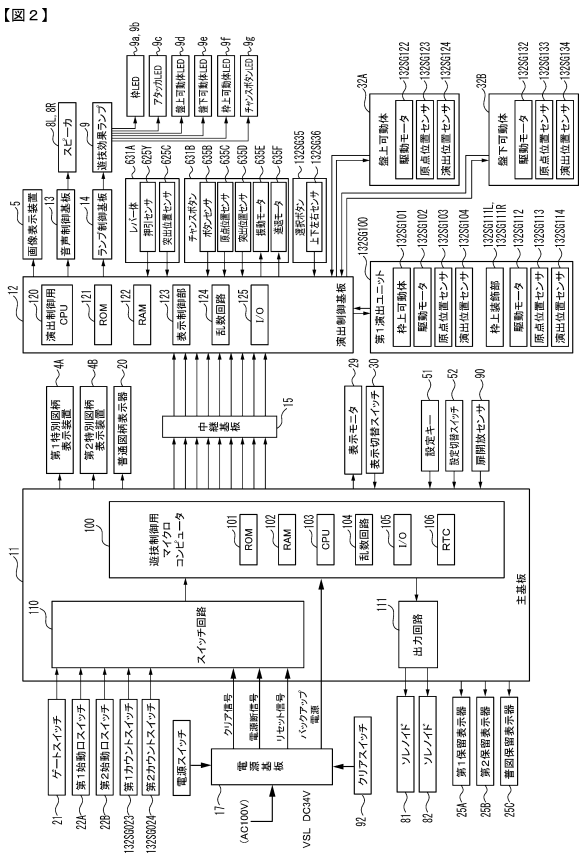
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

【図３】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第２特図時短回数通知	残り第２特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定

【図４】

【図４】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第５可変表示結果指定	小当りB

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第１遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第２遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A（1回の時短制御）
95	02	第３遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1（685回の時短制御）
95	03	第４遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B（7回の時短制御）
95	04	第５遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B（7回の時短制御）
95	05	第６遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2（685回の時短制御）

※：時短制御回数は第２特図

【図５】

【図５】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図６】

【図６】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5000	第１特図保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-3	43000	スーパリーチα（はずれ）
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパリーチα（はずれ）
PA2-5	53000	スーパリーチβ（はずれ）
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	23000+15000	擬似連1回→ノーマルリーチ（大当り）
PB1-3	43000+15000	スーパリーチα（大当り）
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパリーチα（大当り）
PB1-5	53000+15000	スーパリーチβ（大当り）
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパリーチβ（大当り）

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ（はずれ）
PA3-2	7000	非リーチ（はずれ）
PA3-3	15000	非リーチ（はずれ）
PA3-4	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA3-5	50000	スーパーリーチδ（はずれ）
PB3-1	2000+15000	非リーチ（大当り）
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（大当り）
PC3-1	2000+15000	非リーチ（小当り）
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（小当り）
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（小当り）

【図７】

【図７】

(A)表示結果判定テーブル1

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定バッファ＝第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)

(B)表示結果判定テーブル2

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定バッファ＝第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	32767～42129(確率:約1/7)

(C)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

(D)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～299	大当りB

(E)小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0～50	小当りA	大当りC
51～279	小当りB	大当りD
280～299	小当りC	大当りE

【図８】

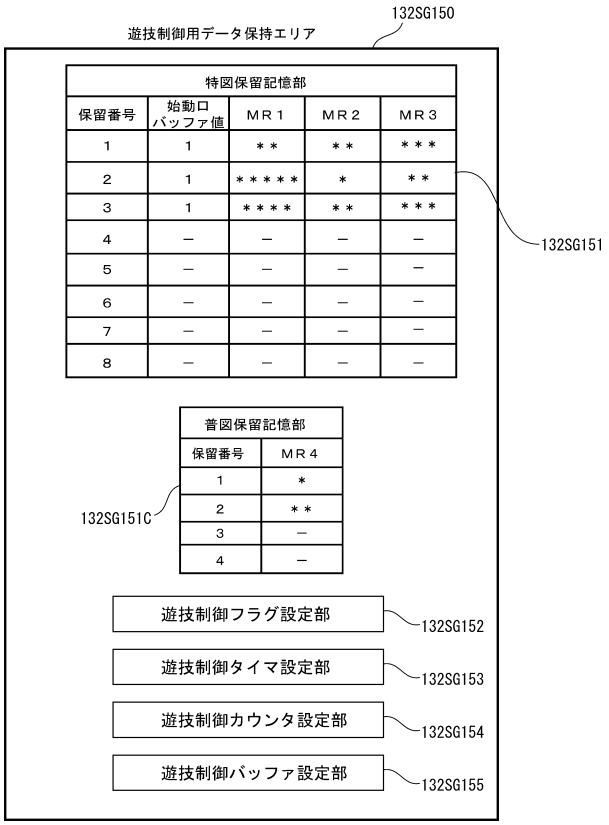
【図８】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図＋第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態C2	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

【図９】

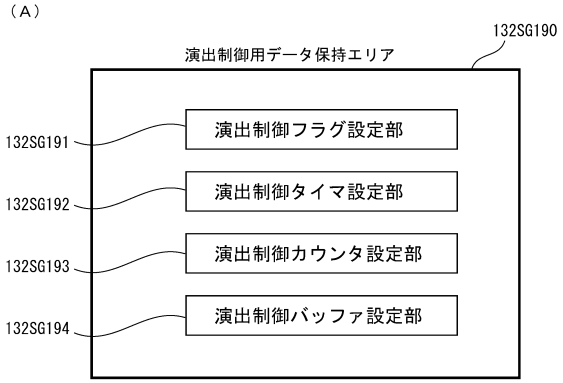
【図９】



【図１０】

【図１０】

(A)



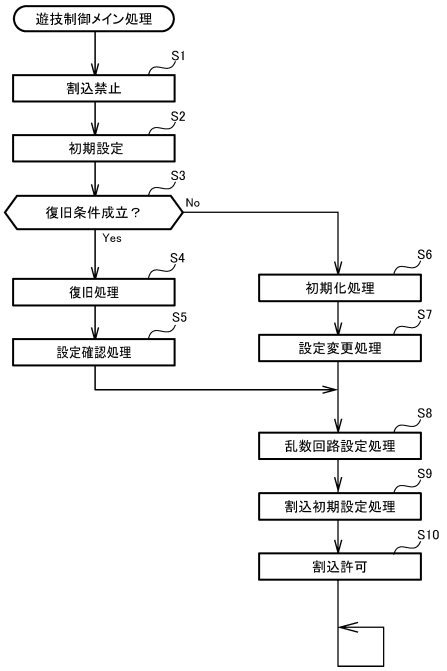
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ　132SG194A

バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留 表示フラグ	パネル 表示フラグ
0	B100(H)	C400(H)	C600(H)	C102(H)	0	—
1	B100(H)	C400(H)	C600(H)	C102(H)	0	—
2	B100(H)	C410(H)	C601(H)	C102(H)	1	—
3	B100(H)	C400(H)	C600(H)	C103(H)	0	—
4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	—	—
5	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	—	—
6	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	—	—
7	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	—	—
8	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0000(H)	—	—

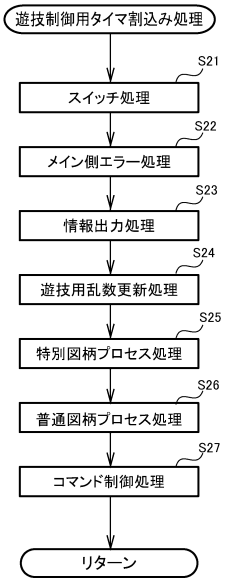
【図１１】

【図１１】



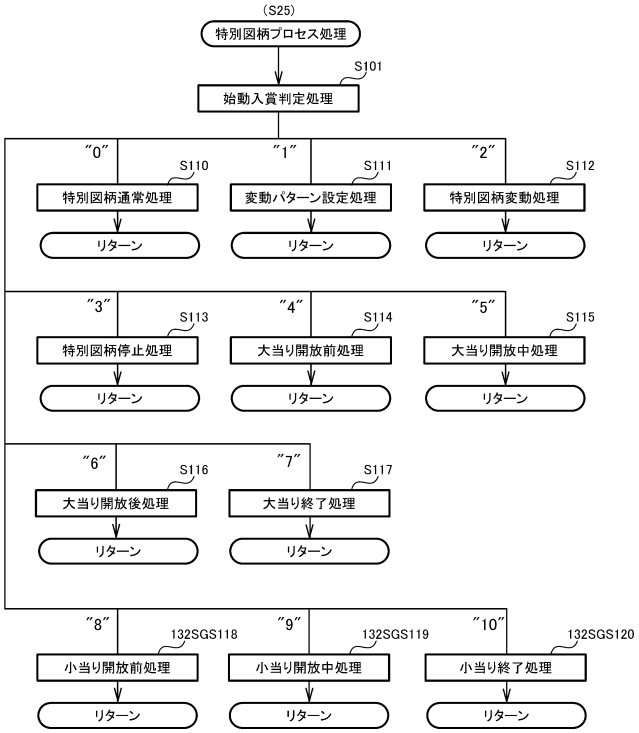
【図１２】

【図１２】



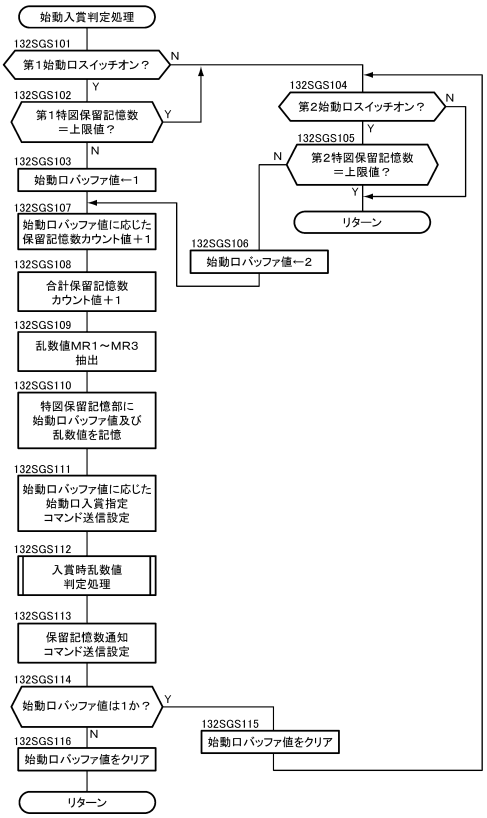
【図１３】

【図１３】



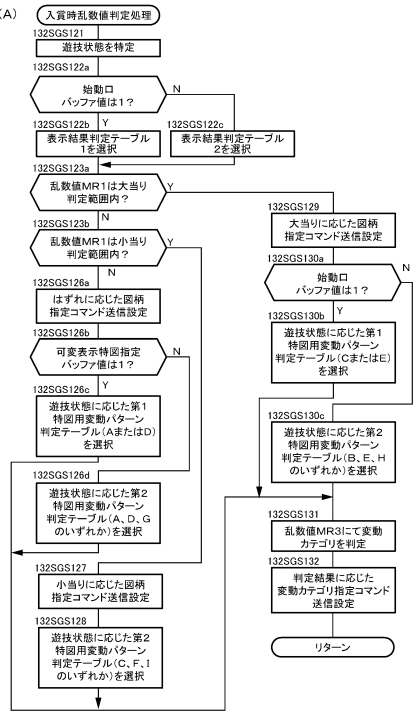
【図１４】

【図１４】



【図１５】

【図１５】

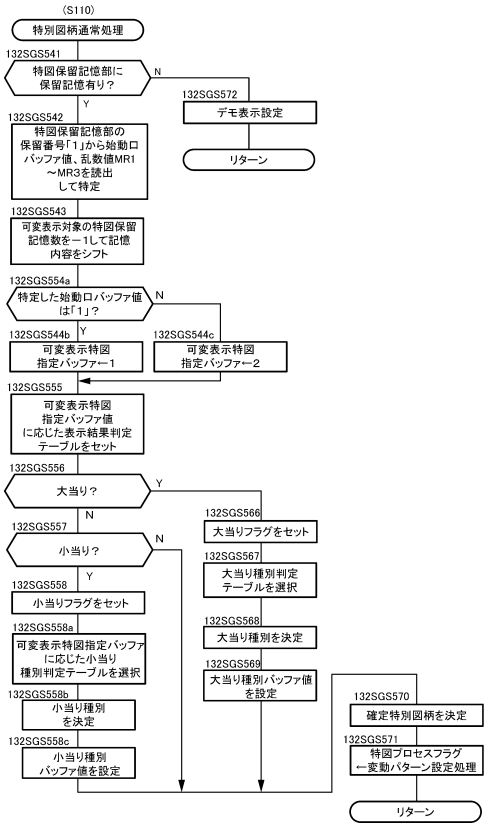


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

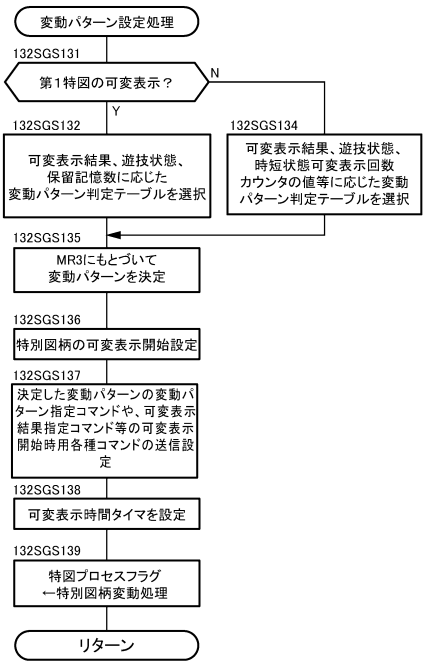
【図１６】

【図１６】



【図１７】

【図１７】



【図１８】

【図１８】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数０～２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－１	１２０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＢ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数３以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－２	５０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｃ）第１特図用変動パターン判定テーブルＣ（大当り、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－１	２００００＋１５０００	１～１０
ＰＢ１－２	２３０００＋１５０００	１１～２５
ＰＢ１－３	４３０００＋１５０００	２６～１００
ＰＢ１－４	４９０００＋１５０００	１０１～２５０
ＰＢ１－５	５３０００＋１５０００	２５１～５５０
ＰＢ１－６	６２０００＋１５０００	５６１～９９７

【図１９】

【図１９】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－３	５００	１～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－４	５００００＋１５０００	１～９９７

【図２０】

【図２０】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－５	５００００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＢ（大当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－３	５００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＣ（小当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－３	５００００	１～９９７

【図２１】

【図２１】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－２	７０００	１～１００
ＰＡ３－４	２００００	１０１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＦ（小当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

【図２２】

【図２２】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＧ（はずれ、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－１	２０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＨ（大当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－１	２０００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＩ（小当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－１	２０００	１～９９７

【図２３】

【図２３】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＪ（はずれ、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－３	１５０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＫ（大当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

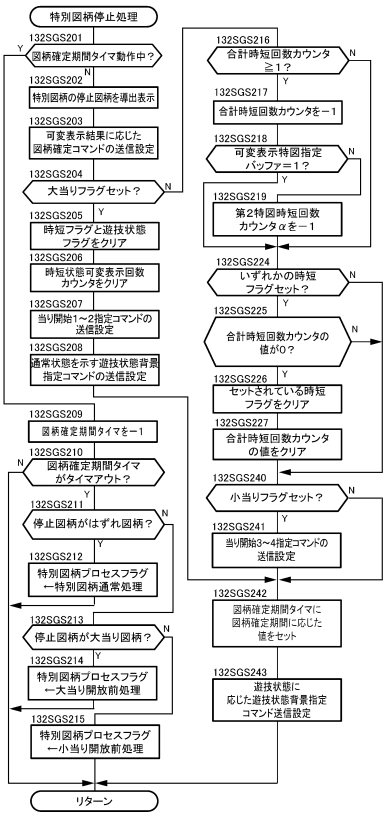
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＬ（小当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

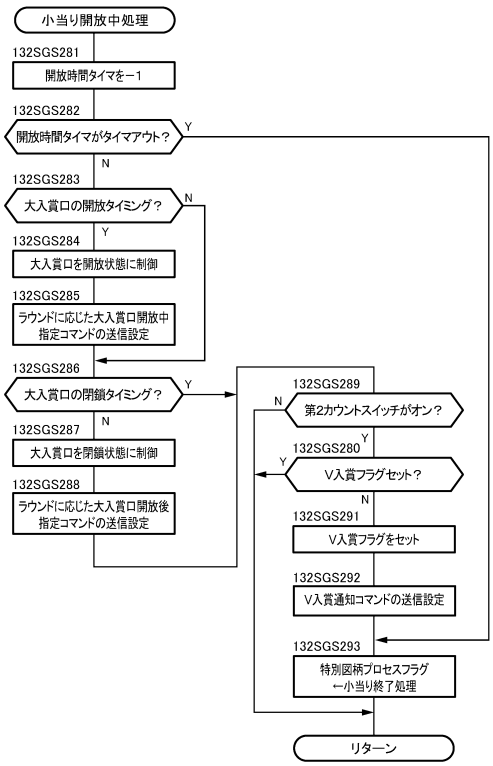
【図２４】

【図２４】



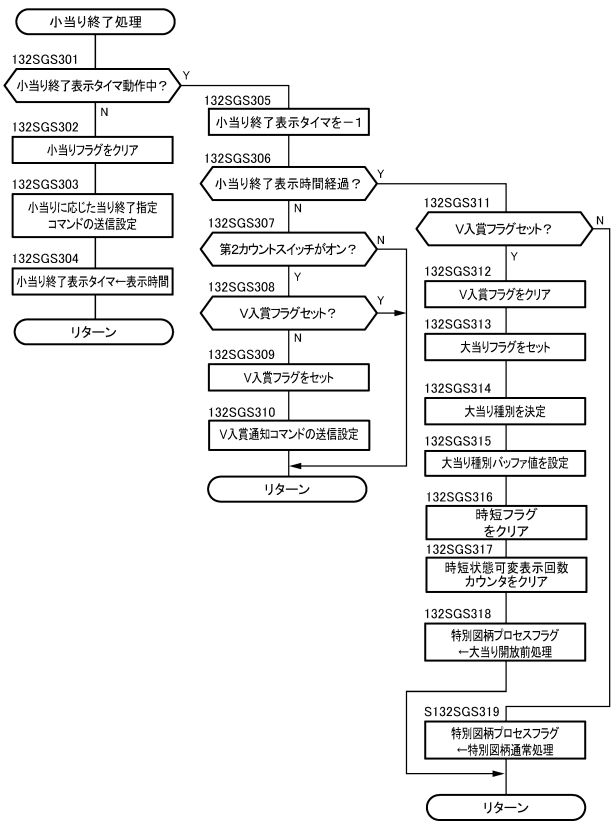
【図２５】

【図２５】



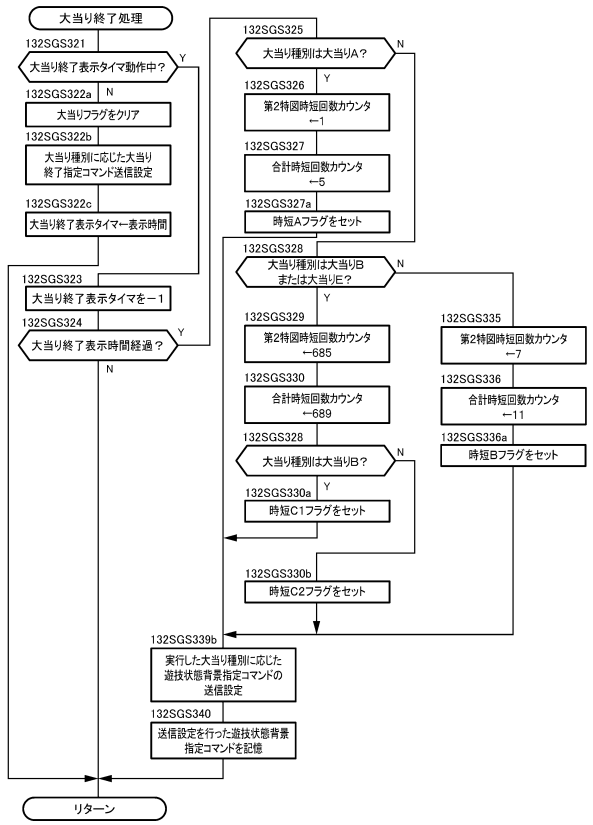
【図２６】

【図２６】



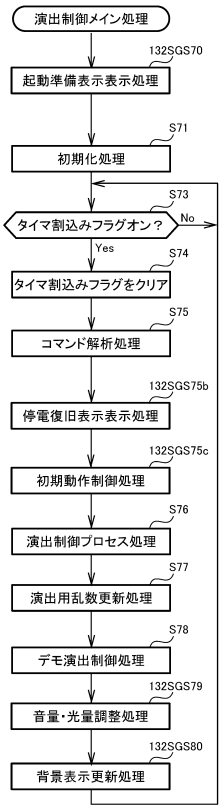
【図２７】

【図２７】



【図２８】

【図２８】

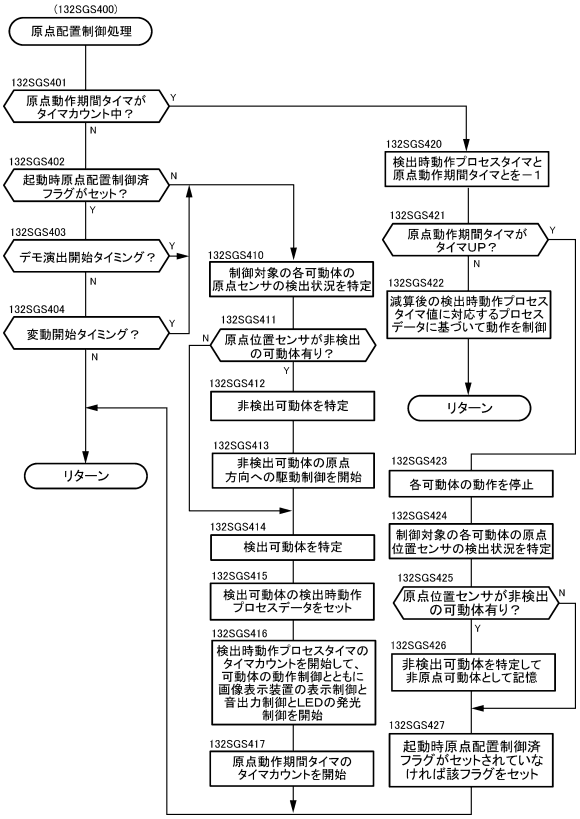


【図２９】

【図２９】

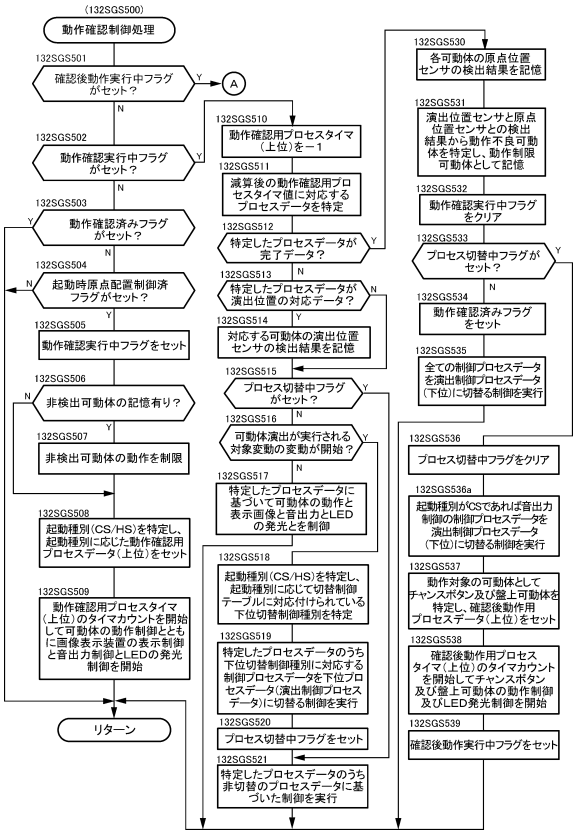
【図３０】

【図３０】



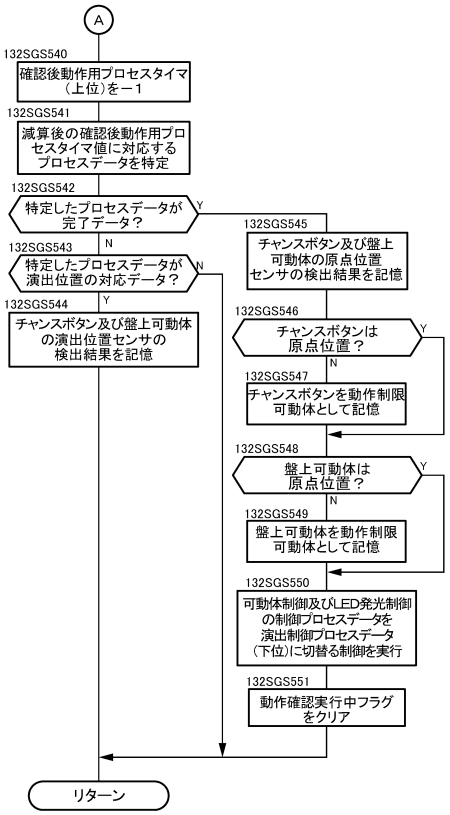
【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】



【図３３】

【図３３】

切替制御テーブル

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート(CS)	上位プロセス(切替なし)	下位プロセス(切替有り)	上位プロセス(切替なし)	上位プロセス(切替なし)
ホットスタート(HS)	上位プロセス(切替なし)	下位プロセス(切替有り)	下位プロセス(切替有り)	上位プロセス(切替なし)

【図３４】

【図３４】

(A)切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B)切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)

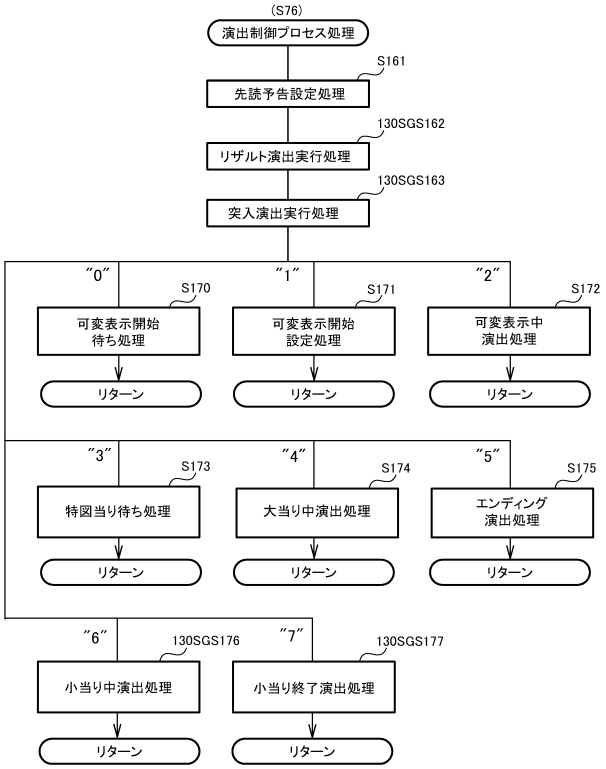
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C)確認後動作制御の実行期間における制御

プロセスデータ	可動体制御(チャンスボタン・盤上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

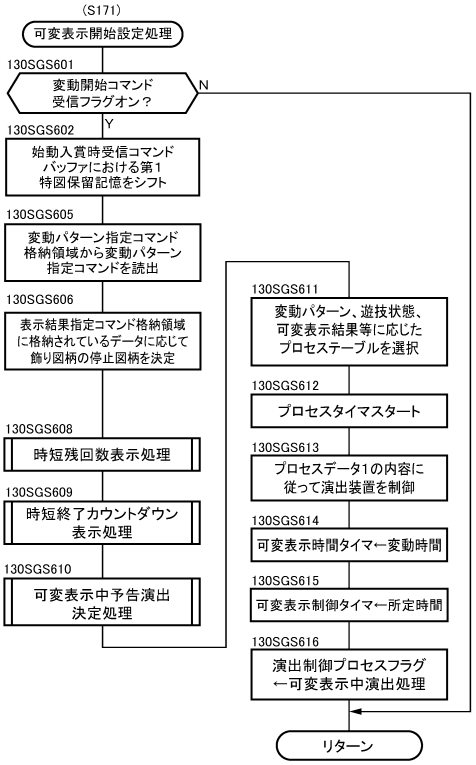
【図３５】

【図３５】



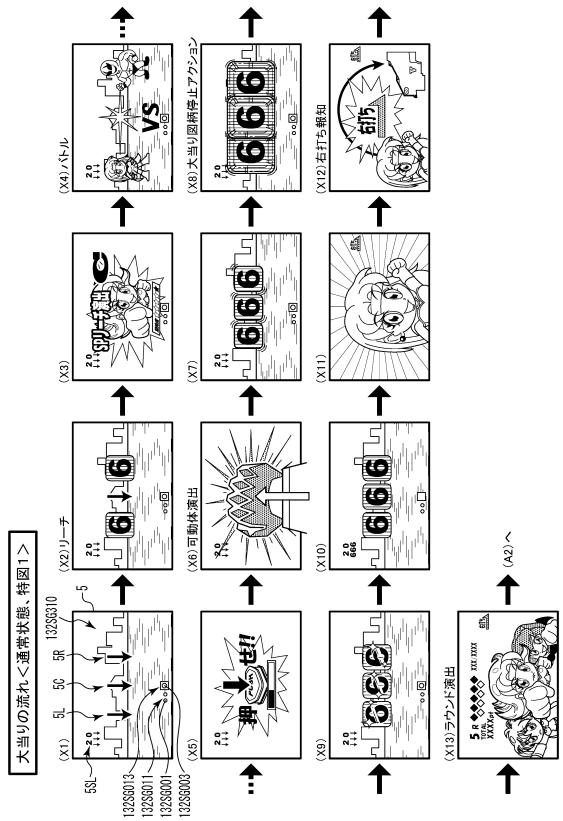
【図３６】

【図３６】



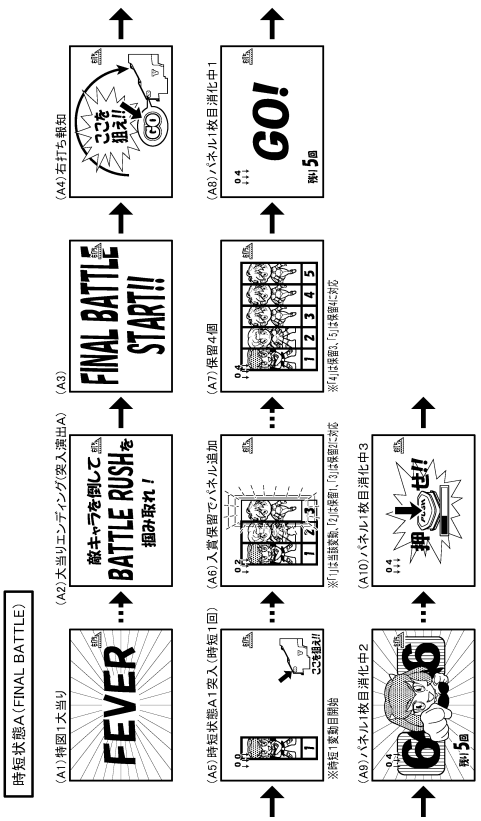
【図３７】

【図３７】

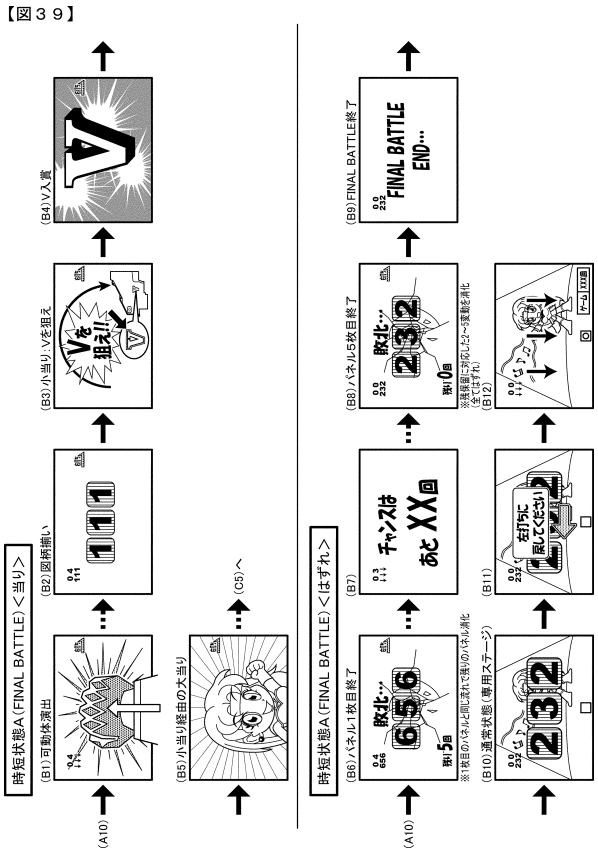


【図３８】

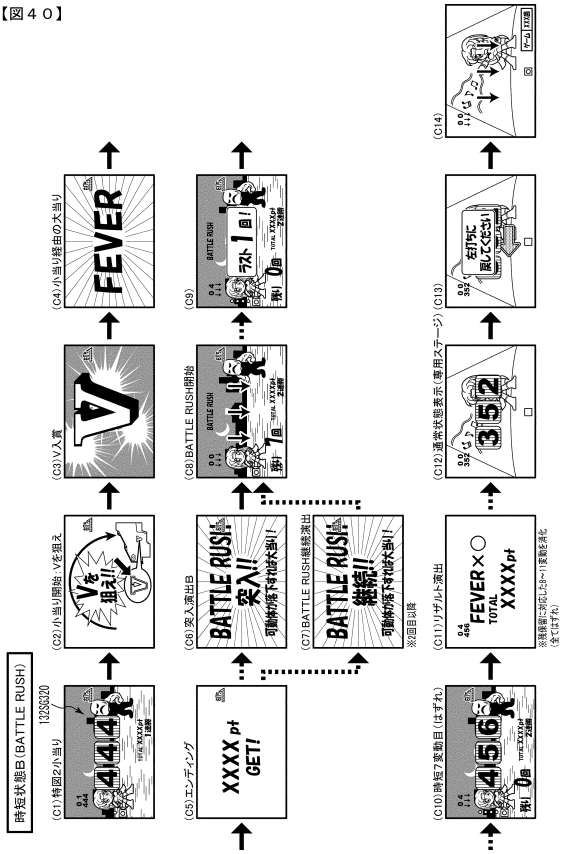
【図３８】



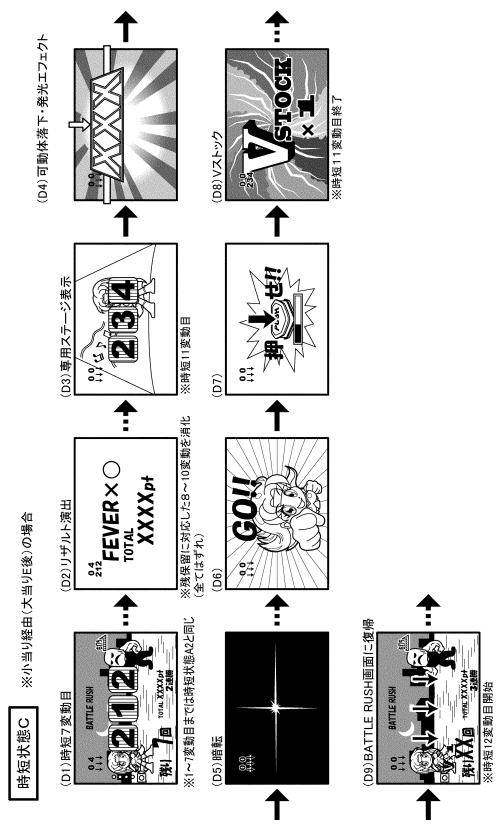
【図３９】



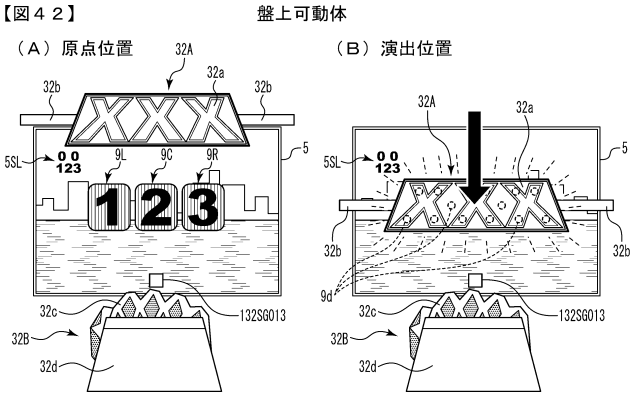
【図４０】



【図４１】

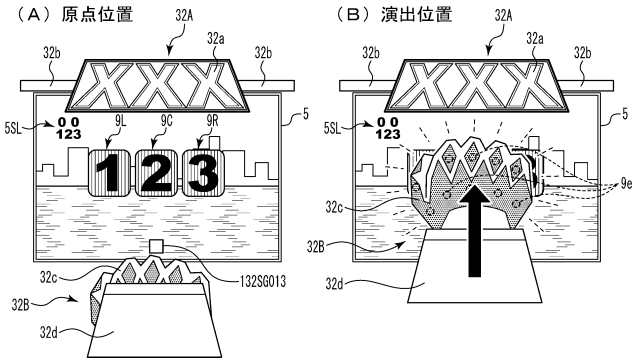


【図４２】



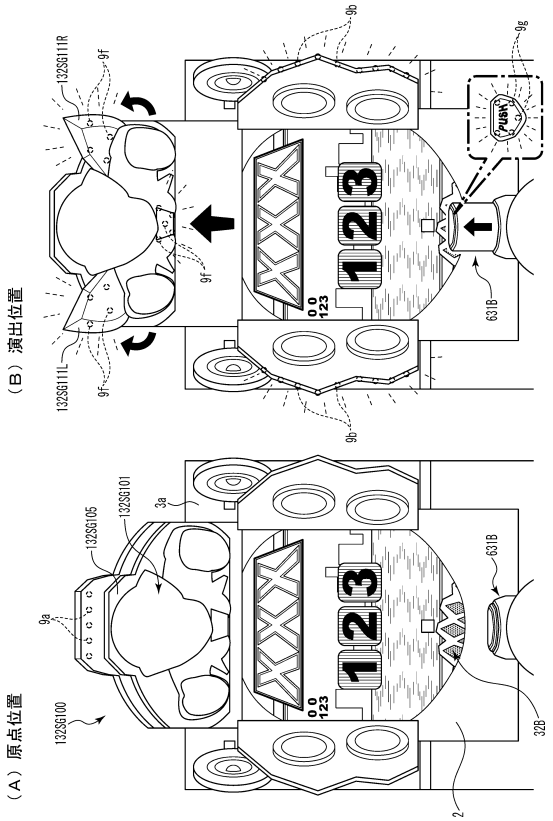
【図４３】

【図４３】



【図４４】

【図４４】



【図４５】

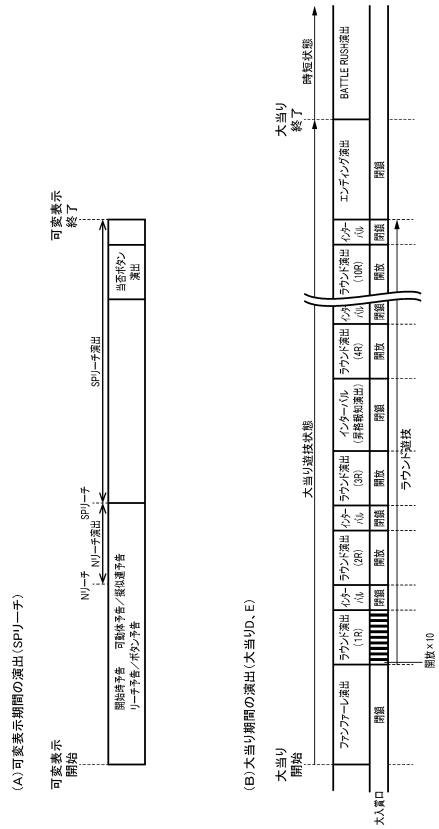
【図４５】

演出一覧

種別	名称	パート	パート内容	内容	演出種別／期待度
先読み演出	先読み可動体予告			先読みの対象となったターゲット変動が開始されるまで、可変表示開始時に盤上可動体が動作して大当りを示唆。	
予告演出	開始時予告	導入パート	保留表示の変化の煽り	保留表示が変化するか否かを示唆。	白色＜青色＜緑色＜赤色
		結果報知パート	結果の報知		
	可動体予告			擬似連予告の開始前に、盤上可動体が上下に振動することにより大当り期待度を示唆。	非実行＜振動（小）＜振動（大）
	擬似連予告	導入パート	再可変表示の煽り	可変表示が再開するか否かを示唆。	非実行＜2連＜3連
		結果報知パート	結果の報知		
	リーチ予告			左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
	ボタン予告	操作促進パート	操作を促進する	リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し＜連打＜一撃
		結果報知パート	結果の報知		
決め演出	当否ボタン演出	操作促進パート	操作を促進する	大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	通常ボタン＜突出ボタン
		結果報知パート	結果の報知	盤下可動体が上昇した場合は「大当り」。	
大当り演出	ファンファーレ演出	導入パート	大当りに関する報知	ラウンド遊技の開始前に大当りに関する情報を報知。	
		操作方向報知パート	ハンドル操作方向の指示		
	ラウンド演出			ラウンド中の入賞情報などを報知。	
	昇格演出	導入パート	昇格するか否かの煽り	3R終了後のインターバルにて10R大当りに昇格するか否かを報知。盤下可動体が上昇した場合は昇格。	
		結果報知パート	結果の報知		
	エンディング演出	導入パート		大当りの終了と時短状態に関する情報を報知。	
		時短状態報知パート	時短状態に関する報知		
時短演出	時短中演出			時短状態に制御されていることを報知。	
	リザルト演出			時短状態の制御が終了することを報知。	
待機演出	客待ちデモ演出			客待ち（遊技待機）状態であることを報知。 客待ち（遊技待機）状態が60秒継続で開始。	

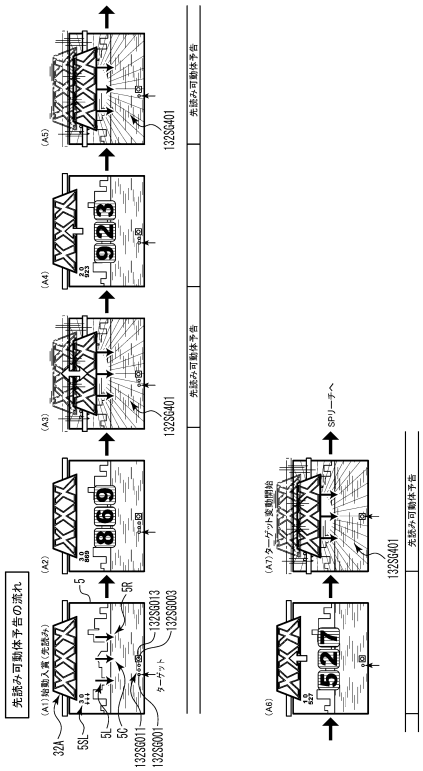
【図４６】

【図４６】



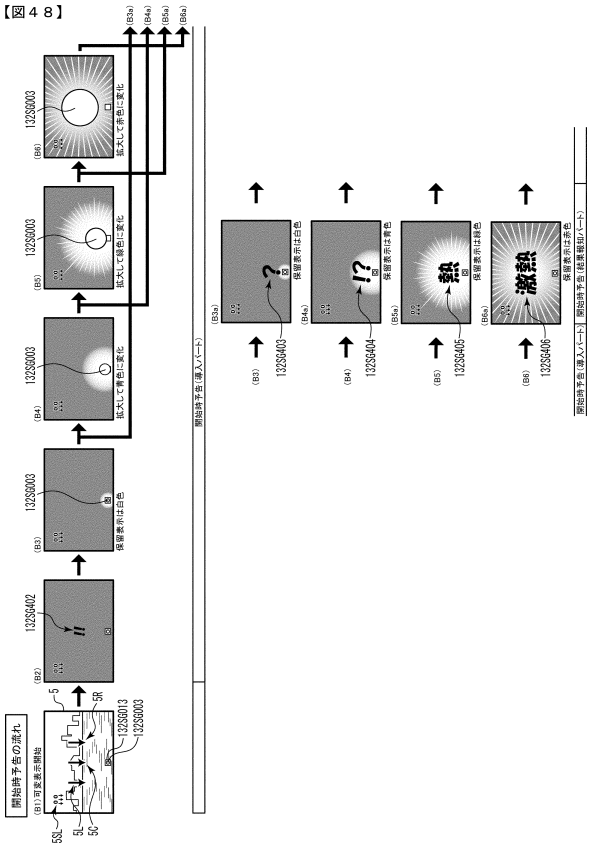
【図４７】

【図４７】



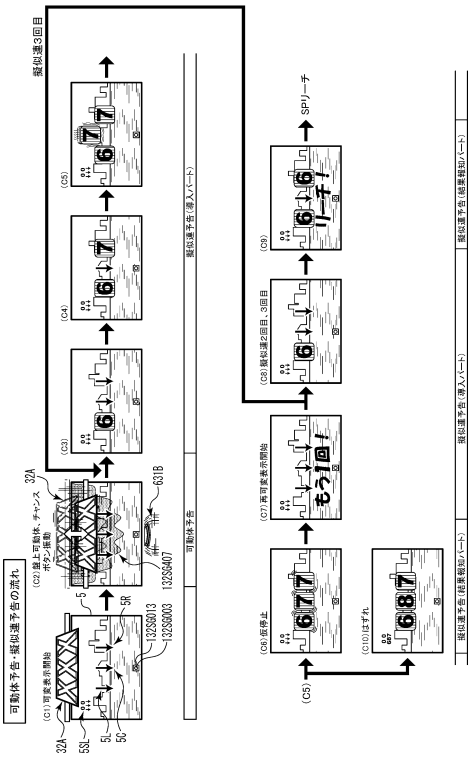
【図４８】

【図４８】



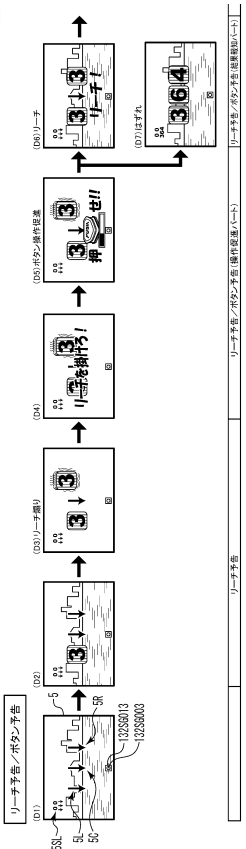
【図４９】

【図４９】



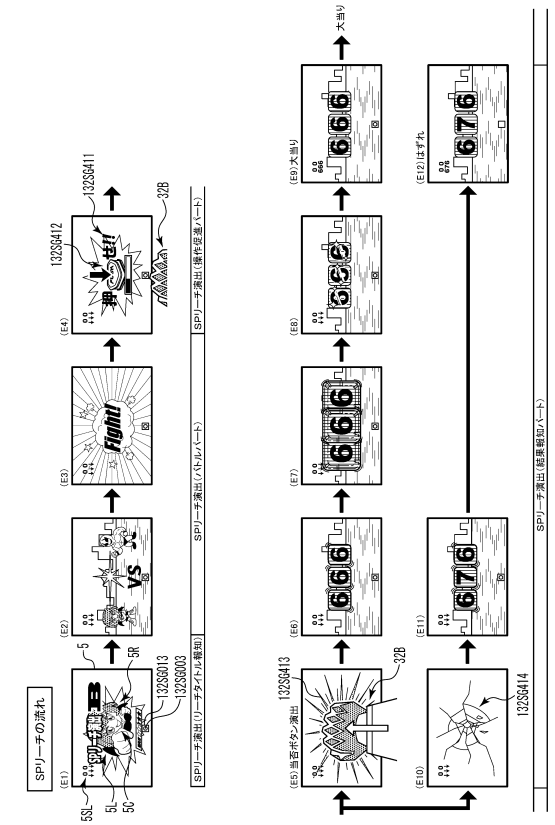
【図５０】

【図５０】



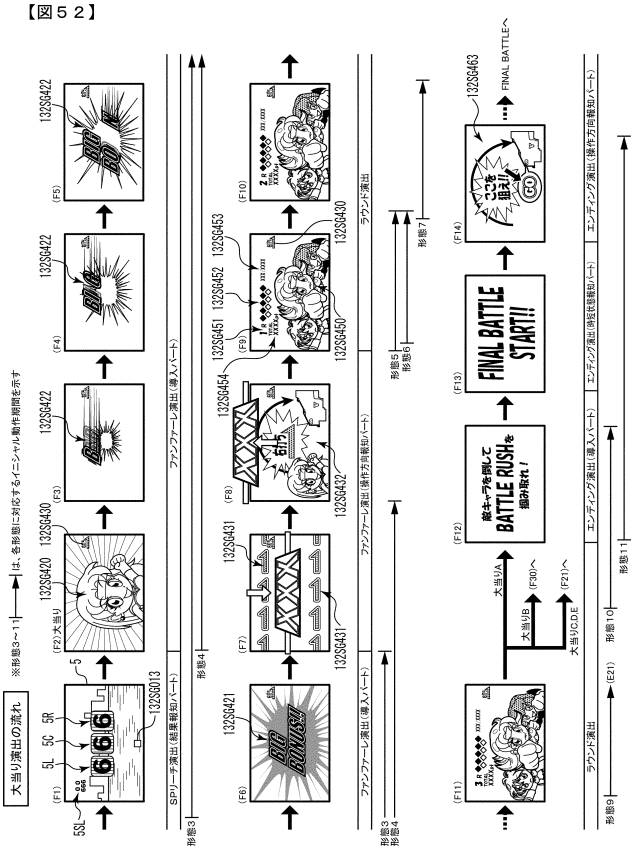
【図５１】

【図５１】



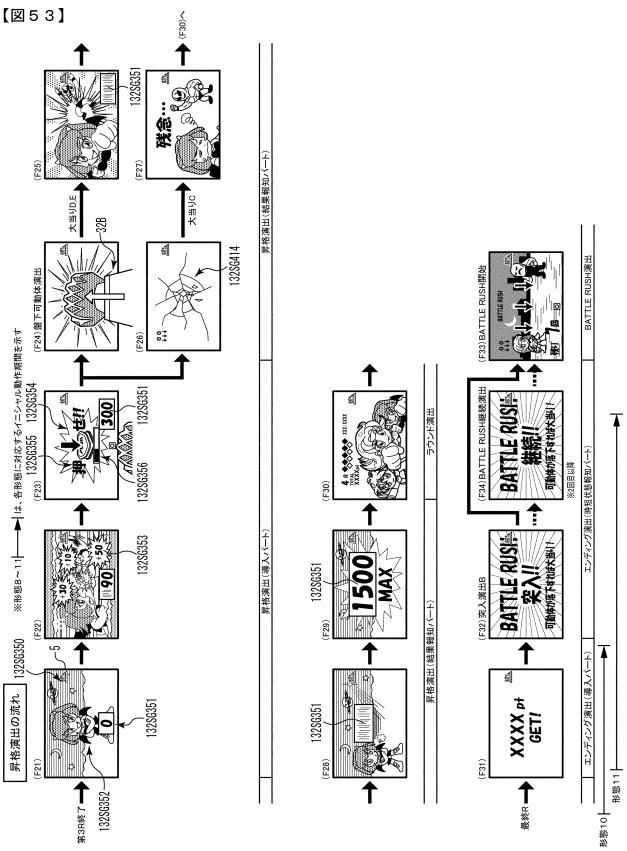
【図５２】

【図５２】



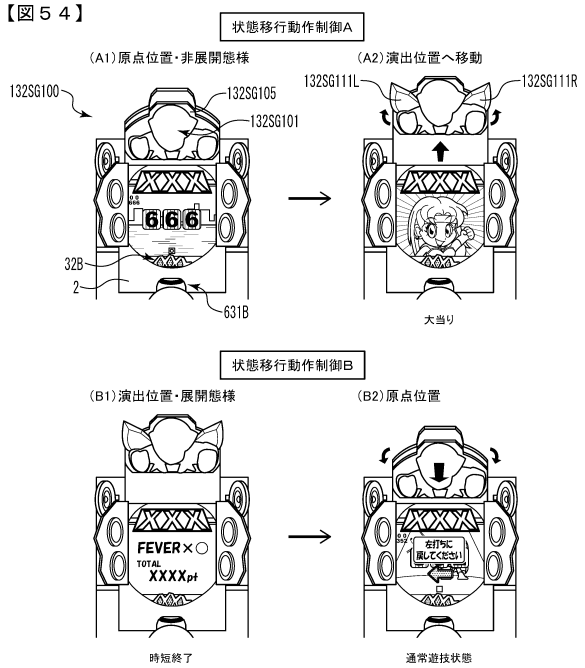
【図５３】

【図５３】



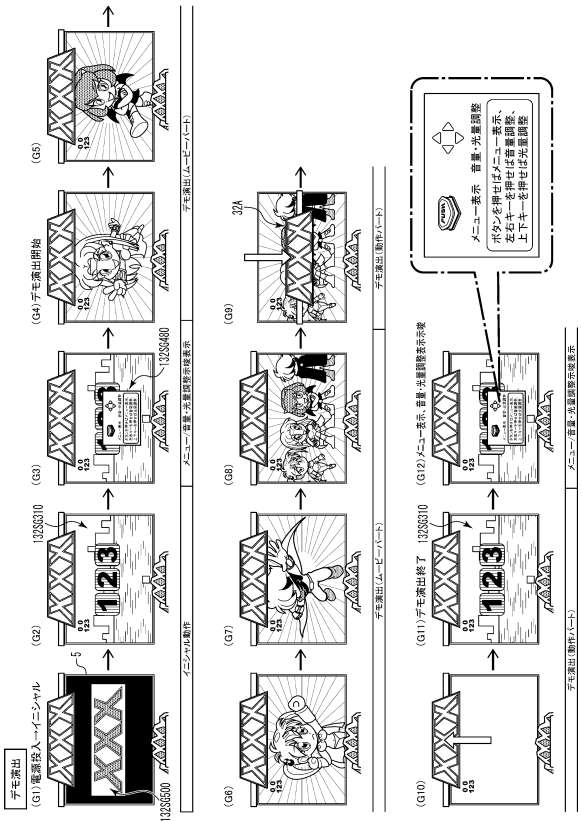
【図５４】

【図５４】



【図５５】

【図５５】



【図５６】

【図５６】

(A)可動体の動作制御種別

種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御 (イニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショートイニシャル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる 非検出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる 検出時動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置) チャンスボタン（振動）		
	3. 大当り報知、 ラウンド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファーレ右打ち、 デモ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	枠上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7　※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

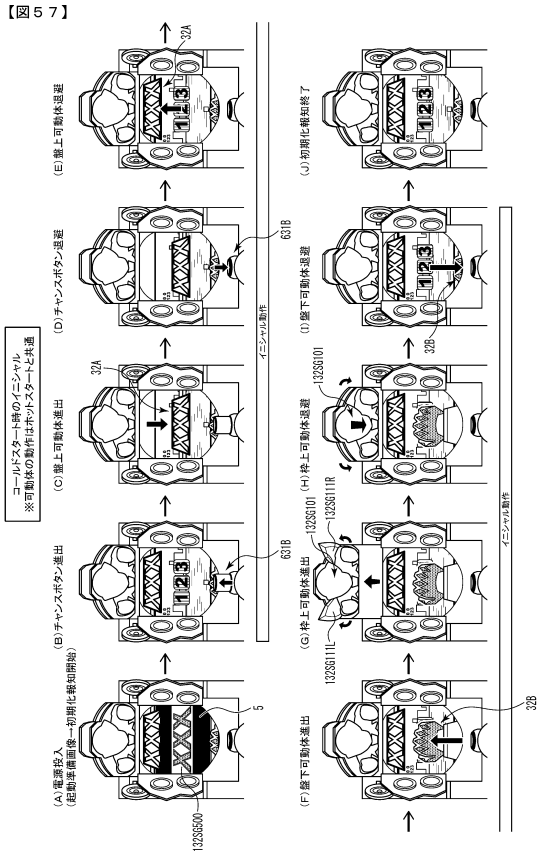
(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

種別		ランプ発光態様				音態様	音量・輝度調整
		動作非対象	進出動作	退避動作	輝度	動作非対象	
動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	コールドスタート (初期化報知中)	赤点滅 (注1)	白点灯 (注1)	白点灯 (注1)	低	初期化報知音	×
	ホットスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音	
	ホットスタート (可変表示停止状態)	背景画像に 応じた色				無音	
演出動作制御		背景画像に 応じた色	レインボー フラッシュ(注3)	なめらか レインボー(注3)	高	演出動作に 応じた効果音	○

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。
※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

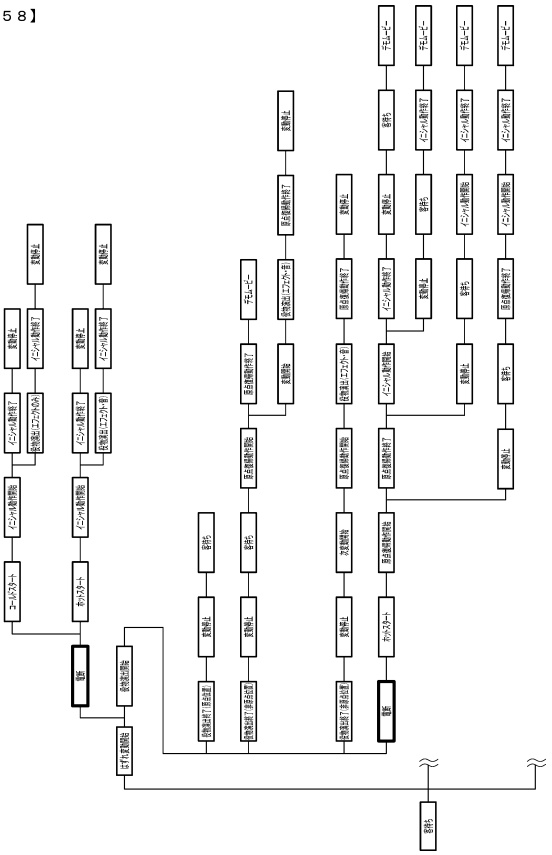
【図５７】

【図５７】



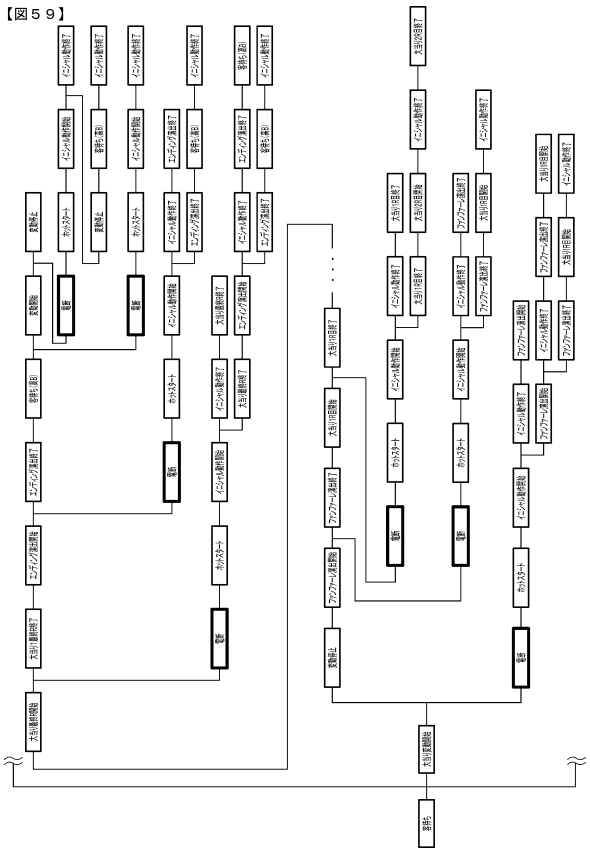
【図５８】

【図５８】



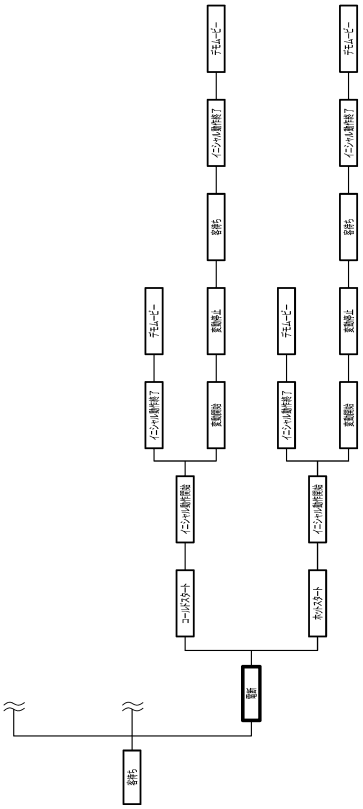
【図５９】

【図５９】



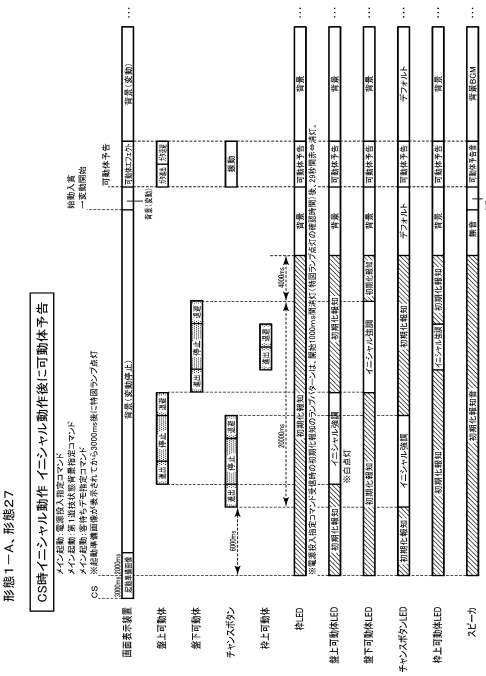
【図６０】

【図６０】



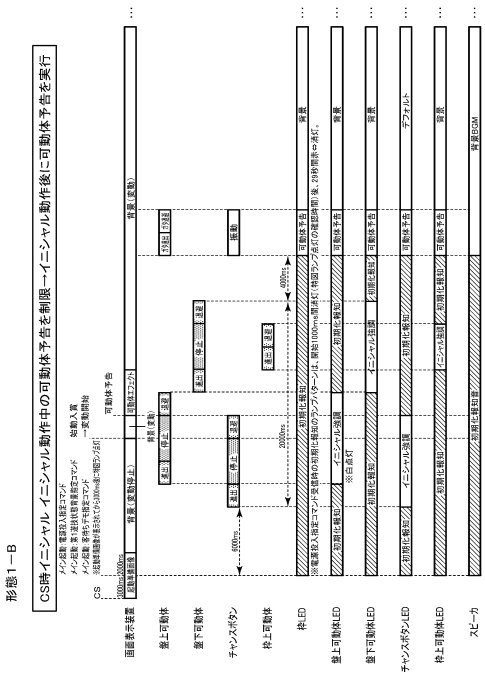
【図６１】

【図６１】



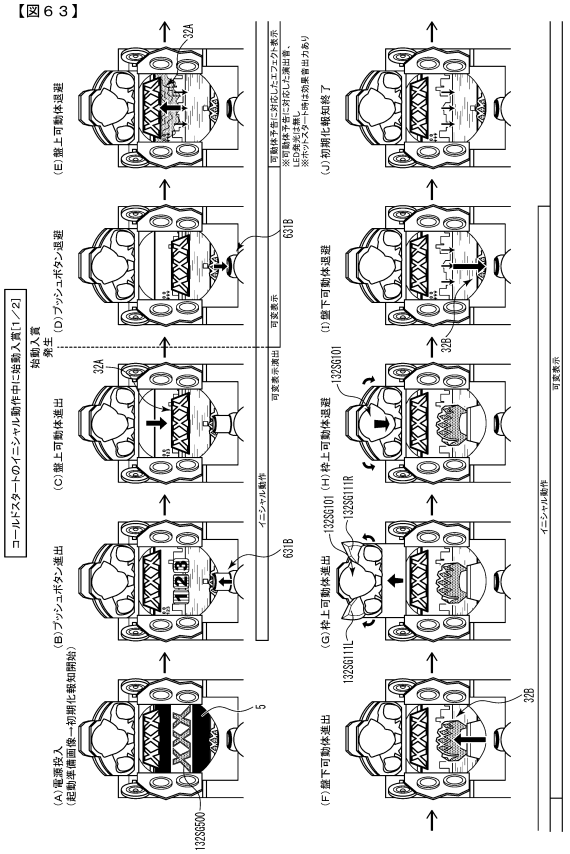
【図６２】

【図６２】



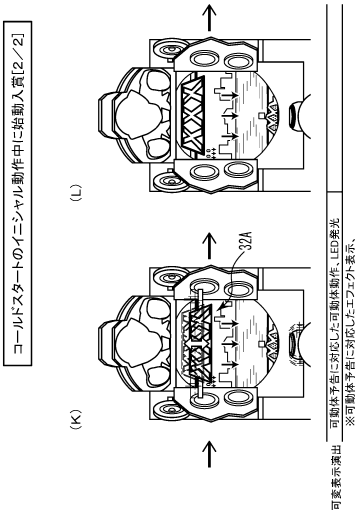
【図６３】

【図６３】



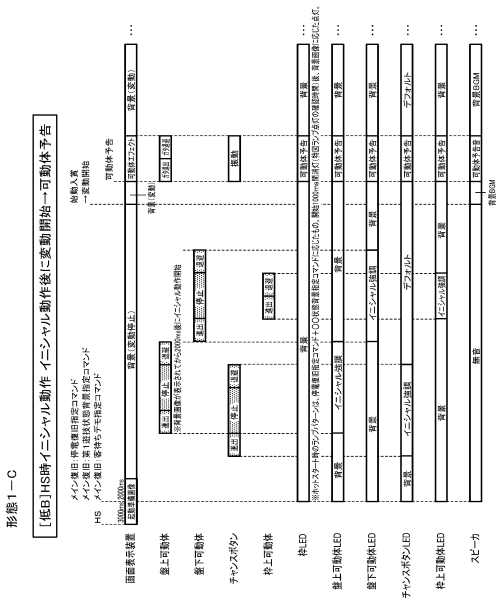
【図６４】

【図６４】



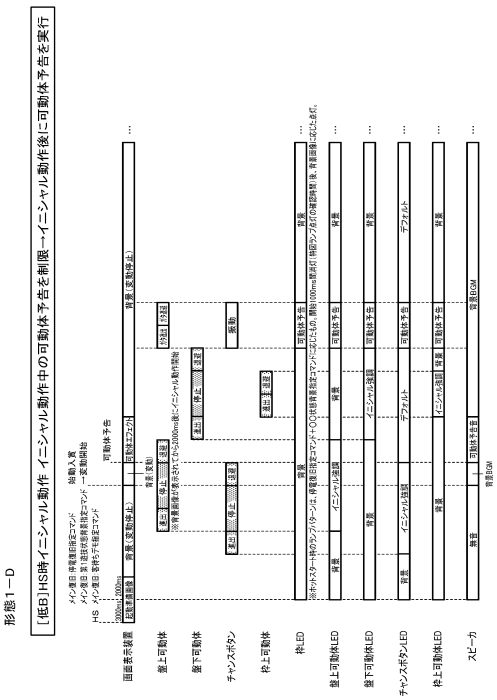
【図６５】

【図６５】



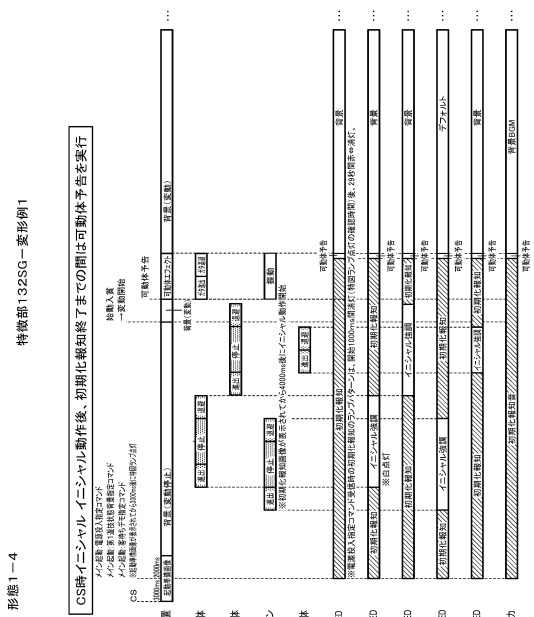
【図６６】

【図６６】



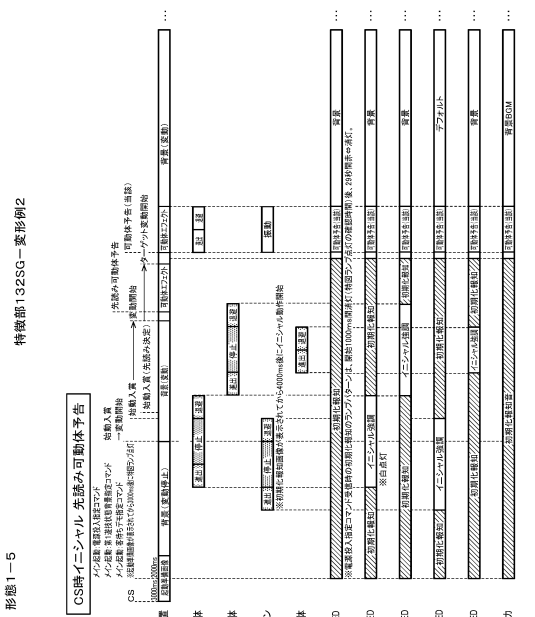
【図６７】

【図６７】



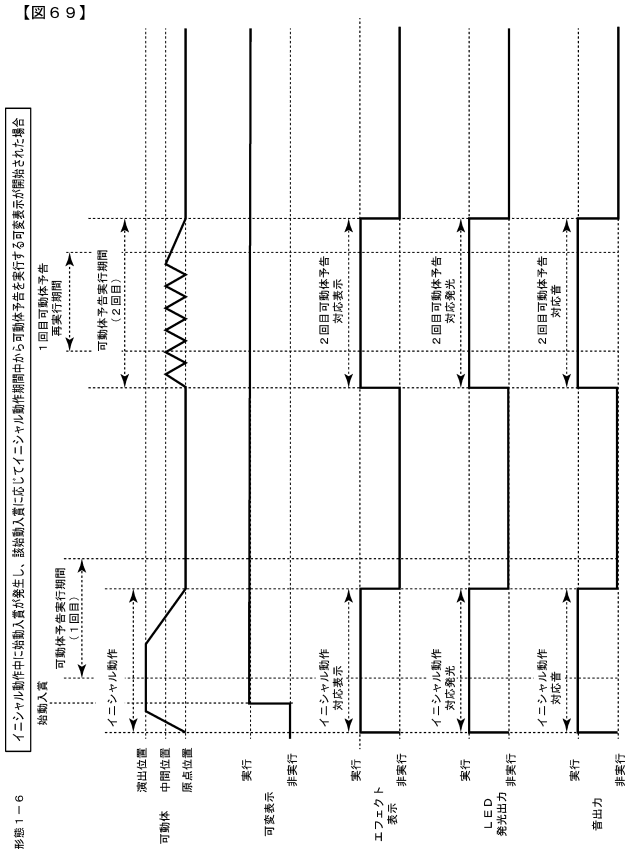
【図６８】

【図６８】



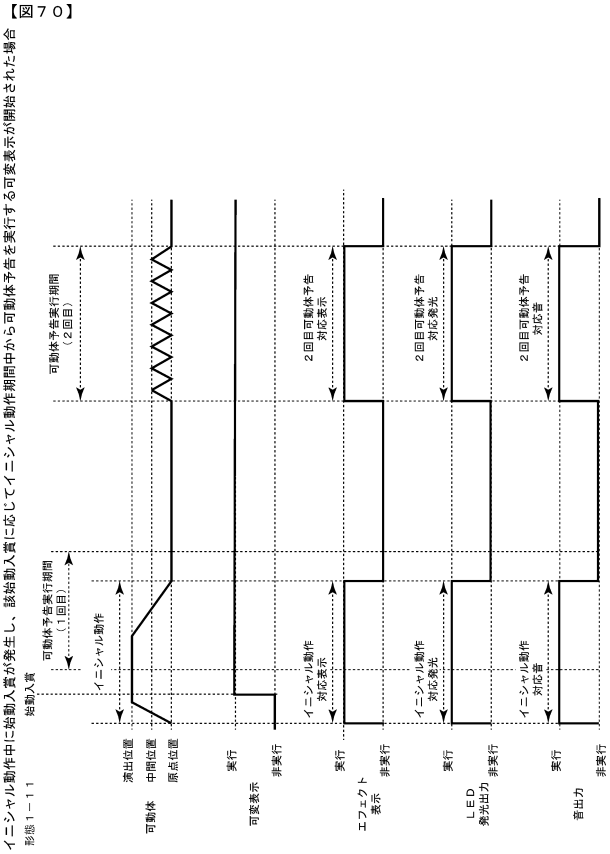
【図６９】

【図６９】



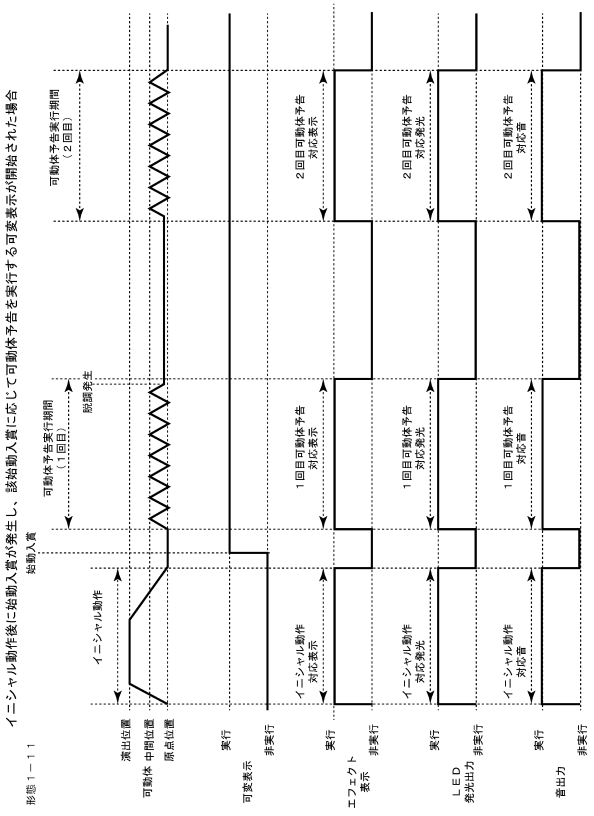
【図７０】

【図７０】



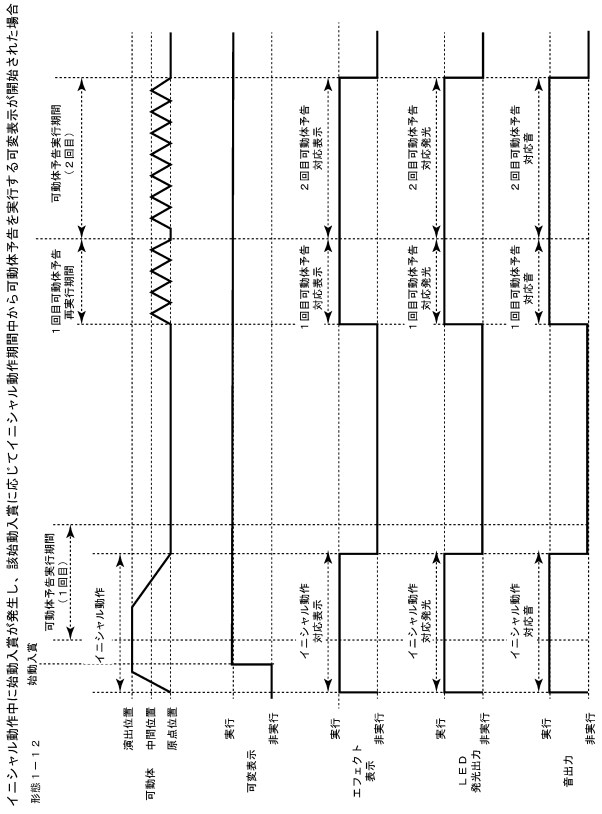
【図７１】

【図７１】



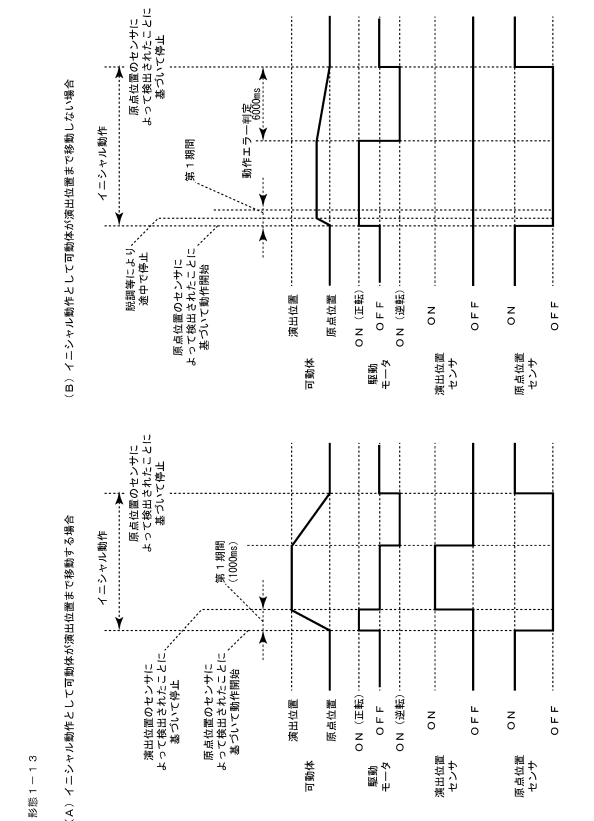
【図７２】

【図７２】



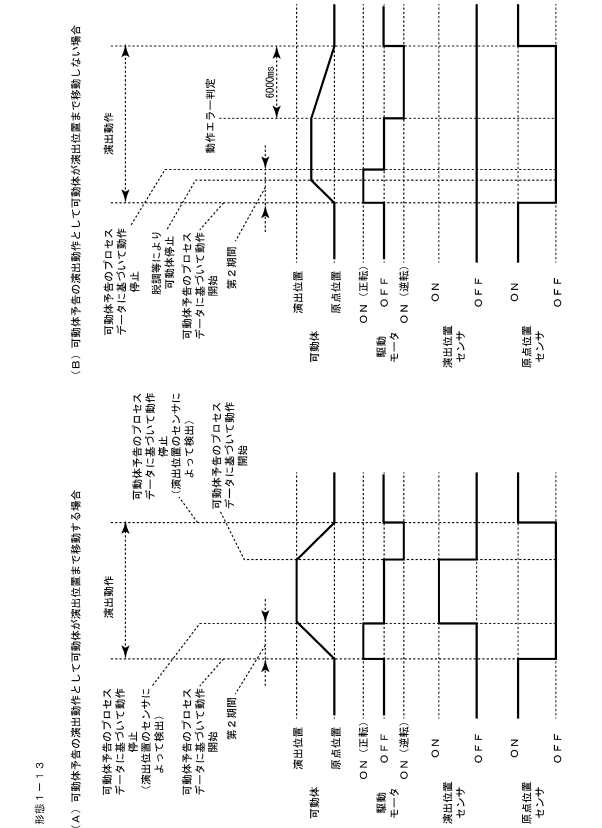
【図７３】

【図７３】



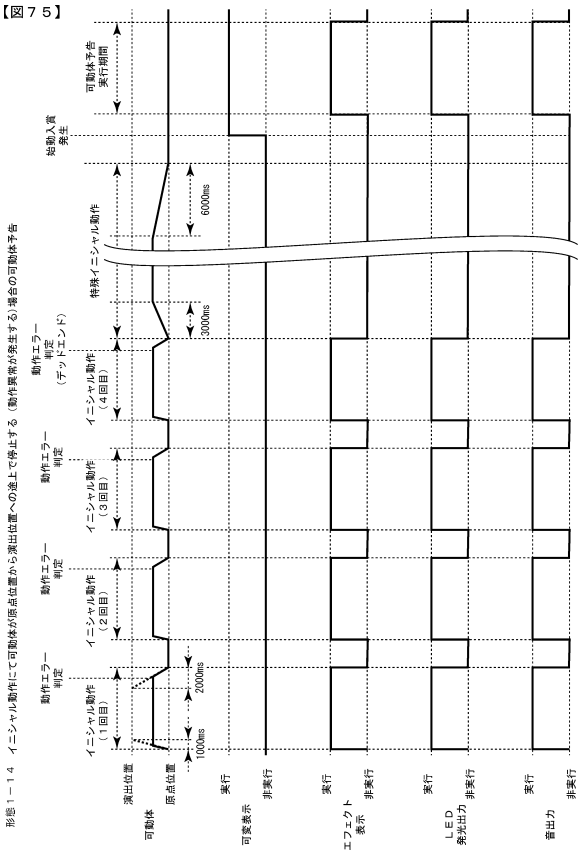
【図７４】

【図７４】



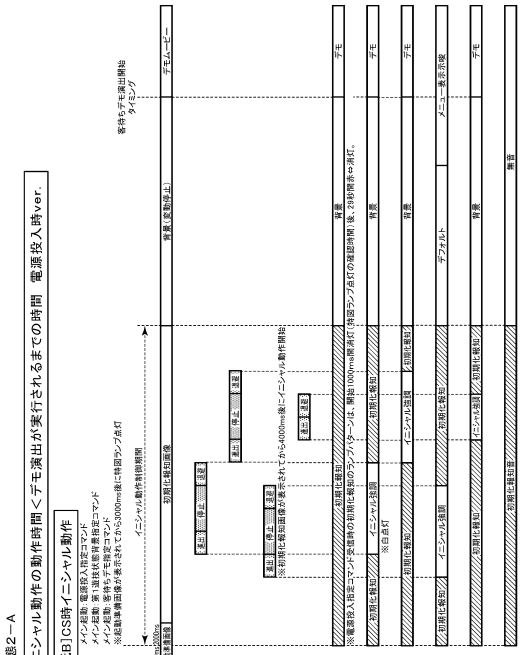
【図７５】

【図７５】



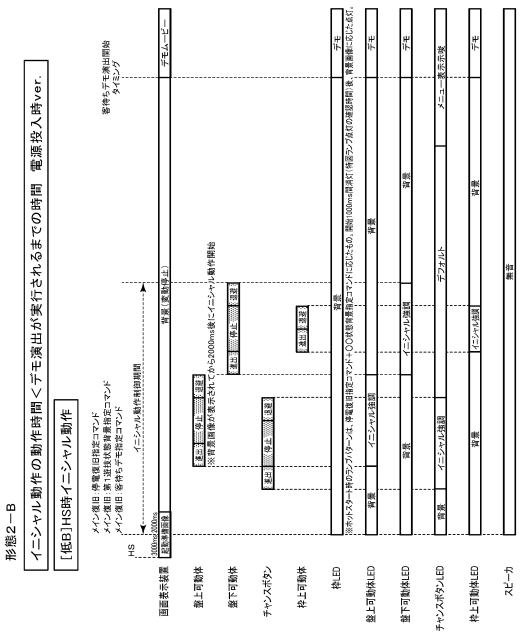
【図７６】

【図７６】



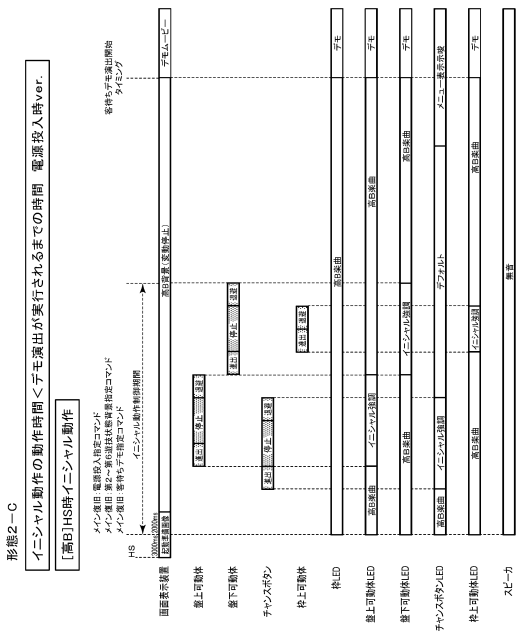
【図７７】

【図７７】



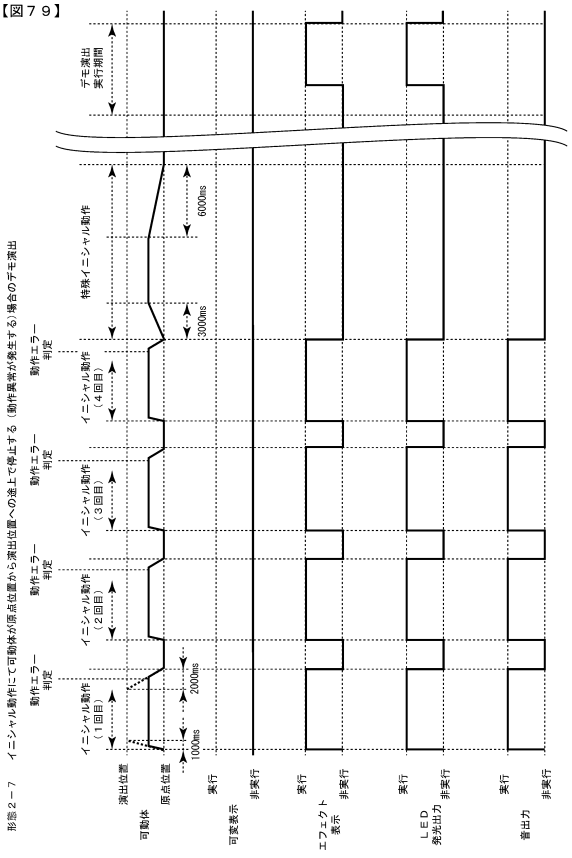
【図７８】

【図７８】



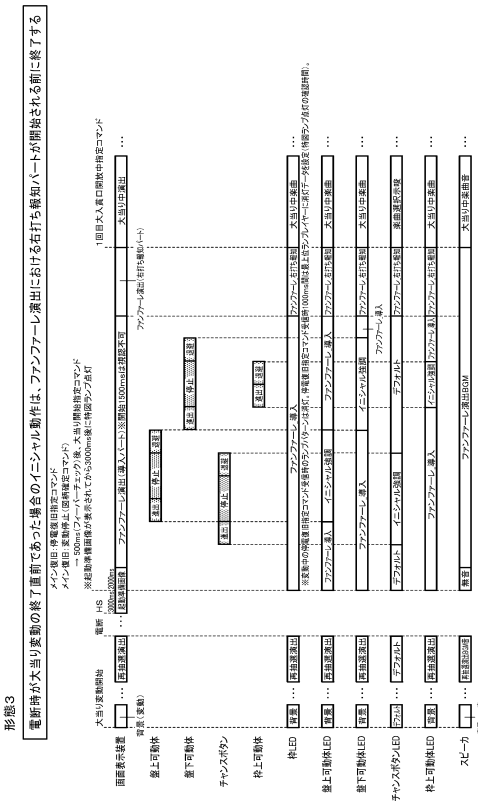
【図７９】

【図７９】



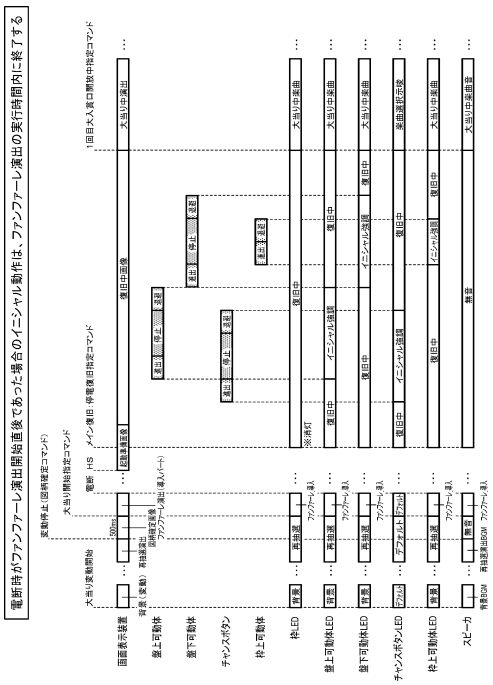
【図８０】

【図８０】



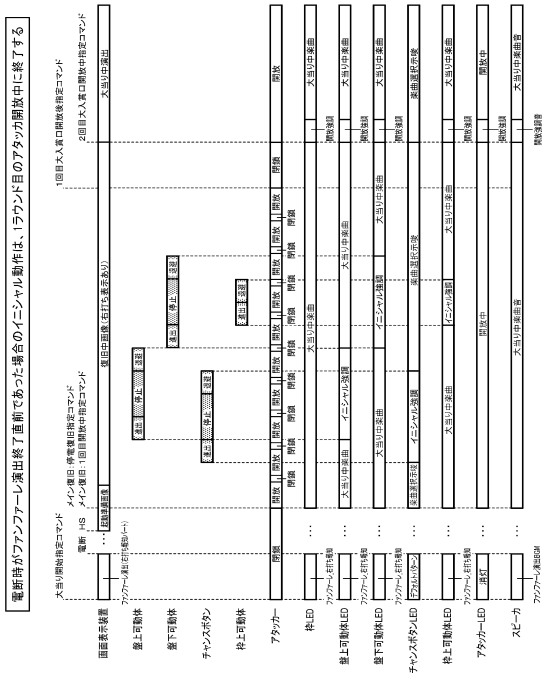
【図８１】

【図８１】



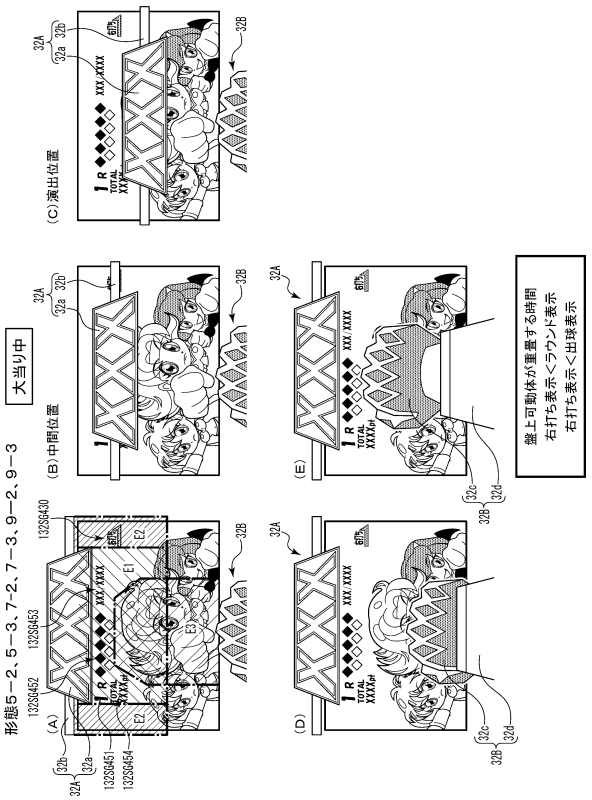
【図８２】

【図８２】



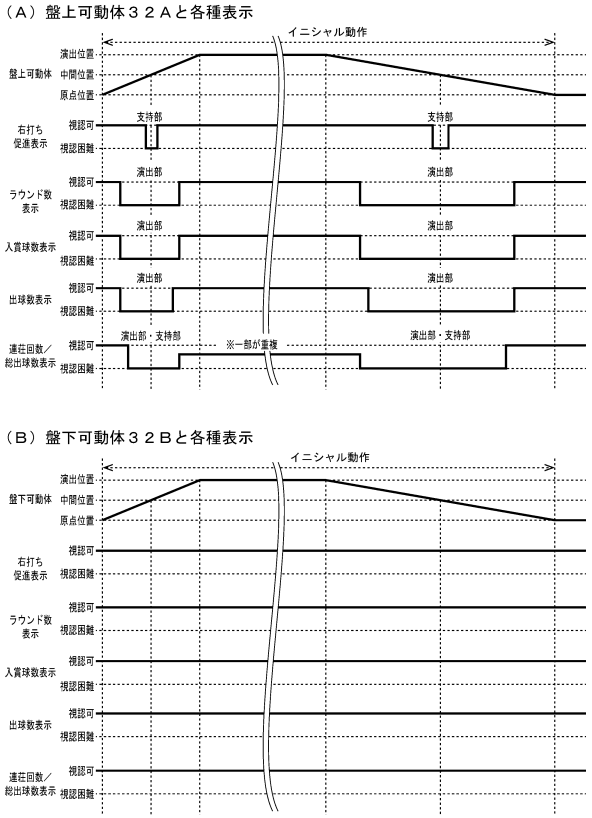
【図８３】

【図８３】



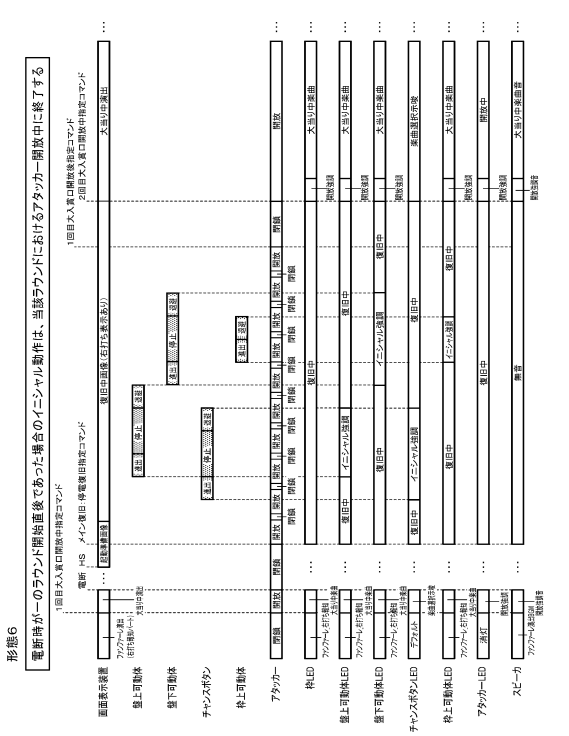
【図８４】

【図８４】



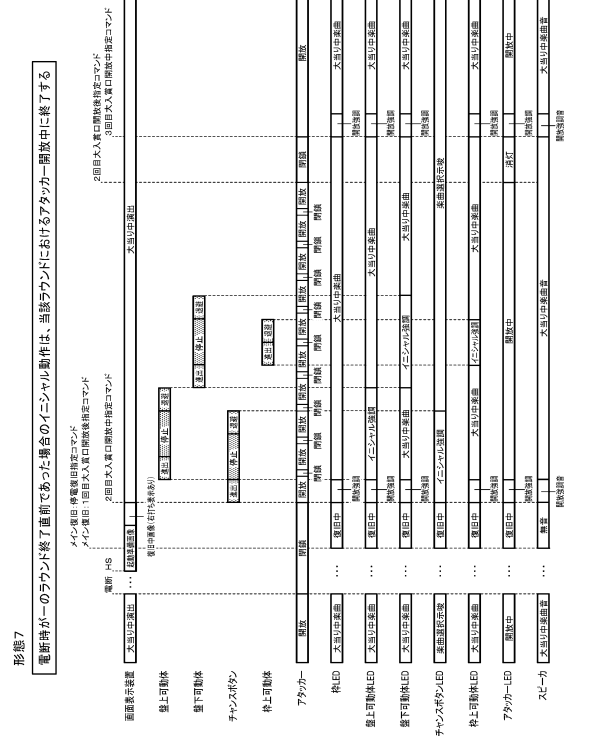
【図８５】

【図８５】



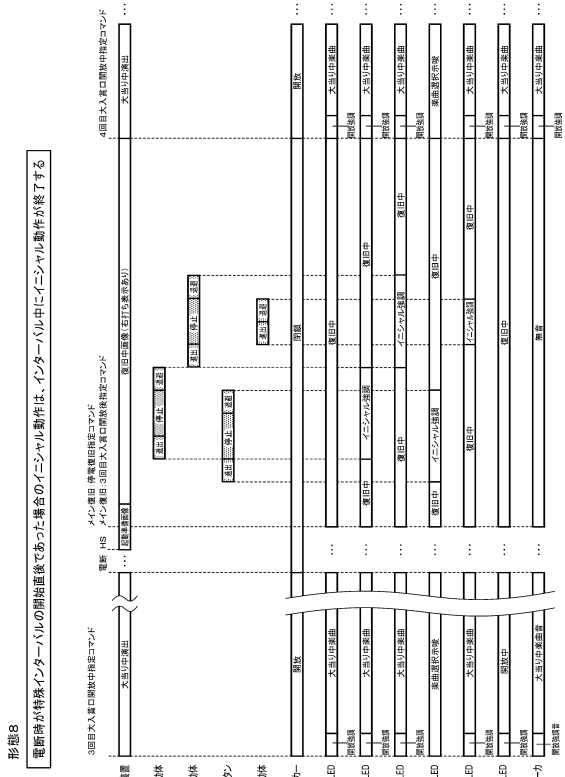
【図８６】

【図８６】



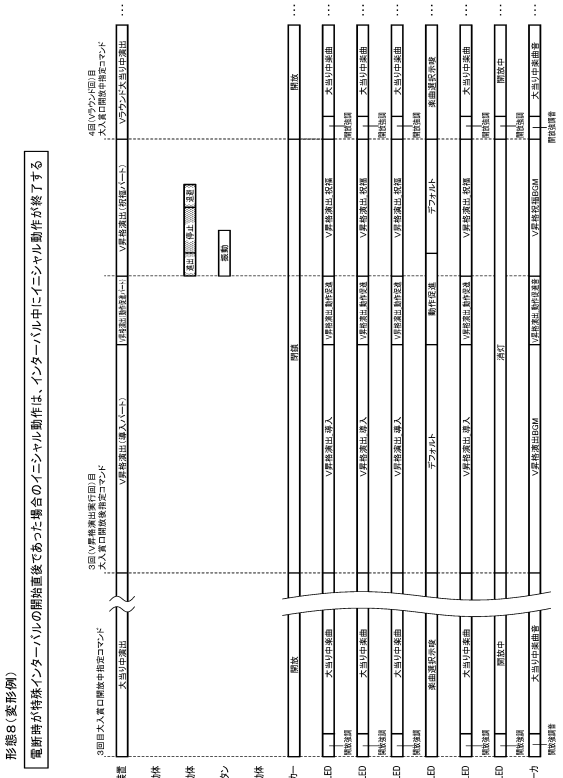
【図８７】

【図８７】



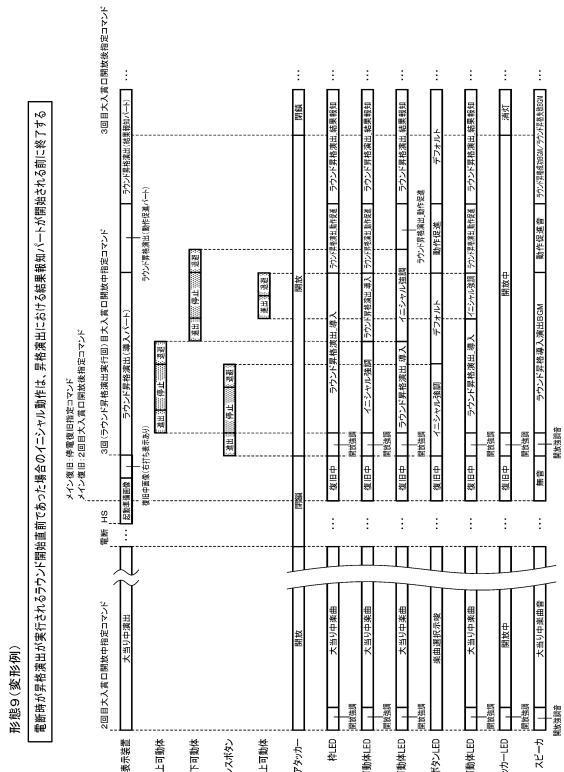
【図８８】

【図８８】



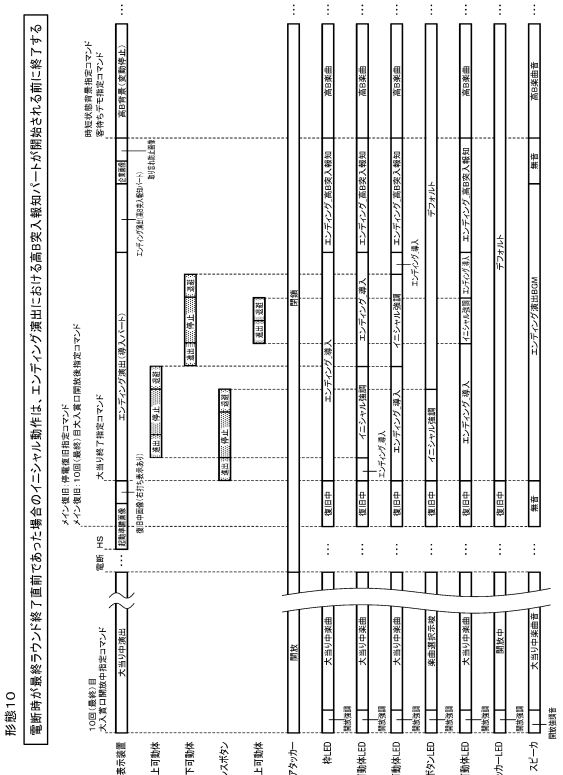
【図８９】

【図８９】



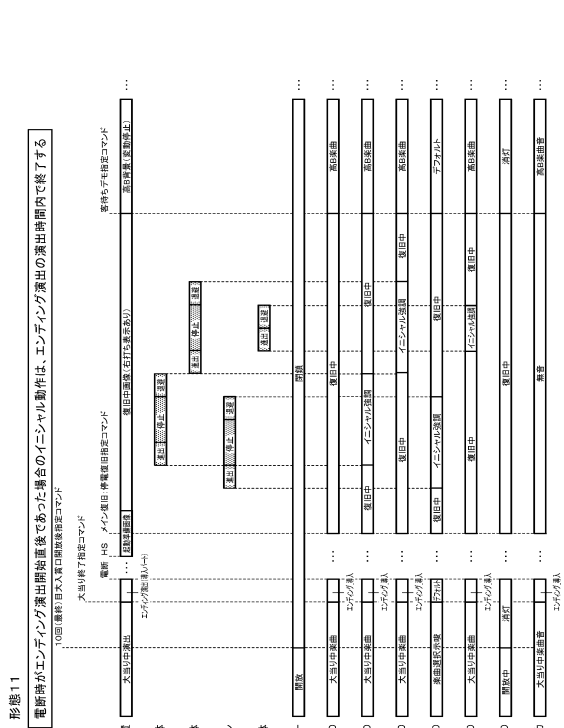
【図９０】

【図９０】



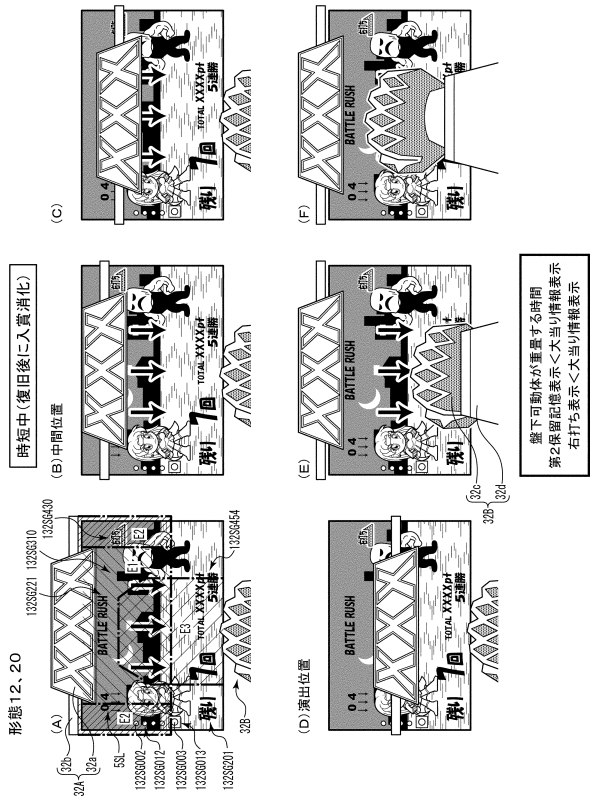
【図９１】

【図９１】



【図９２】

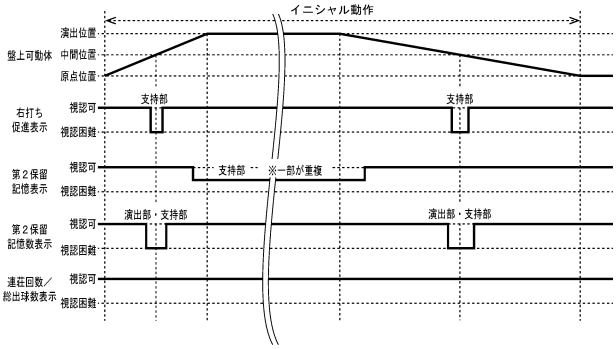
【図９２】



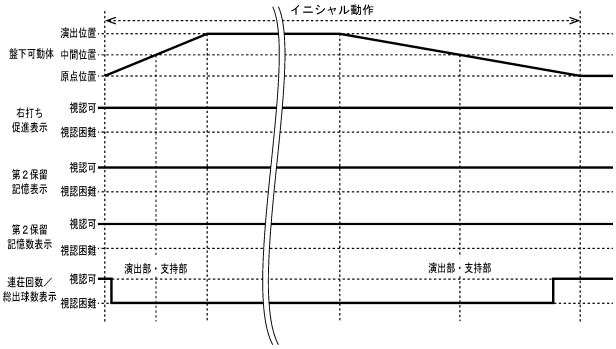
【図９３】

【図９３】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

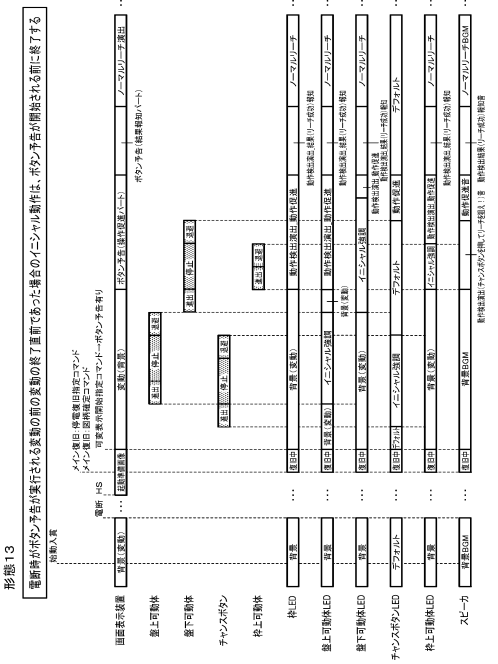


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



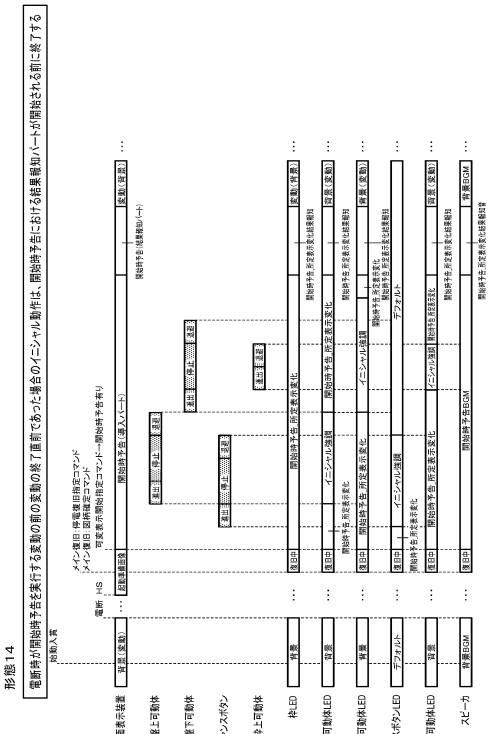
【図９４】

【図９４】



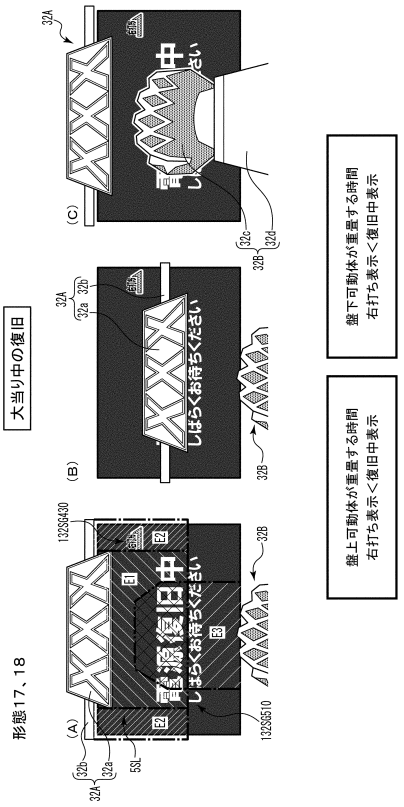
【図９５】

【図９５】


形態14
電断が開始予告を実行する変動の前の変動の終了直前であった場合のイニシャル動作は、開始待ち告における結果報知パートが開始される前に終了する
知能入賞
電断／HS
メイン復旧／停電復旧指定コマンド
メイン復旧／図柄確定コマンド
可変表示開始指定コマンド～開始待ち告有り
開始待ち告（導入パート）
開始待ち告（結果報知パート）
変動（背景）
背景
開始待ち告 所定表示変化
開始待ち告 所定表示変化結果報知
開始待ち告 所定表示変化
開始待ち告 所定表示変化
イニシャル演出
デフォルト
開始待ち告 所定表示変化
開始待ち告 所定表示変化結果報知
背景BGM
開始待ち告 所定表示変化結果報知
回転
停止
演出
演出
演出

【図９９】

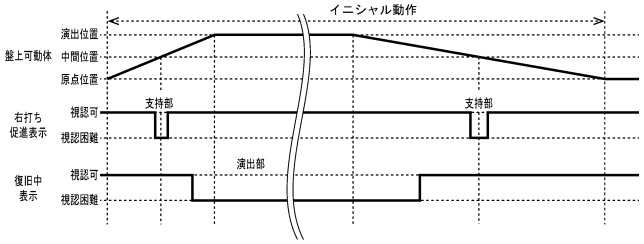
【図９９】



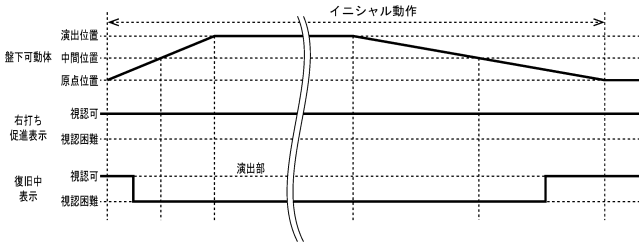
【図１００】

【図１００】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

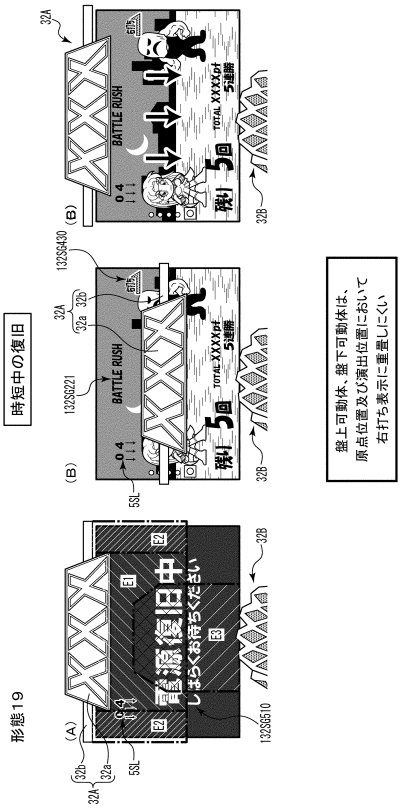


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



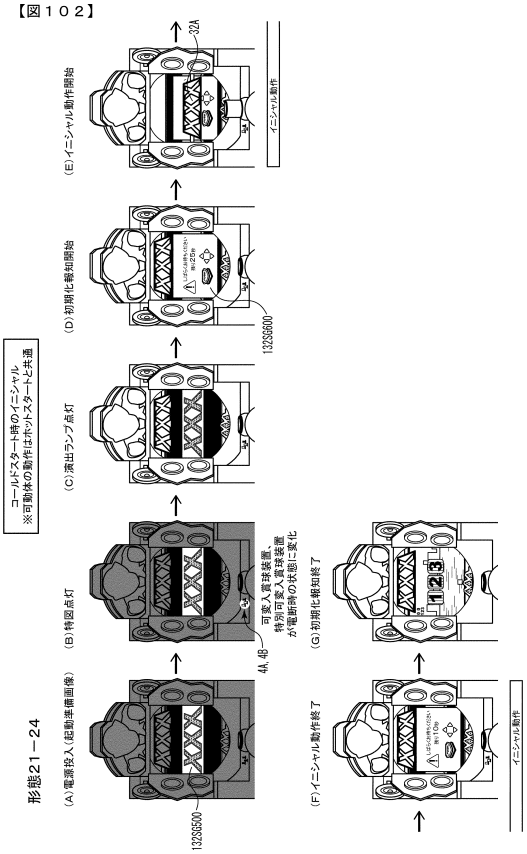
【図１０１】

【図１０１】



【図１０２】

【図１０２】



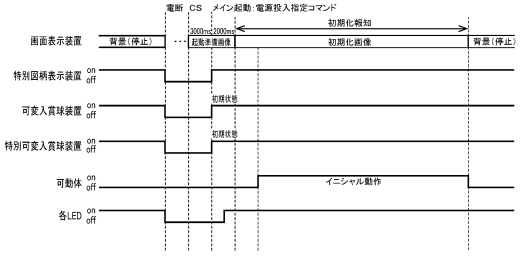
【図１０３】

【図１０３】

（A）

形態21―1

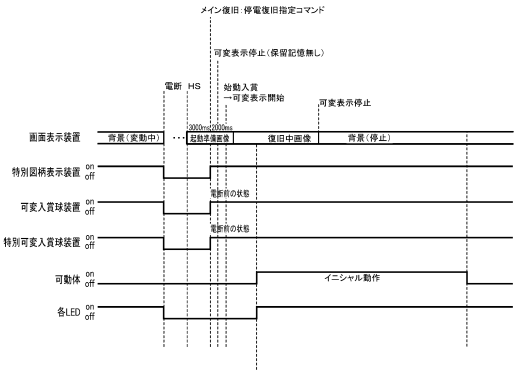
CS　可変表示停止中に電断



（B）

形態21―2

HS　可変表示中に電断



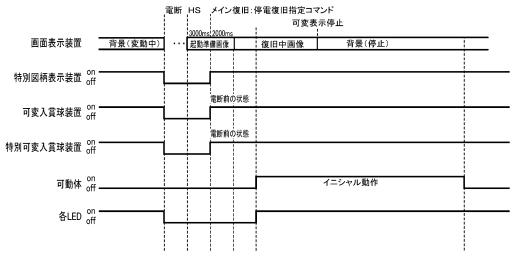
【図１０４】

【図１０４】

（A）

形態21―3

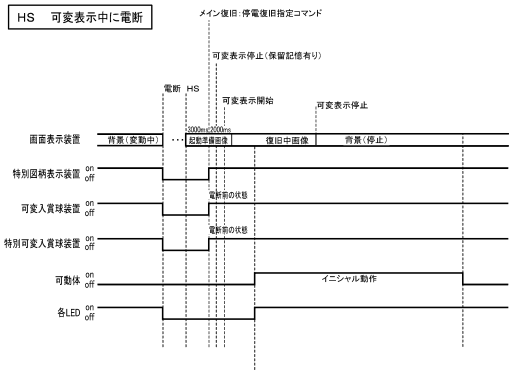
HS　可変表示中に電断



（B）

形態21―4

HS　可変表示中に電断



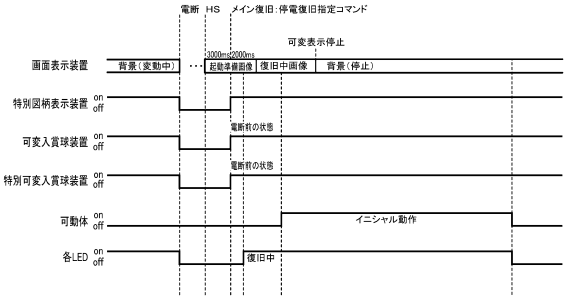
【図１０５】

【図１０５】

（A）

形態22－2

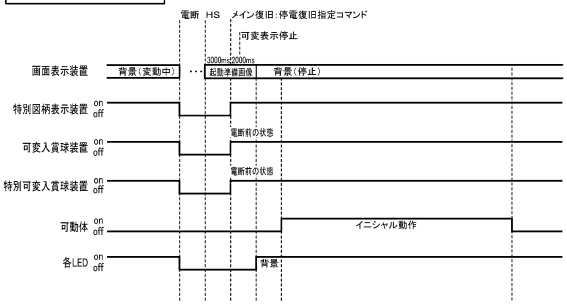
HS　可変表示中に電断



（B）

形態22－3

HS　可変表示中に電断



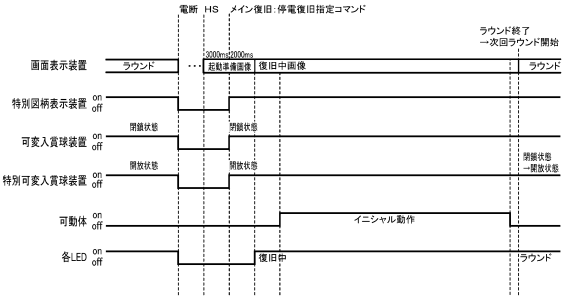
【図１０６】

【図１０６】

（A）

形態22－4

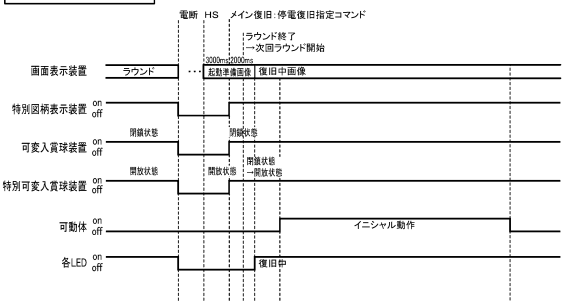
HS　ラウンド中に電断



（B）

形態22－5

HS　ラウンド中に電断

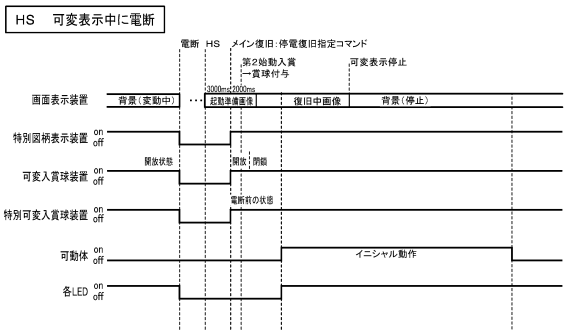


【図１０７】

【図１０７】

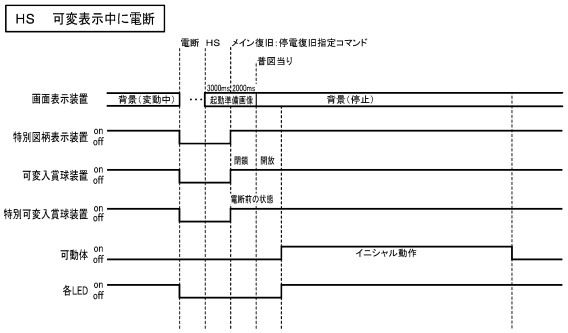
（A）

形態23－2



（B）

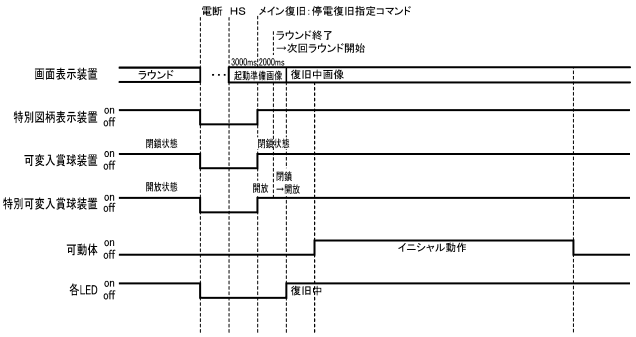
形態23－3



【図１０８】

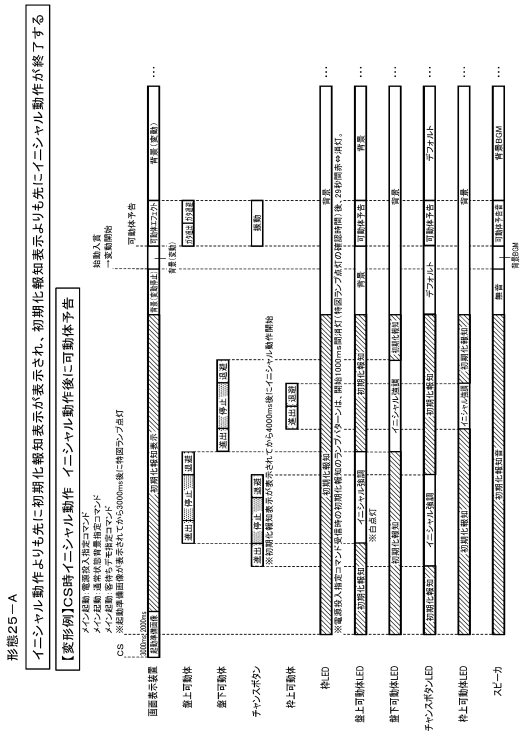
【図１０８】

形態24－2



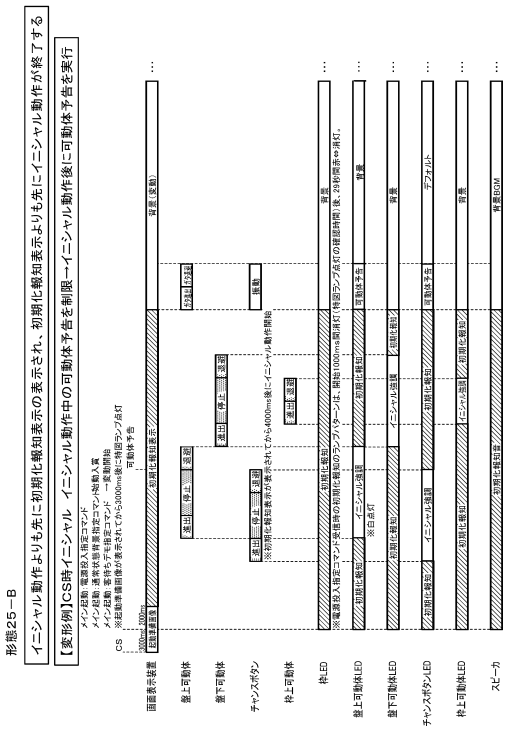
【図１０９】

【図１０９】



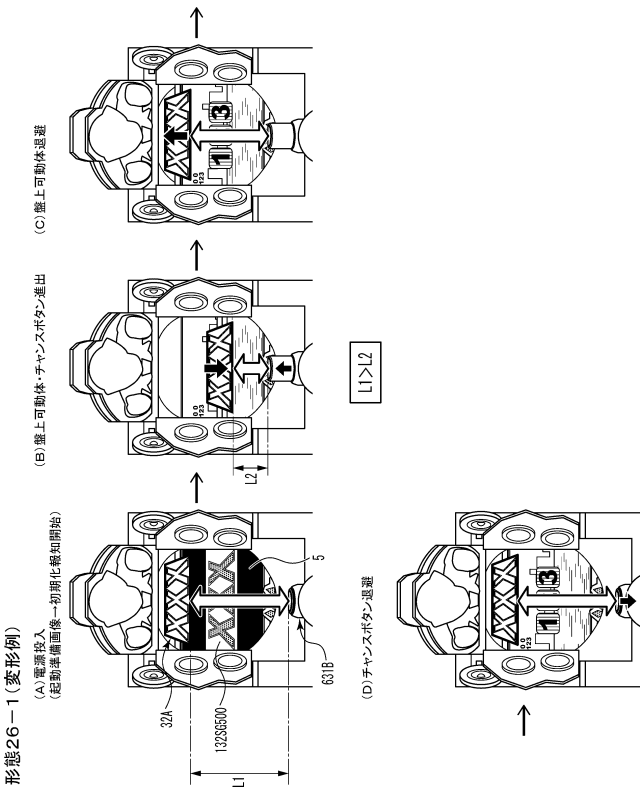
【図１１０】

【図１１０】



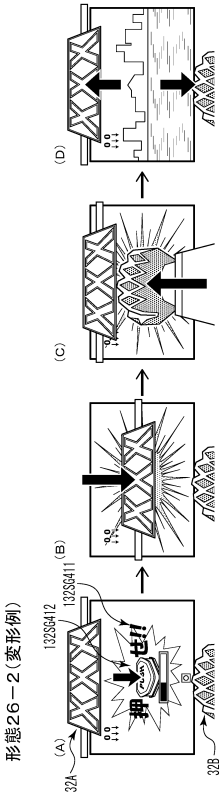
【図１１１】

【図１１１】



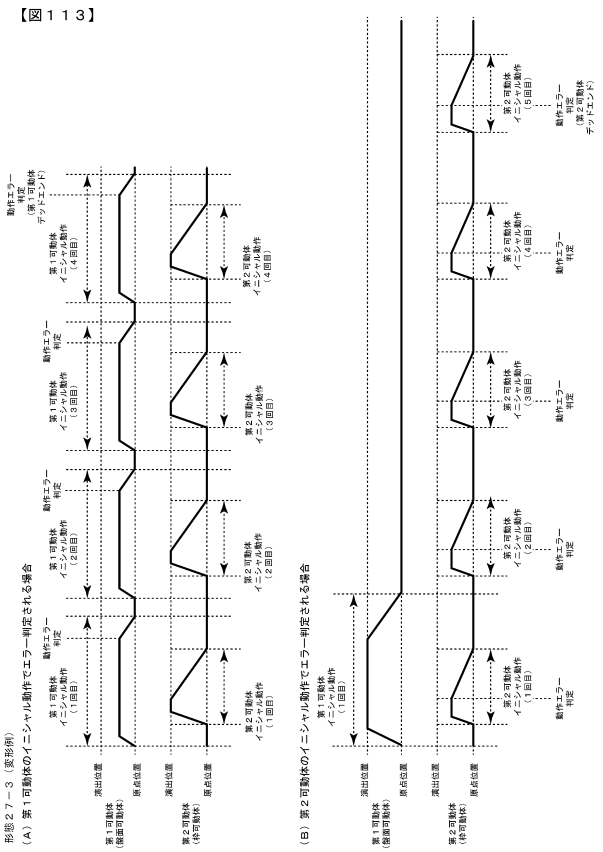
【図１１２】

【図１１２】



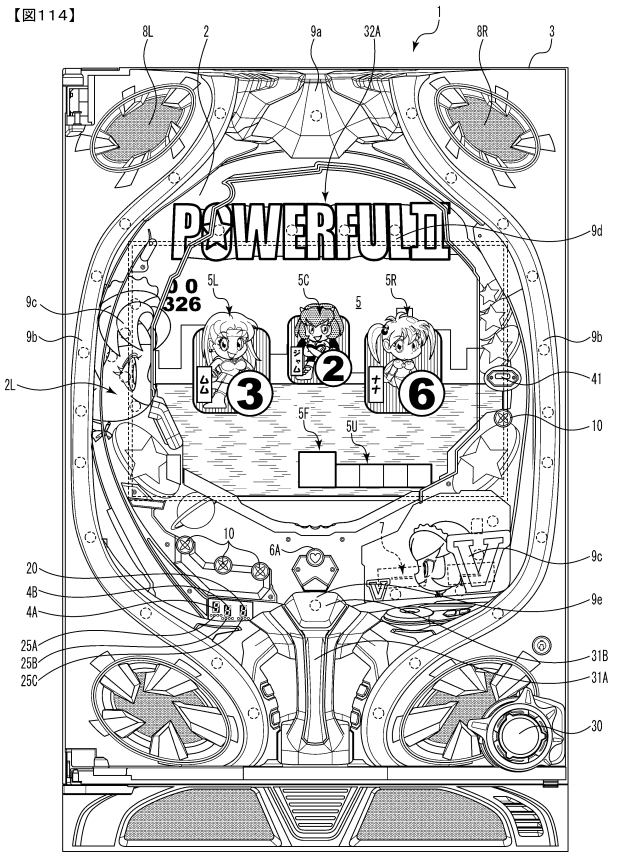
【図１１３】

【図１１３】



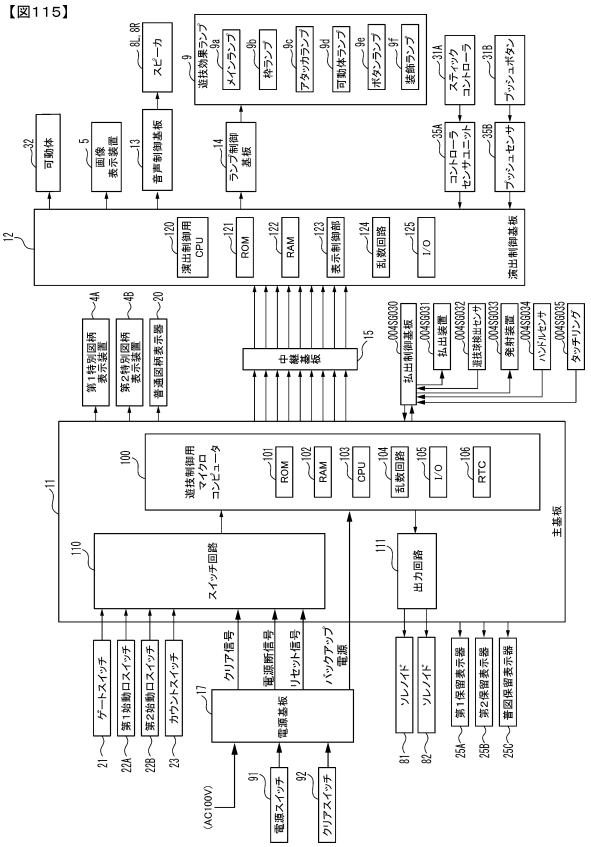
【図１１４】

【図114】



【図１１５】

【図115】



【図１１６】

【図116】

（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	枠状態表示指定	入力ポートの状態を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１１７】

【図117】

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１１８】

【図118】

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１１９】

【図119】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１２０】

【図120】

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１２１】

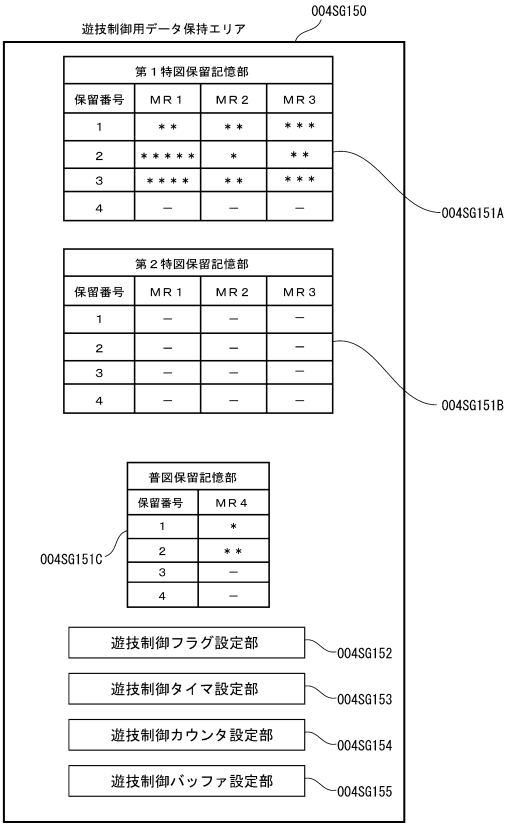
【図121】

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はずれ短縮なし)	−	−	50	−	−	−
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	−	−	−	60	−	−
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	−	−	−	−	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	−	−	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	−	−	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	−	−	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	−	−	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	−	−	−	−	−
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	−	−	−	−
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	−	−	−	−
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	−	−	−	−

(数値は%)

【図１２２】

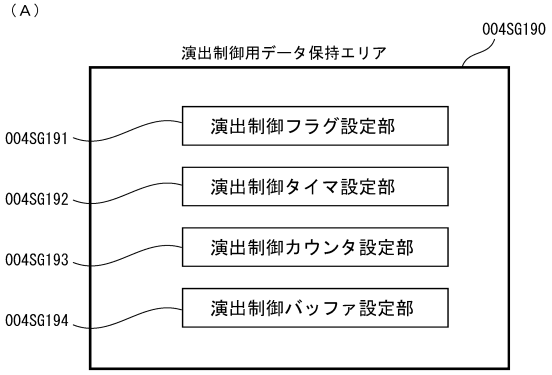
【図122】



【図１２３】

【図123】

（Ａ）



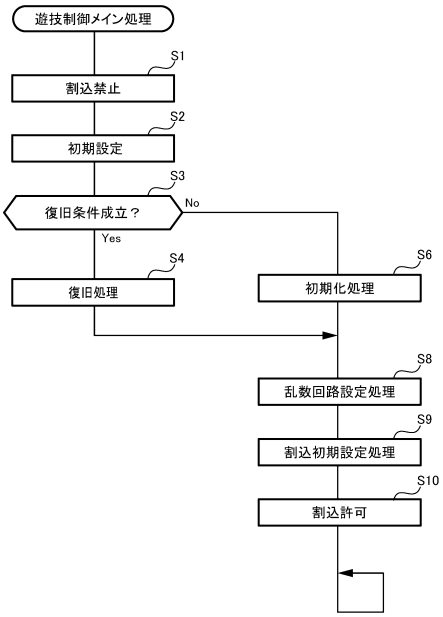
（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　004SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）

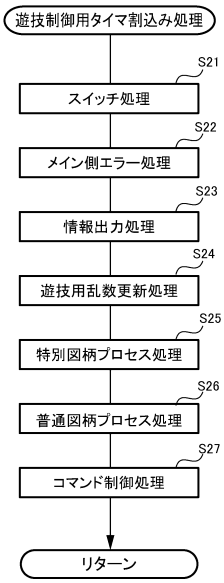
【図１２４】

【図124】



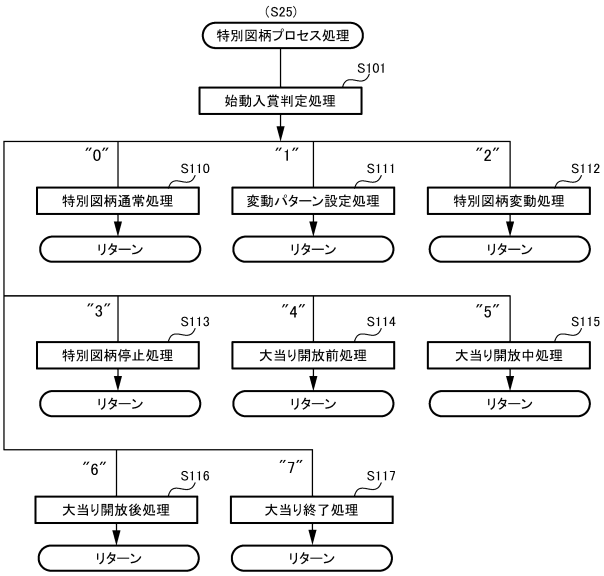
【図１２５】

【図125】



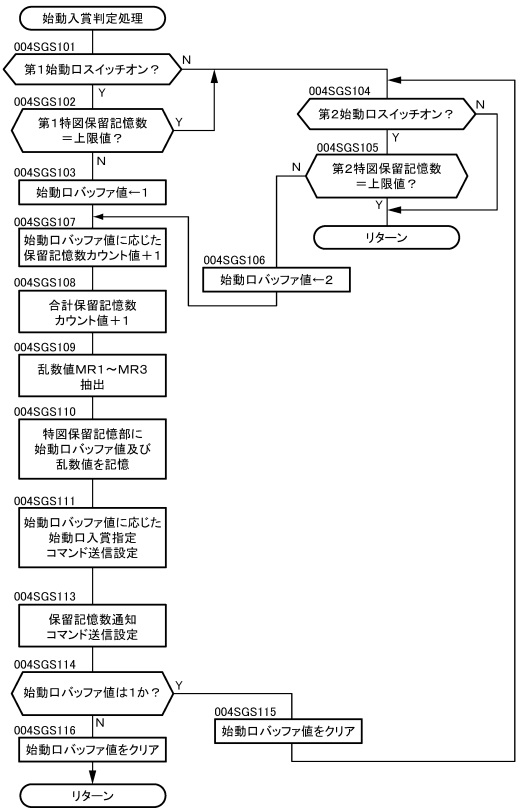
【図１２６】

【図126】



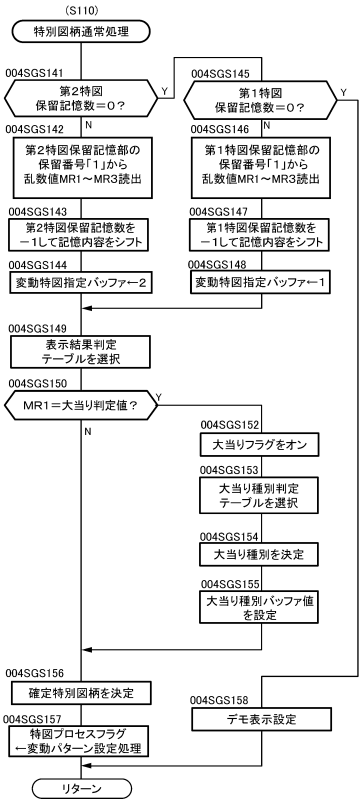
【図１２７】

【図127】



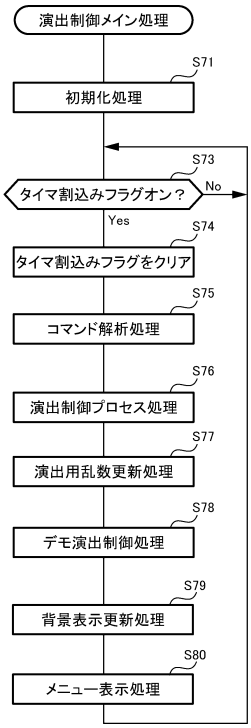
【図１２８】

【図128】



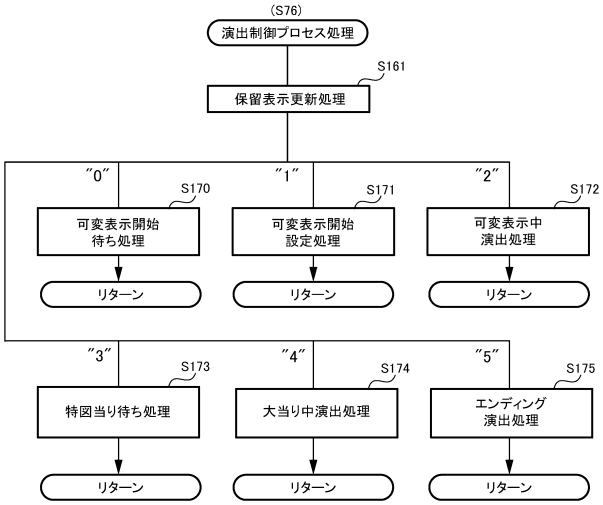
【図１２９】

【図129】



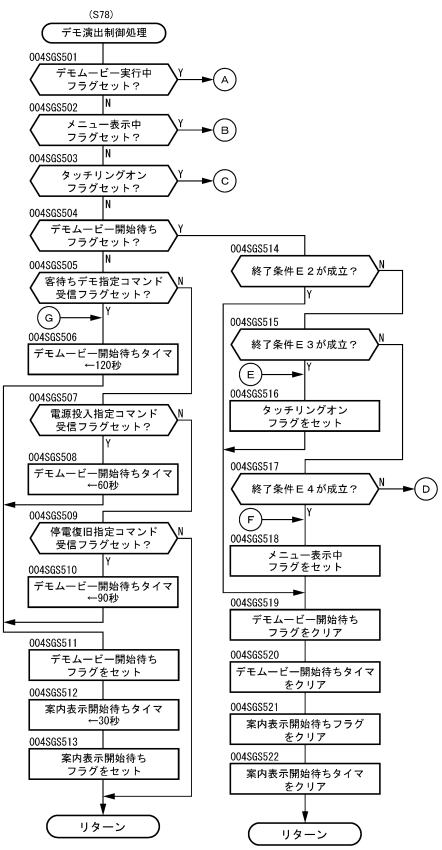
【図１３０】

【図130】



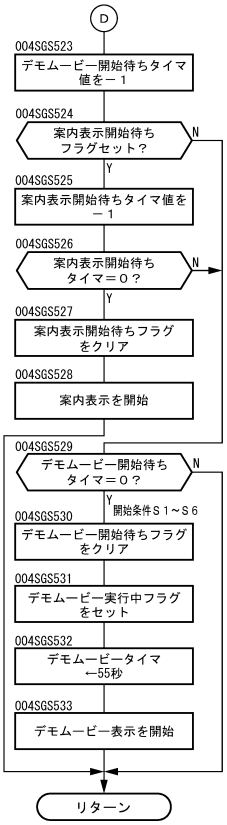
【図１３１】

【図131】



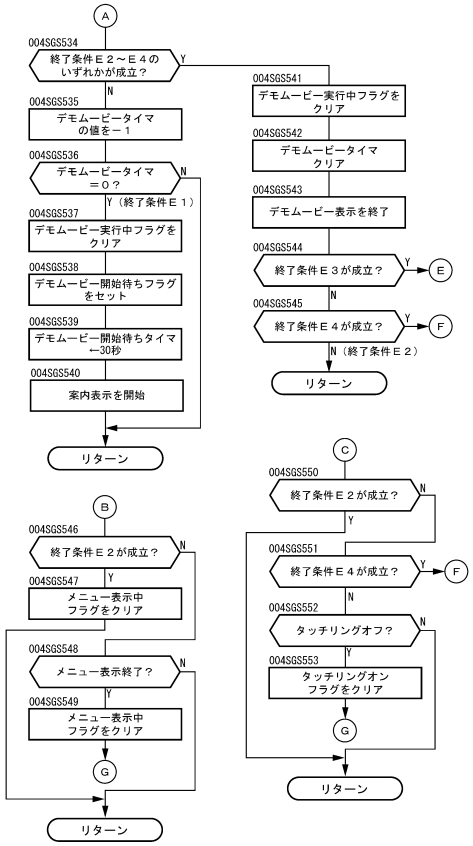
【図１３２】

【図132】



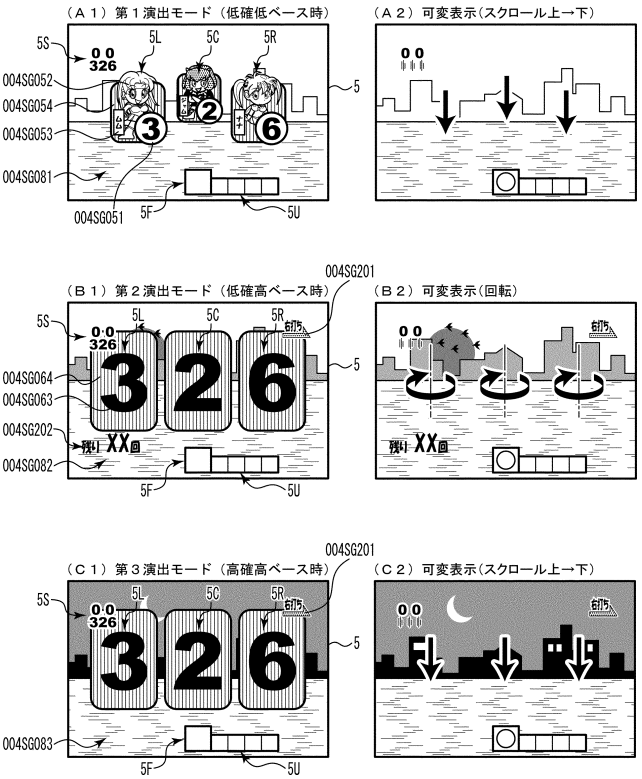
【図１３３】

【図133】



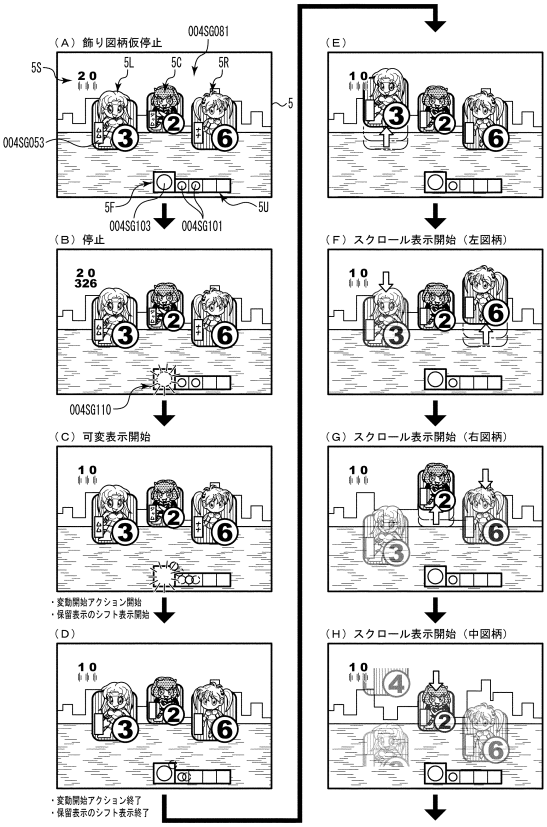
【図１３４】

【図134】



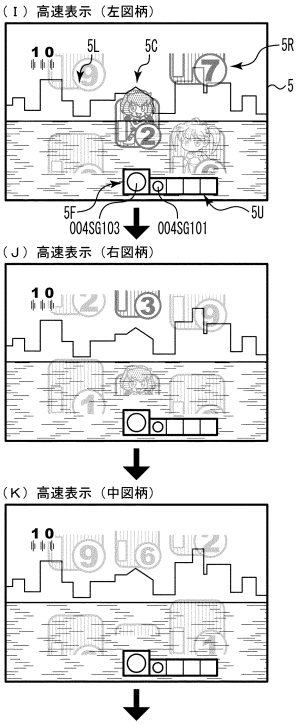
【図１３５】

【図135】　可変表示開始［第１演出モード］



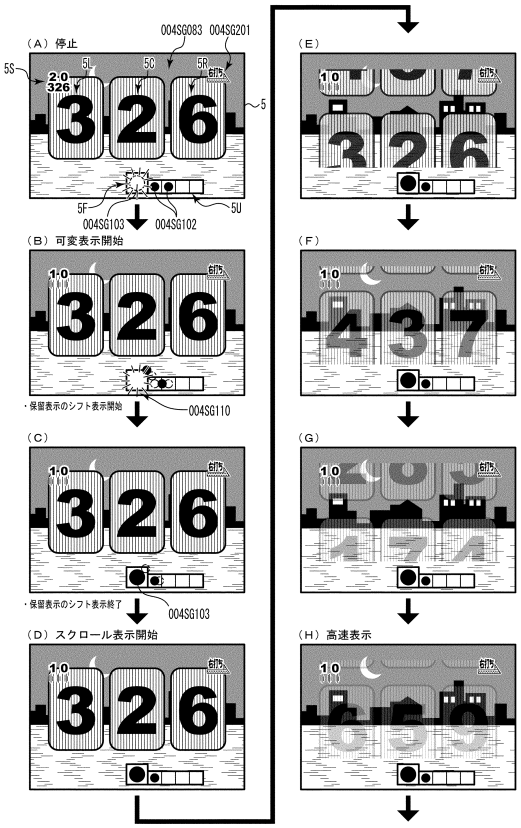
【図１３６】

【図136】



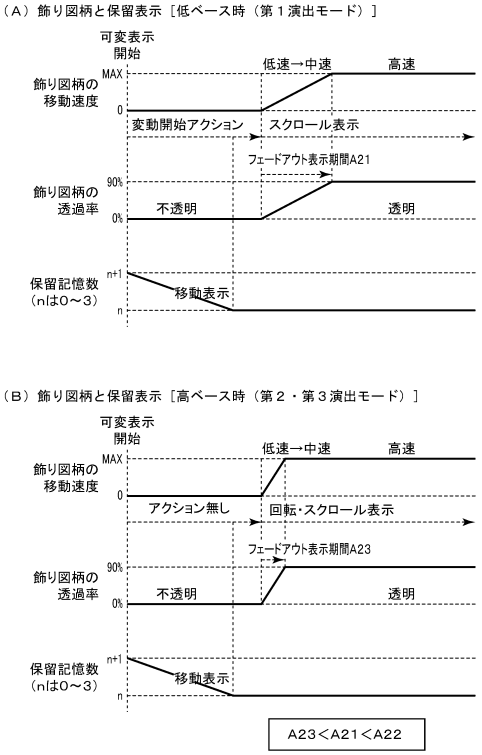
【図１３７】

【図137】　可変表示開始［第３演出モード］

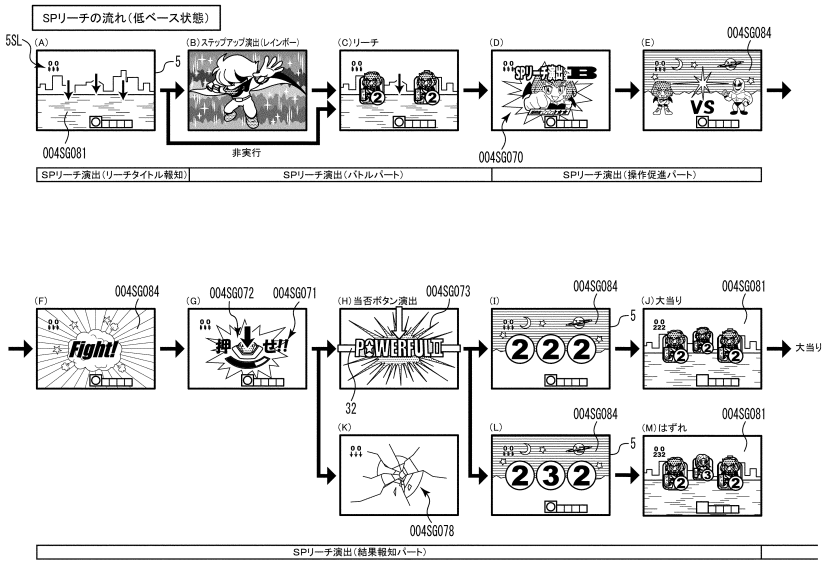


【図１３８】

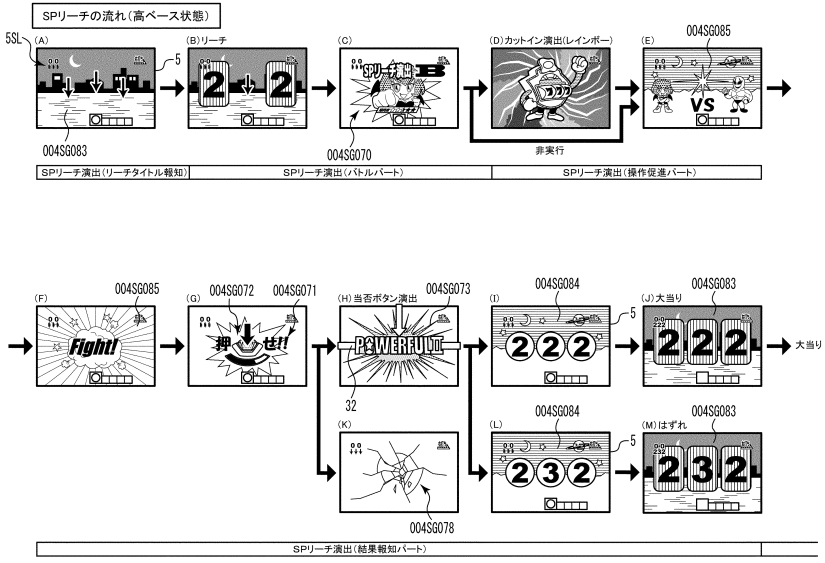
【図138】



【図139】



【図140】



【図141】

(A)デモムービーの開始・終了条件

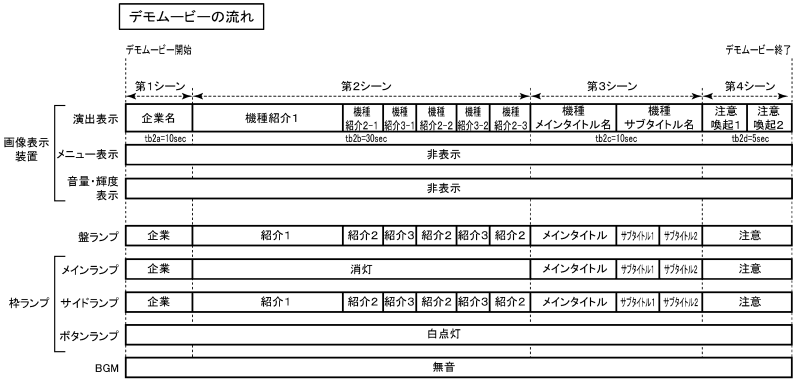
開始条件	S1．客待ちデモ指定コマンド受信から第1時間（120秒）が経過 S2．電源投入指定コマンド受信から第2時間（60秒）が経過 S3．停電復旧指定コマンド受信から第3時間（90秒）が経過 S4．タッチセンサがオフ状態となってから第4時間（120秒）が経過 S5．メニュー画面表示が終了してから第5時間（120秒）が経過 S6．S1～S5の条件を経由したデモムービーが終了した後、第6時間（30秒）が経過 （2周目以降はこの開始条件S6と同様、デモムービー終了後に第6時間（30秒）経過でデモムービーが開始される）
終了条件	E1．デモムービーを開始してから終了時間（55秒）が経過 E2．始動入賞の発生 E3．タッチセンサのオン状態 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	機種メインタイトル名	機種サブタイトル名	注意喚起1	注意喚起2
内容		当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称	ストーリー紹介（文字有り）	ストーリー紹介（文字有り）	ストーリー紹介（文字無し）	FEVER POWERFUL	Ⅱ 全員集合Ver.	のめり込み防止	事故防止
表示態様	文字表示開始	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	－
	文字アニメーション表示（視認性の変化度合い）	大	中		－	大		小	－
	サイズ	小→大	中			小→大	特大→大	小・中	
	背景色	白	ストーリーに応じた色			タイトルに応じた色		青	黒
発光態様	文字アニメーション表示に連動	連動	非連動			非連動	連動	非連動	－
	強調度合い（※1）	高	中			高		低	
	レインボー（※2）	－	－			有		－	
	特定発光（※3）	－	－			－	有	－	

※1…「強調度合い」フラッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランプ数：多＞少、輝度：高＞低
※2…レインボーは、遊技中に用いられるレインボーパターンと共通のレインボーパターン
※3…特定発光は、機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

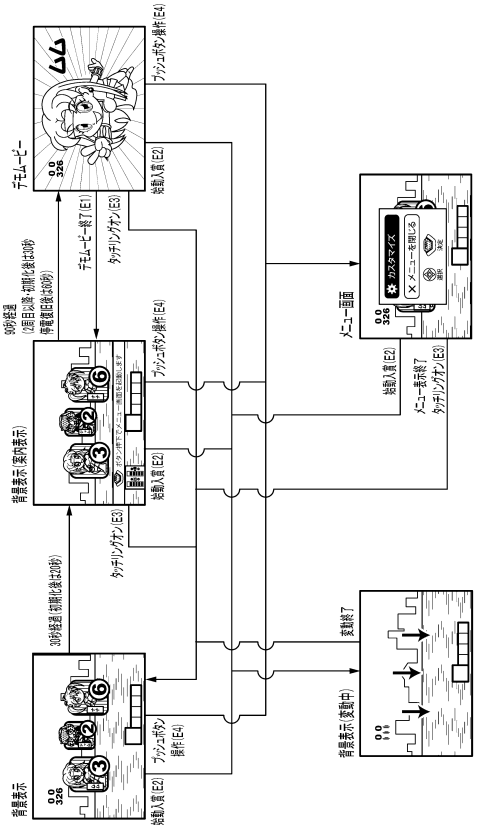
【図142】



※「企業」、「紹介1～3」、「メインタイトル」、「サブタイトル1、2」、「注意」、「白点灯」は孫テーブルのデータ名
※「紹介1～3」は、枠ランプのメインランプ9aは用いないようになっている。

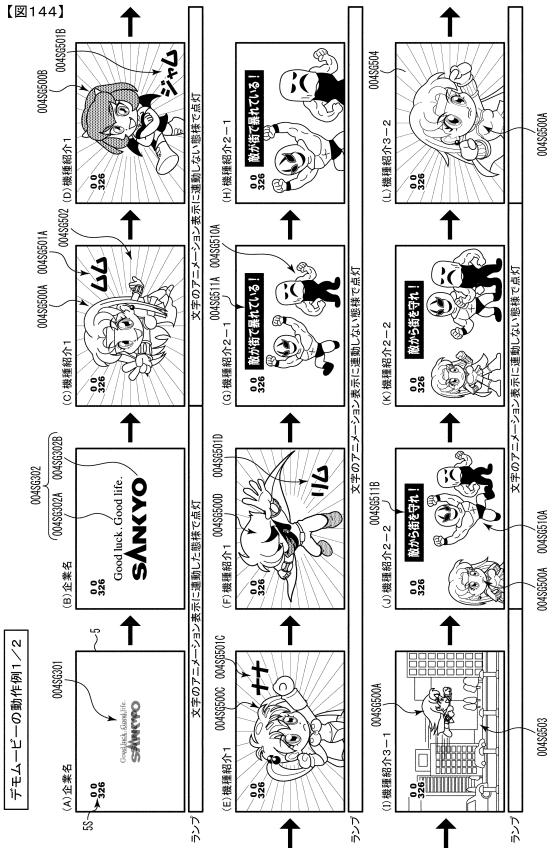
【図１４３】

【図143】



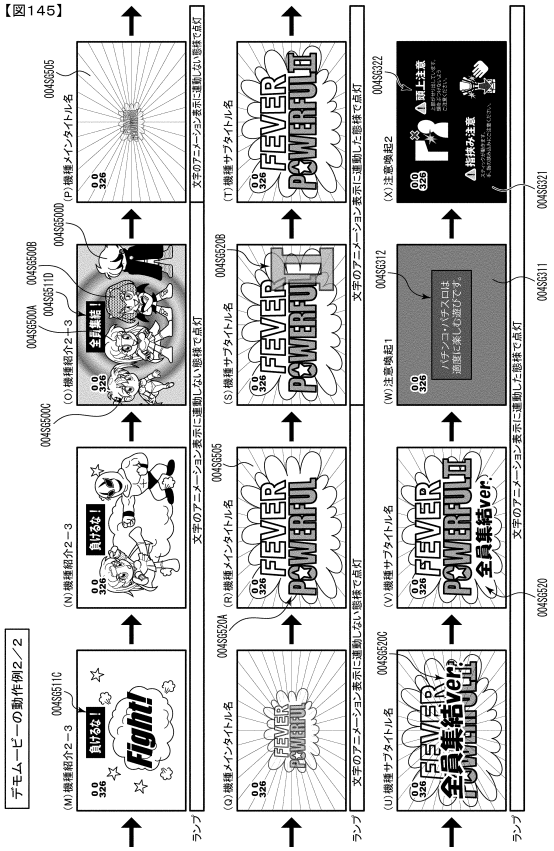
【図１４４】

【図144】



【図１４５】

【図145】



【図１４６】

【図146】

【図１４７】

【図147】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色（青）	多	高
	ロゴ	大	有彩色（青）		
	背景	―	無彩色（白）	少	高
注意喚起1（のめり込み）	見出し	中	無彩色（白）	少	中
	見出し枠	―	無彩色（黒）		
	見出し枠背景	―	有彩色（濃青）		
	背景	―	有彩色（薄青）	少	中
注意喚起2（物理的な事故）	イラスト	中	無彩色（白）	少	高
	見出し	中	無彩色（白）		
	注意詳細	小	無彩色（白）		
	注意マーク	中	有彩色（黄）	中	高
	注目マーク	小	有彩色（赤）		
	背景	―	無彩色（黒）	少	低
保留記憶数		小	無彩色（黒）	少	低
小図柄		小	無彩色（黒）		

【図１４８】

【図148】

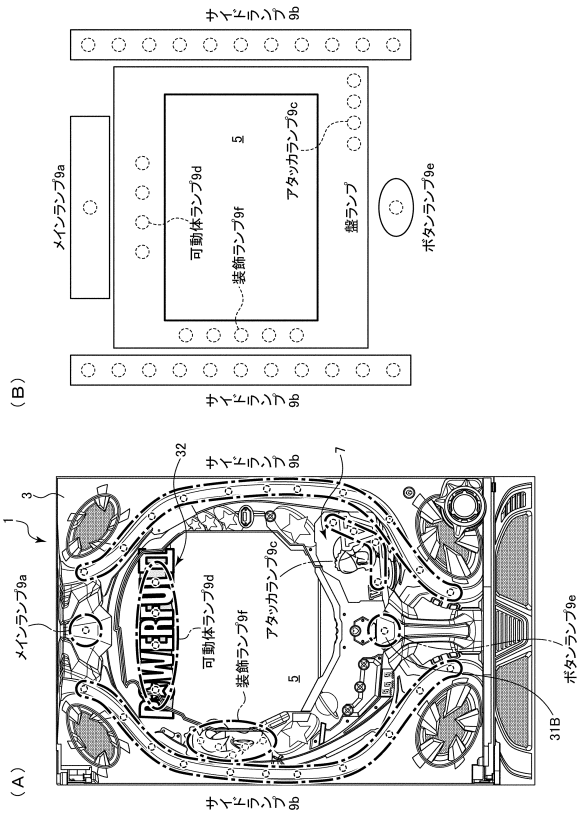
各状態におけるランプの発光態様

実行時期		初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
輝度データ		初期化報知	通常背景（図柄停止、可変表示）	高B背景（時短背景） 高B背景（確変背景）	客待ちデモ	エラー
主な点灯態様		点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯（点滅）
主要色	盤ランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	メインランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	赤（点滅）
	サイドランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	ボタンランプ	赤（点滅）	白	白	白	白

※主要色は、各輝度データ列において発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。
※ボタンランプについては、初期化報知以外は白点灯用輝度データを用いる

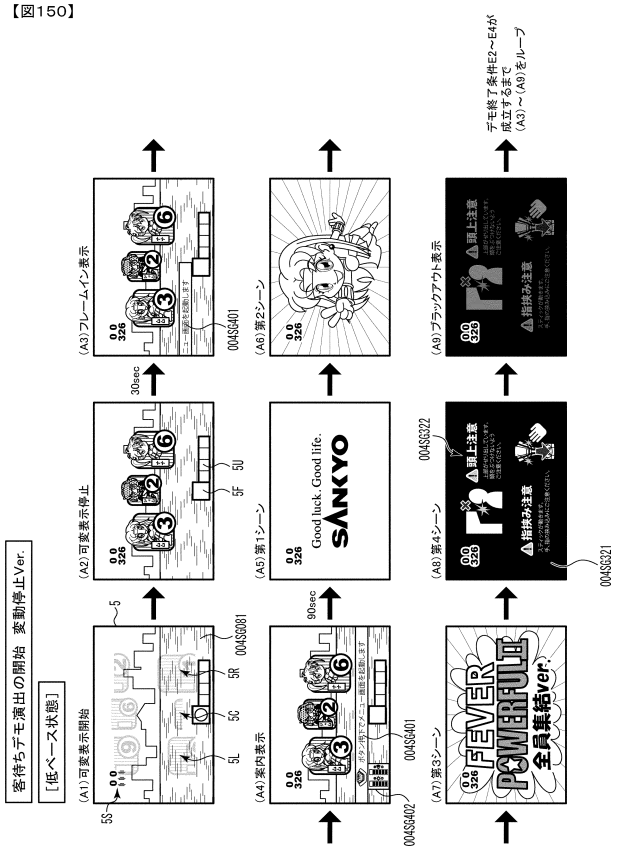
【図１４９】

【図149】



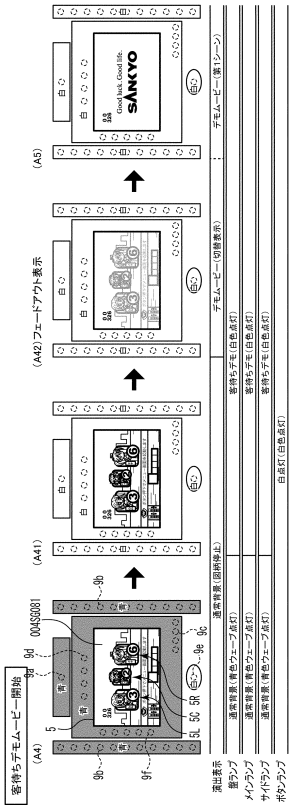
【図１５０】

【図150】



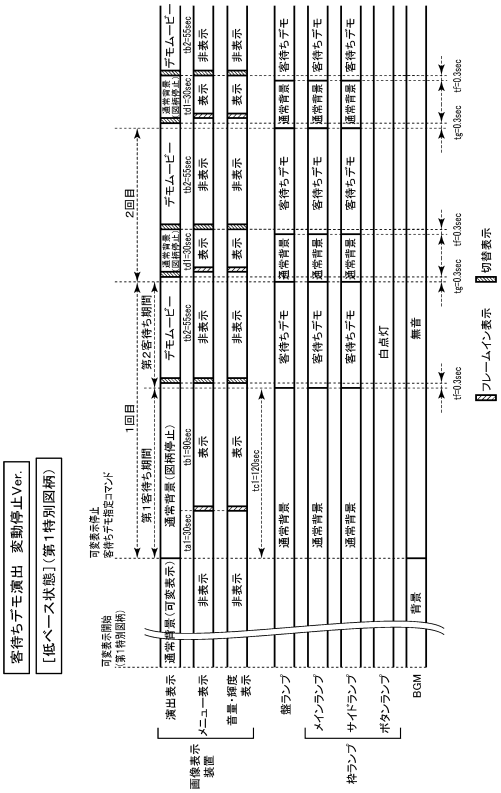
【図１５１】

【図151】



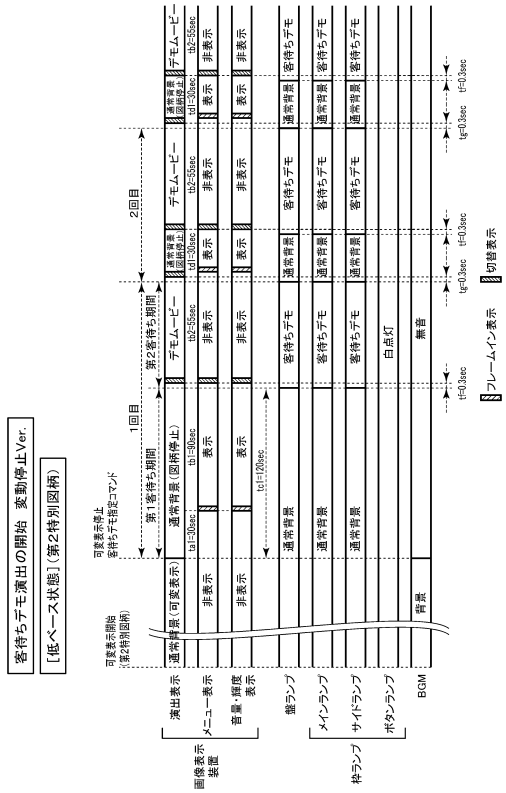
【図１５２】

【図152】



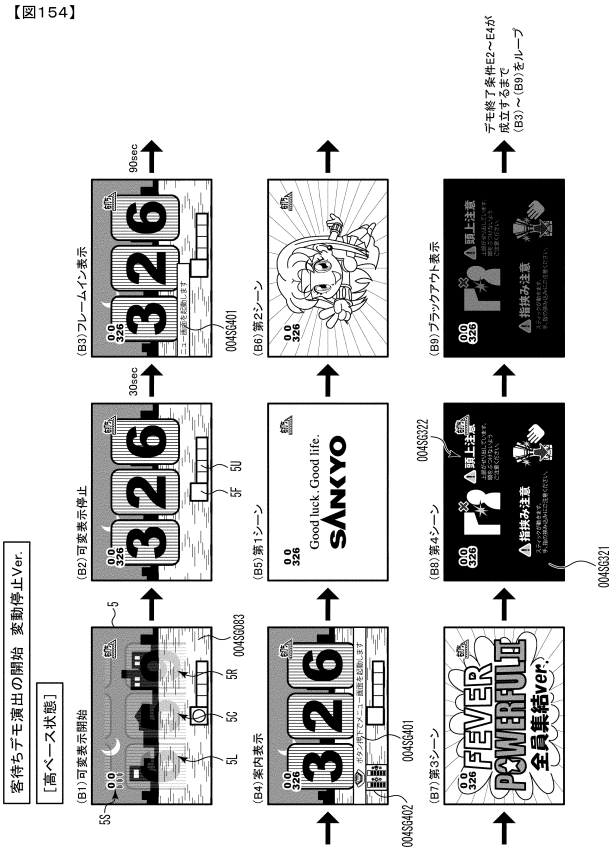
【図１５３】

【図153】



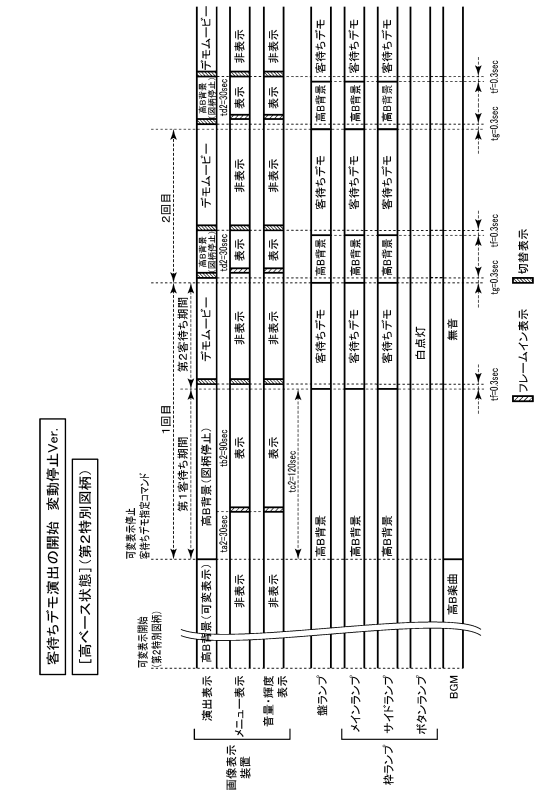
【図１５４】

【図154】



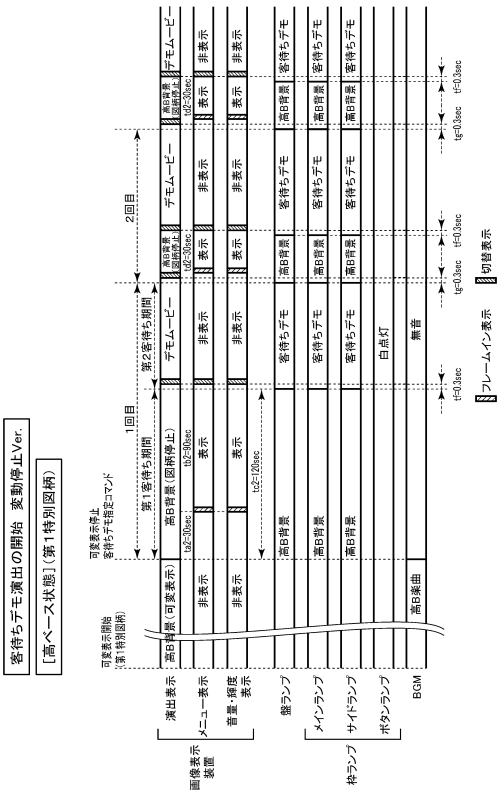
【図１５５】

【図155】



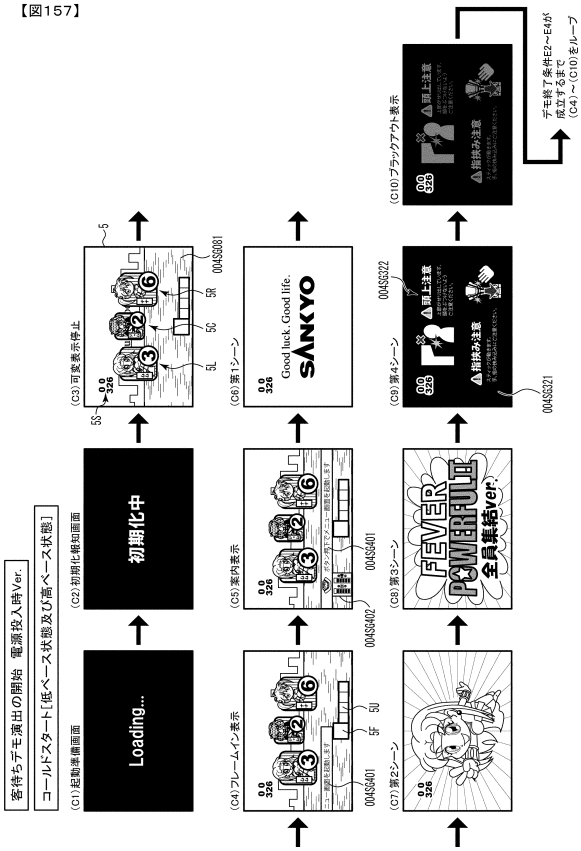
【図１５６】

【図156】



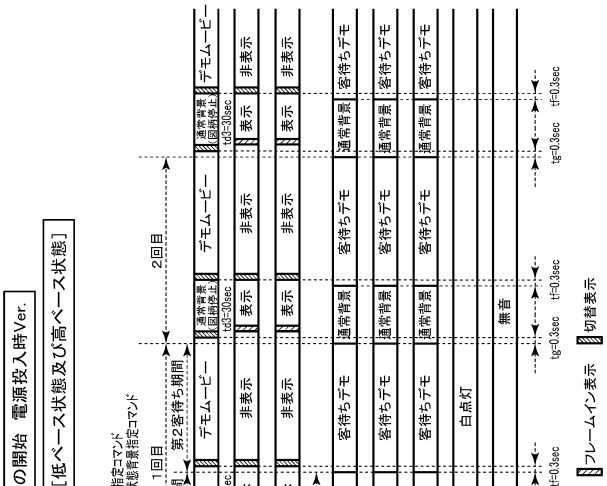
【図１５７】

【図157】



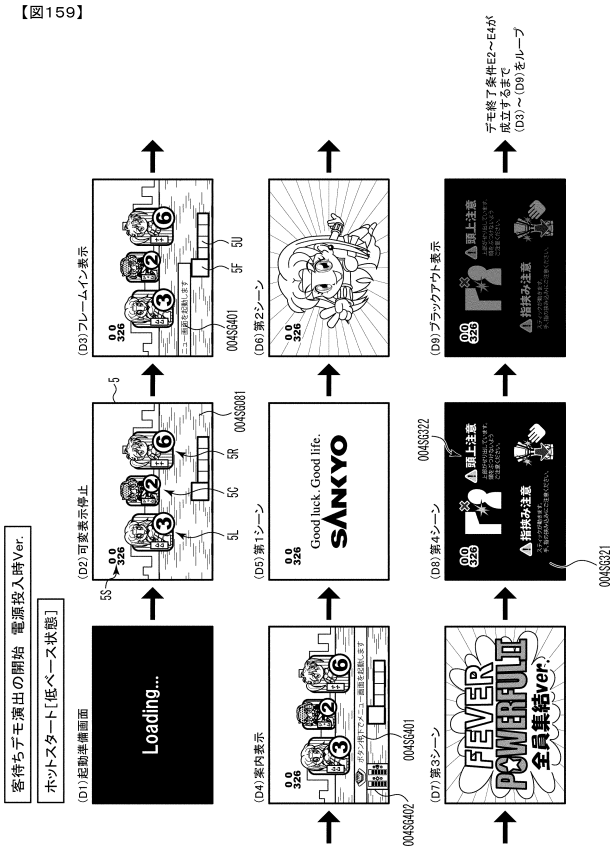
【図１５８】

【図158】



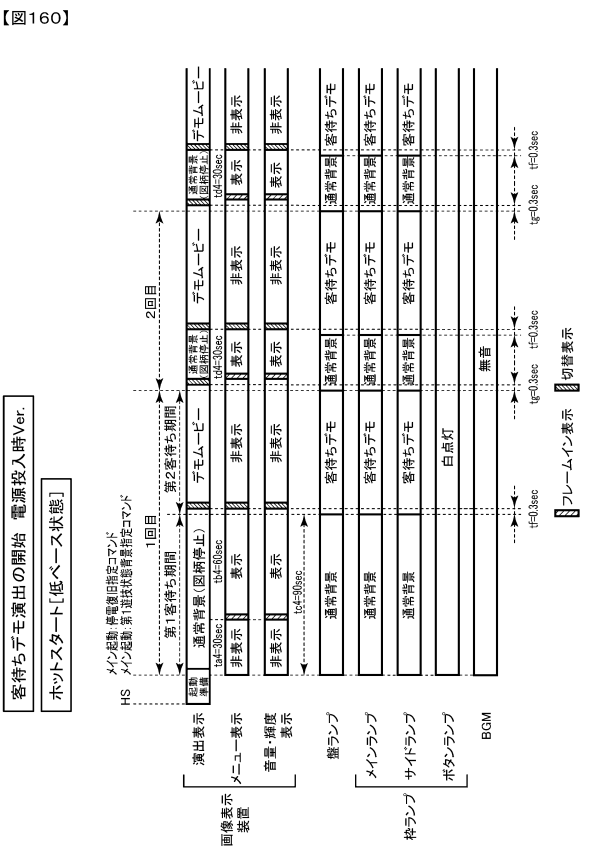
【図１５９】

【図159】



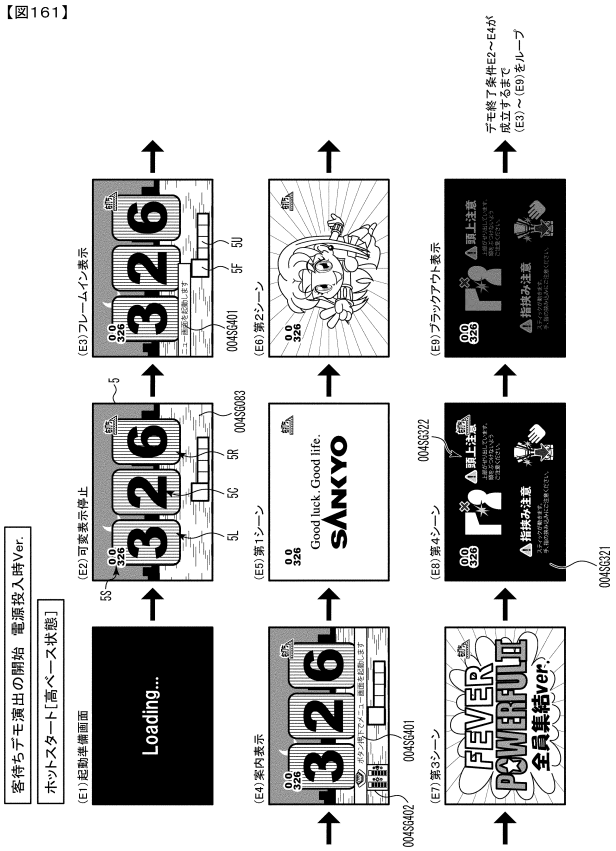
【図１６０】

【図160】



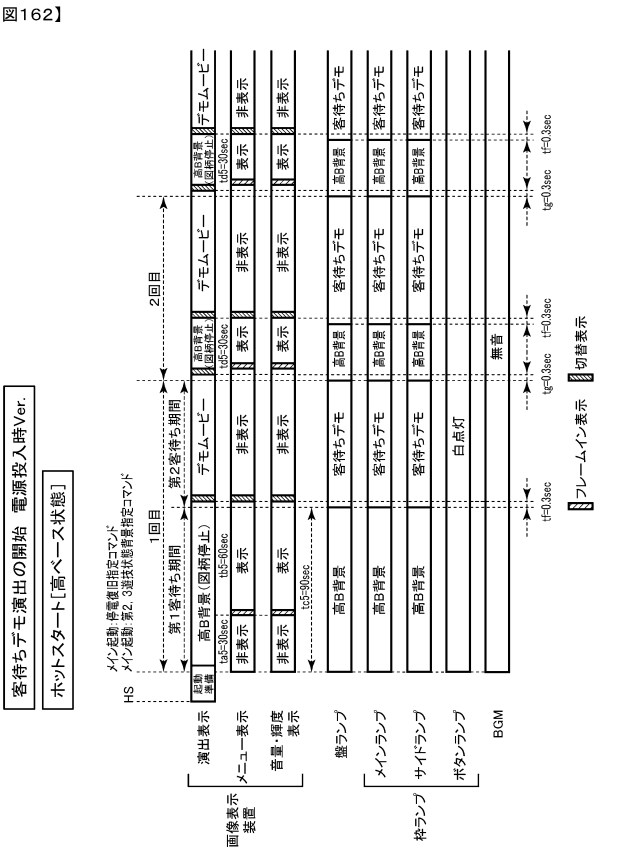
【図１６１】

【図161】



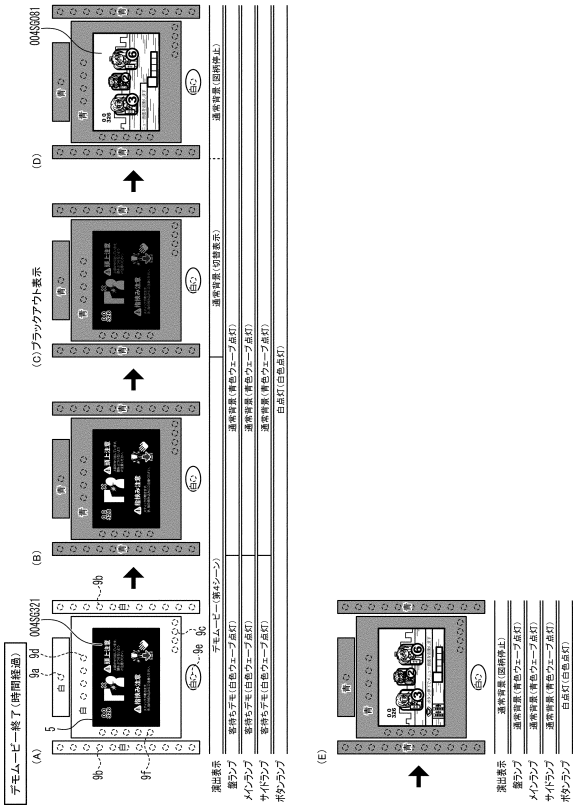
【図１６２】

【図162】



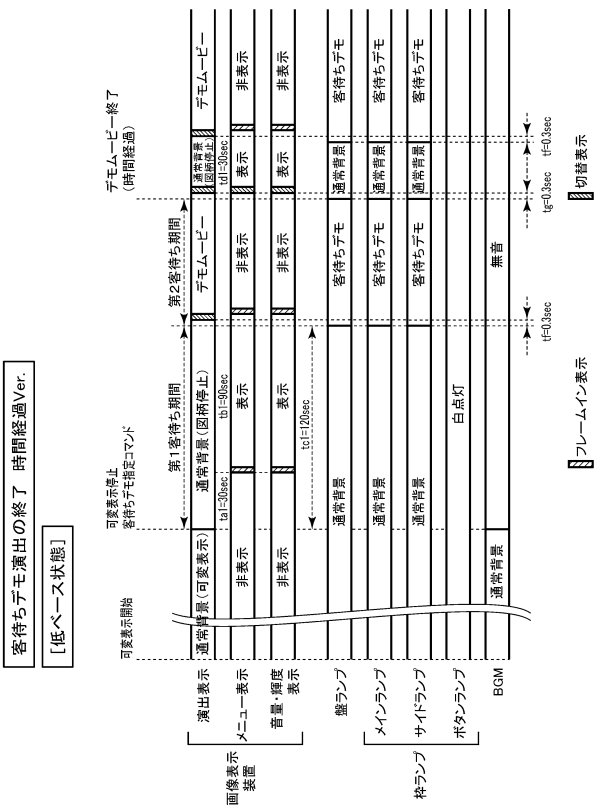
【図１６３】

【図163】



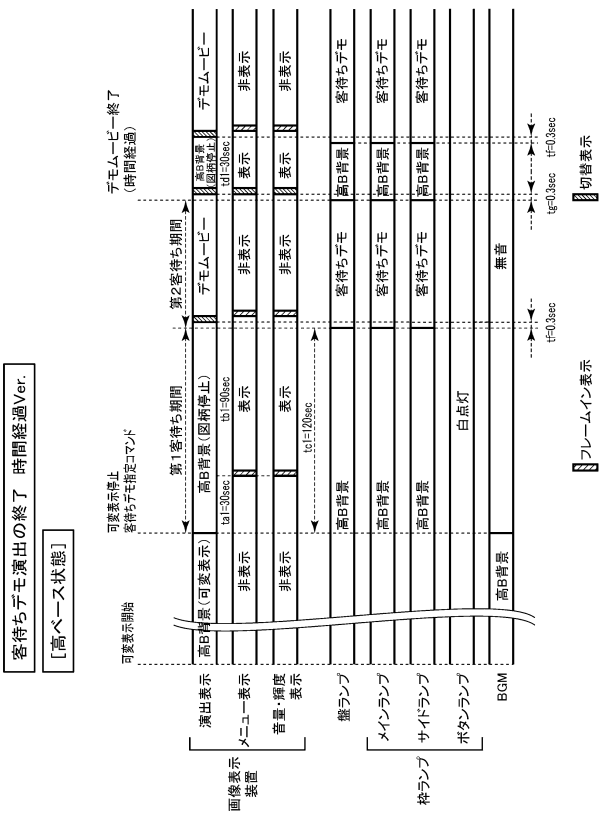
【図１６４】

【図164】



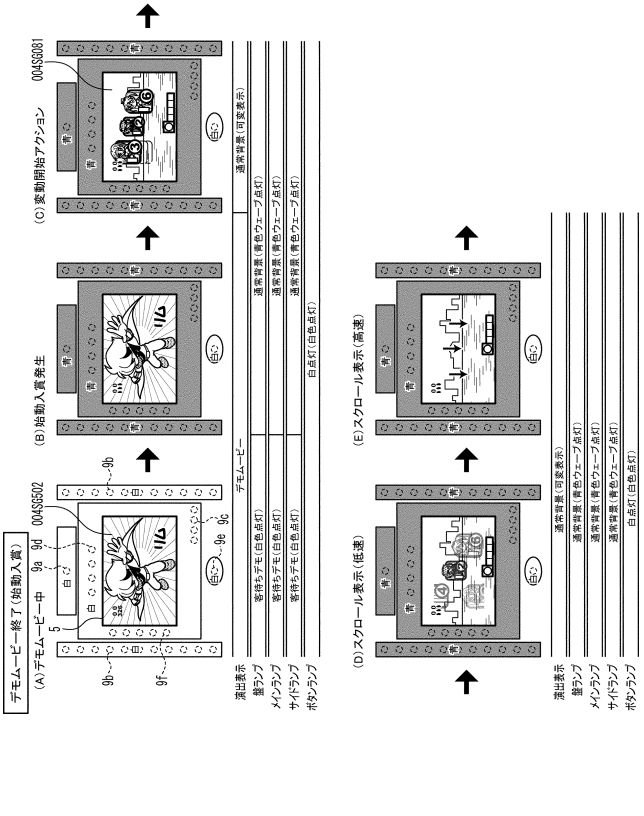
【図１６５】

【図165】



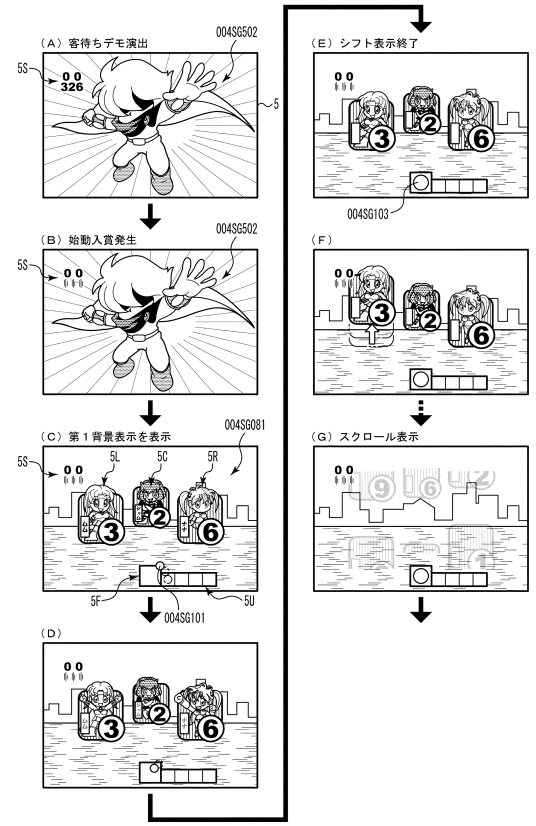
【図１６６】

【図166】



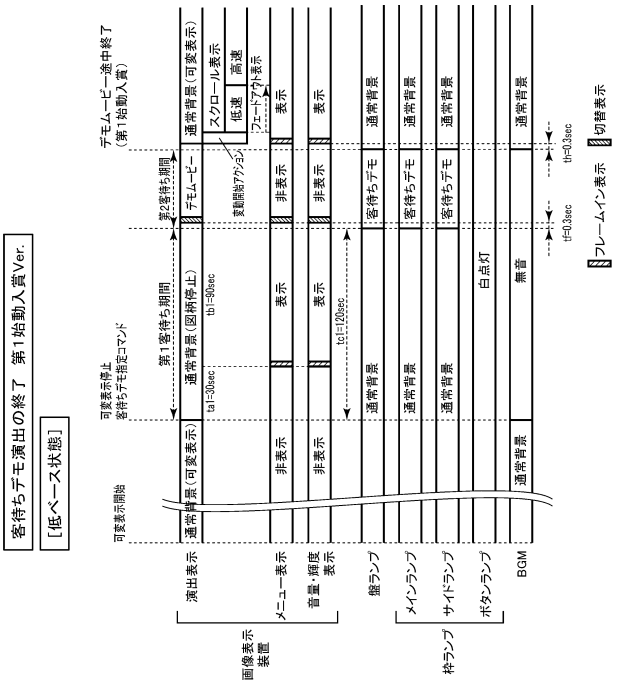
【図１６７】

【図167】 デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



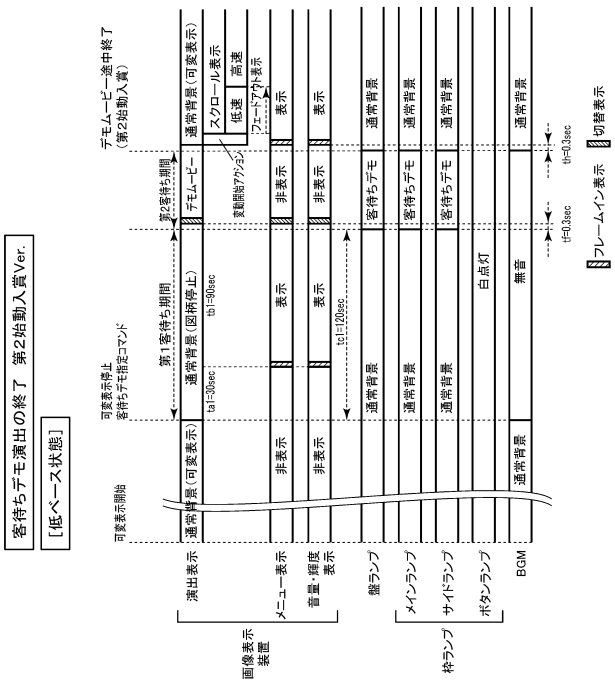
【図１６８】

【図168】



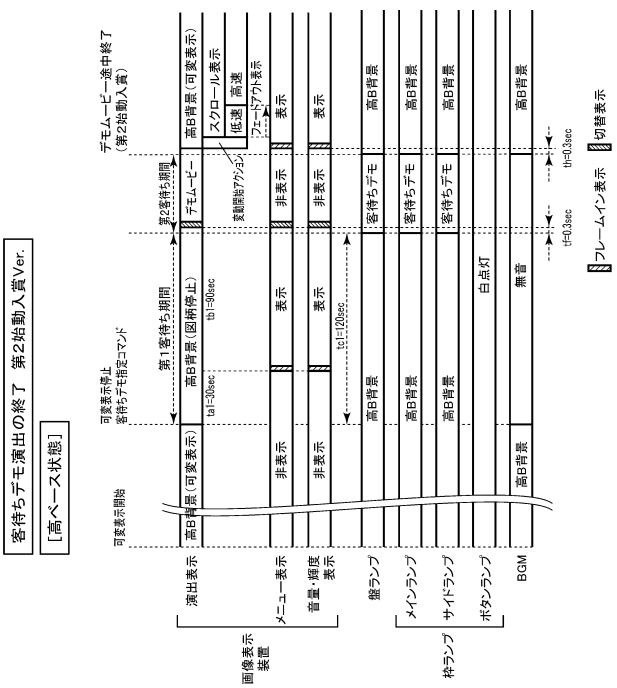
【図１６９】

【図169】



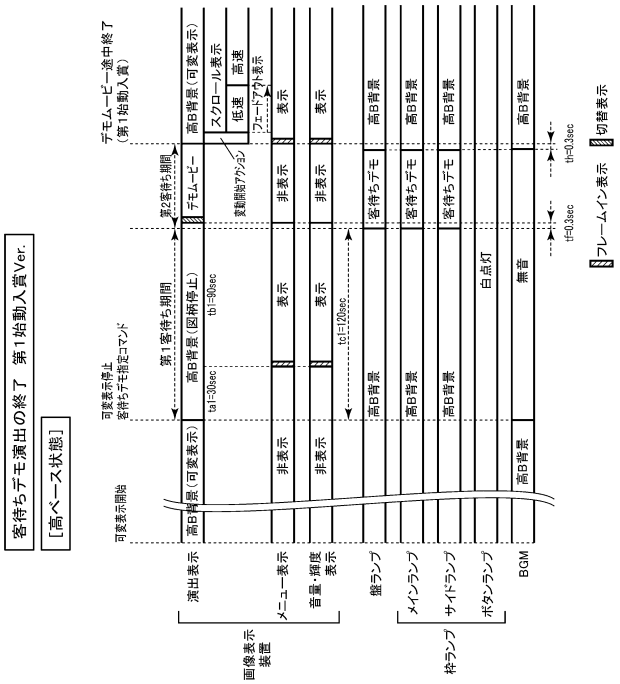
【図１７０】

【図170】



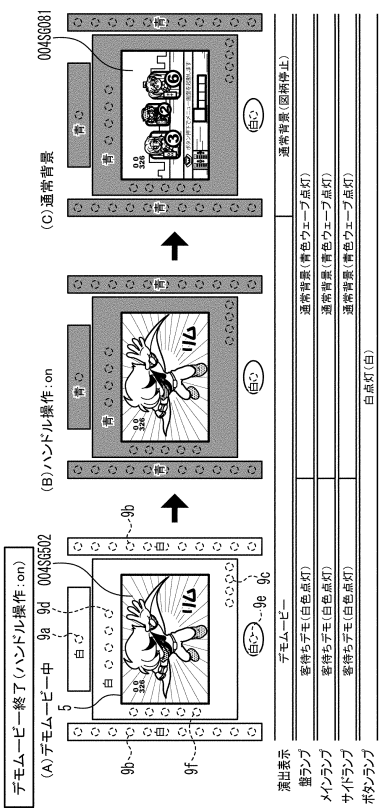
【図１７１】

【図171】



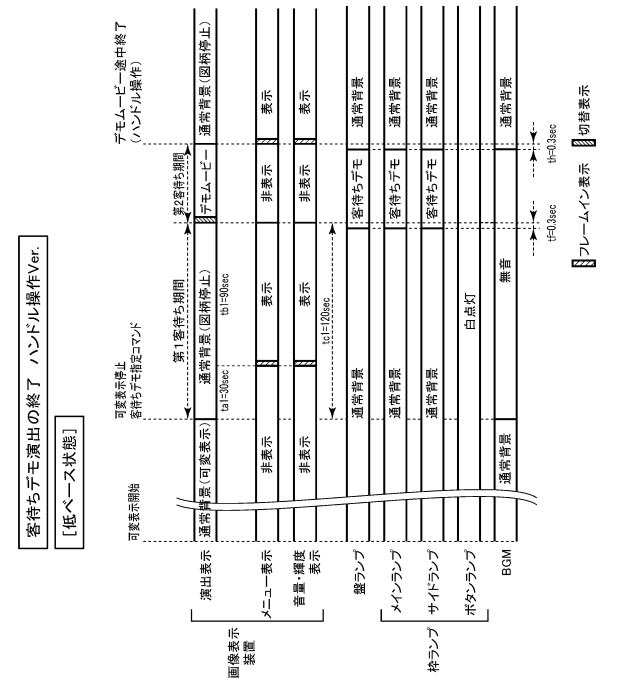
【図１７２】

【図172】



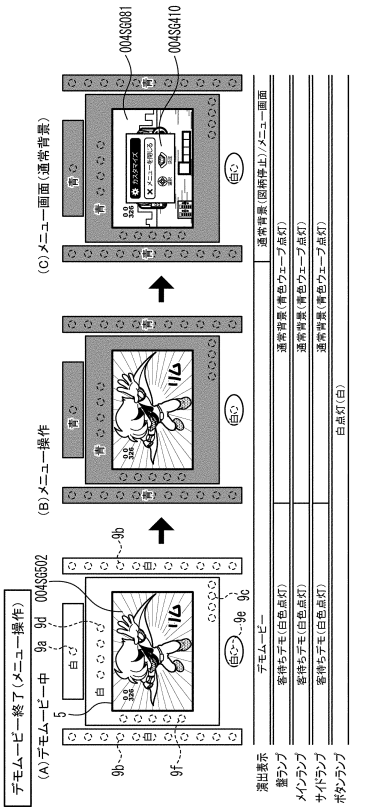
【図１７３】

【図173】



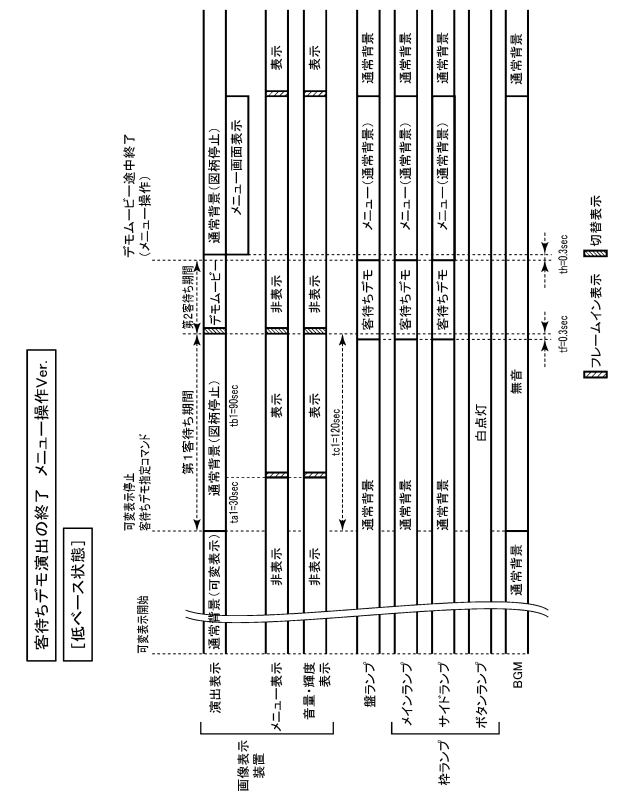
【図１７４】

【図174】



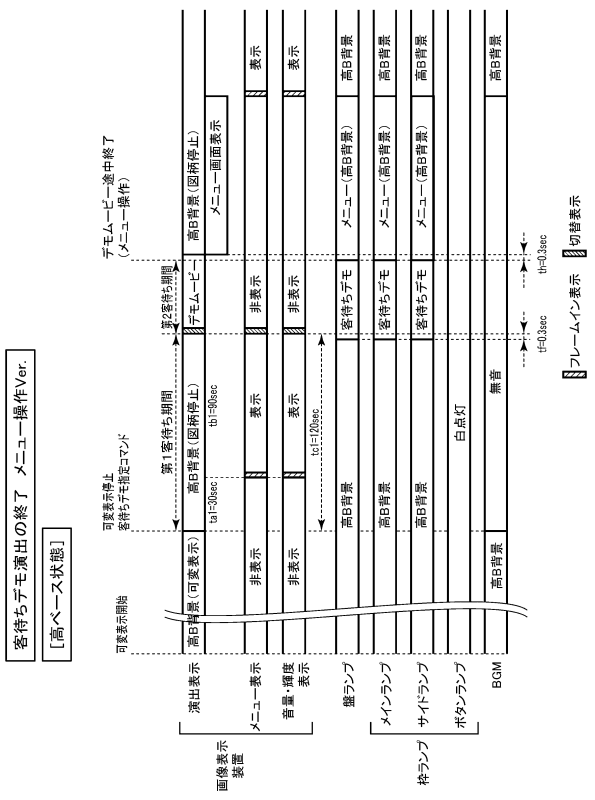
【図１７５】

【図175】



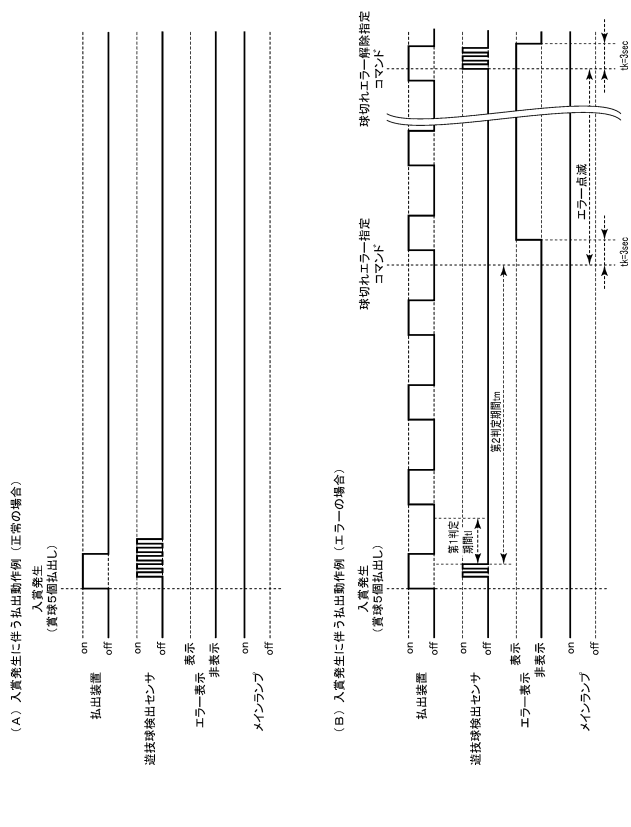
【図１７６】

【図176】



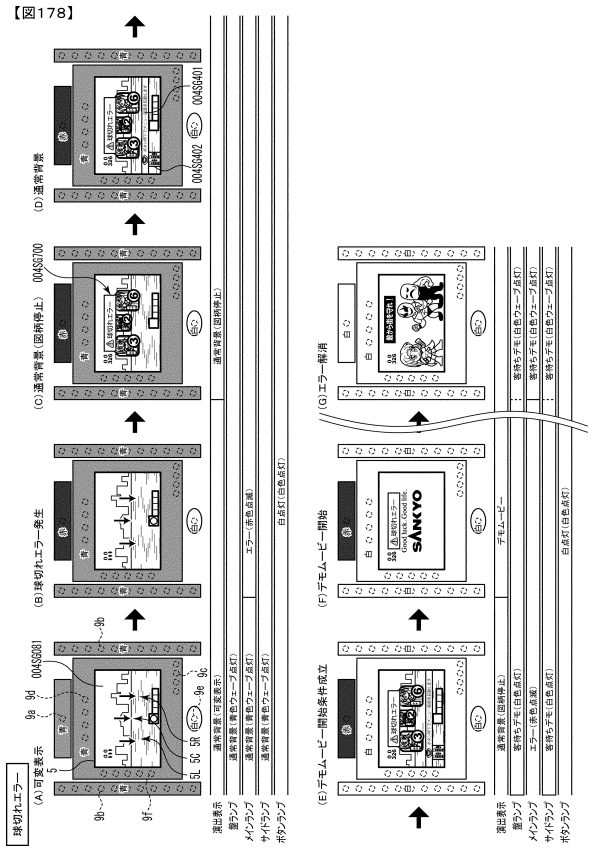
【図１７７】

【図177】



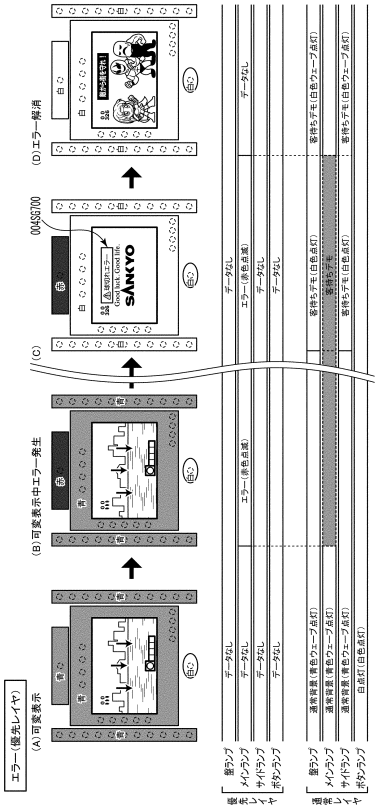
【図１７８】

【図178】



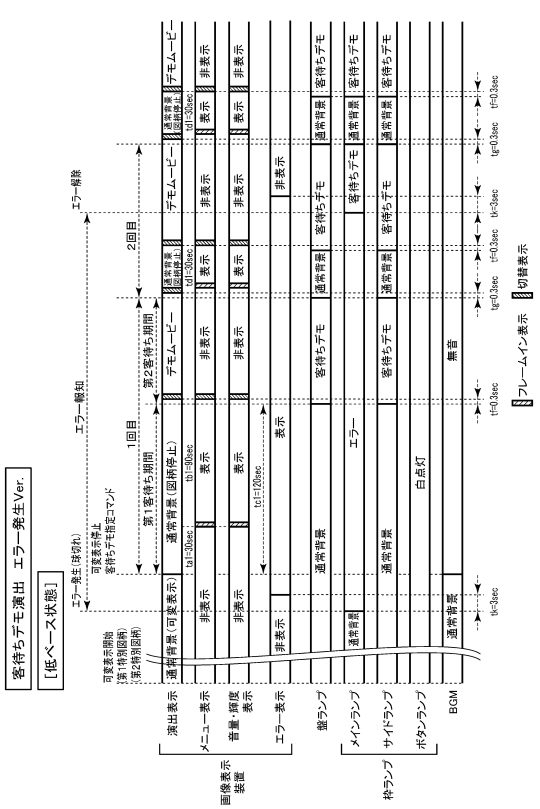
【図１７９】

【図179】



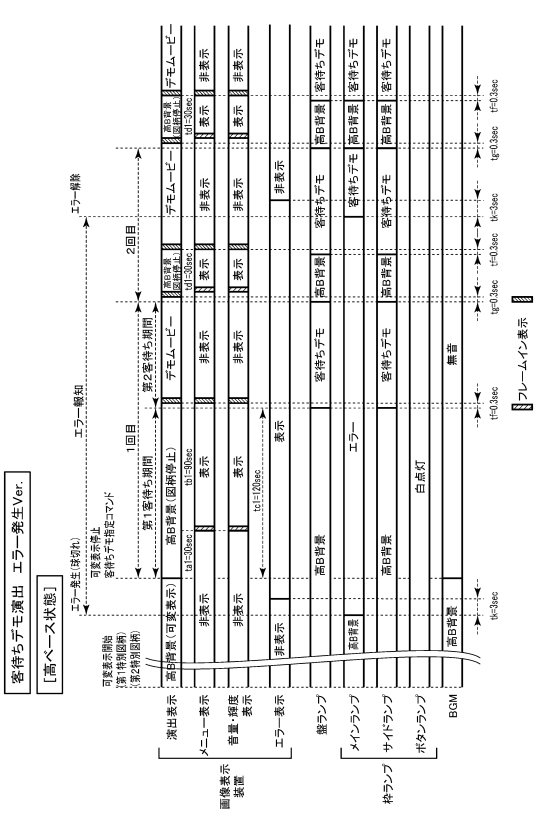
【図１８０】

【図180】



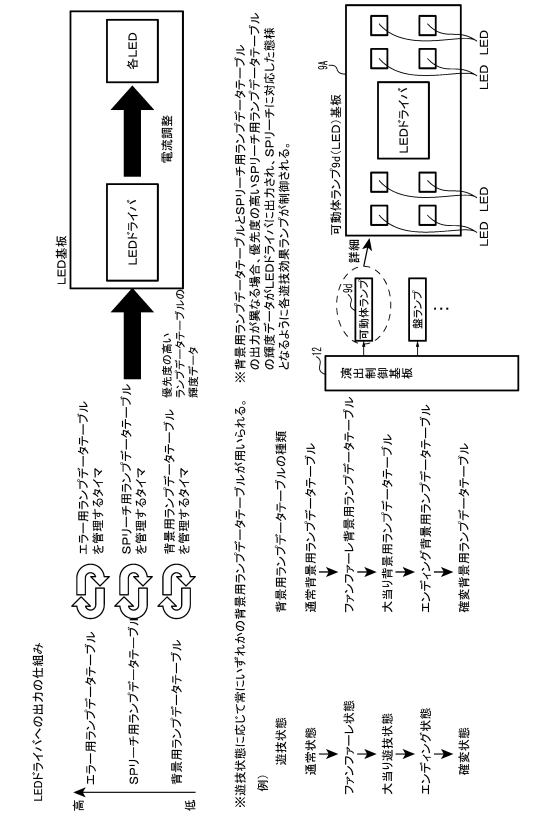
【図１８１】

【図181】



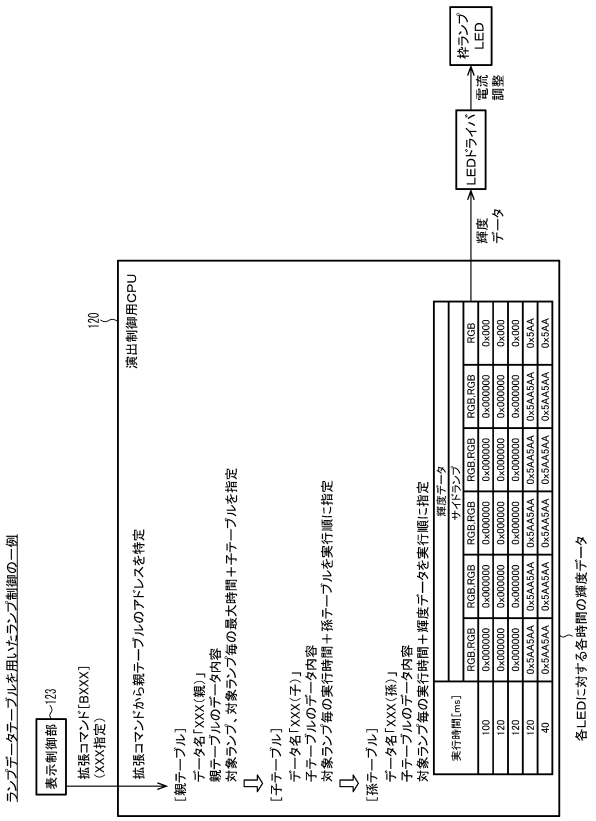
【図１８２】

【図182】



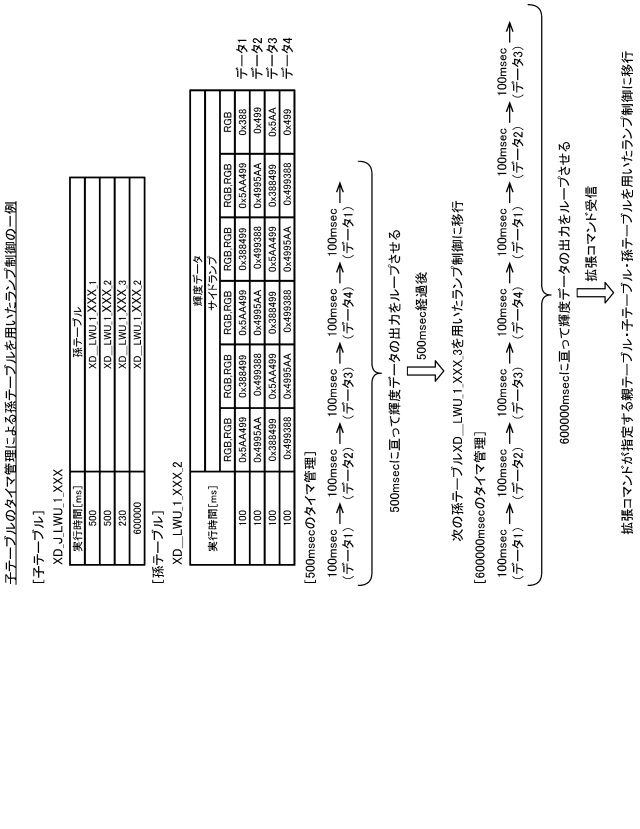
【図１８３】

【図183】



【図１８４】

【図184】



【図１８５】

【図185】　XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LWU_1_XXX[0],
        {END_CODE}
};
```

【図１８６】

【図186】　XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_XXX[] = {
        {   500/10,             &XD__LWU_1_XXX_1[0],・・・・・（1）
        {   500/10,             &XD__LWU_1_XXX_2[0],・・・・・（2）
        {   230/10,             &XD__LWU_1_XXX_3[0],・・・・・（3）
        {600000/10,             &XD__LWU_1_XXX_2[0],・・・・・（4）
        {END_CODE}
};
```

【図１８７】

【図187】　XXX（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD__LMU_1_XXX_1[] = {
//                       上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {    120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {    120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {    120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {     40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１８８】

【図188】　XXX（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD__LMU_1_XXX_2[] = {
//                       上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388 },
            {    100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 },
            {    100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA },
            {    100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１８９】

【図189】　XXX（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD__LMU_1_XXX_3[] = {
//                       上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {     30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {     20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {     30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA },
            {     20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA },
            {     30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000 },
            {     20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122 },
            {     30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {     20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {     30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１９０】

【図190】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

【図１９１】

【図191】　背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B10E[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMU_1_B10E[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMU_1_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B10E[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B10E[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B10E[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_B10E[1]},
};
```

【図１９２】

【図192】　背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LMU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１９３】

【図193】　背景通常（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                         RGB
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x10C },
        {    30/10, F_OF + 0x10B },
        {    30/10, F_OF + 0x109 },
        {    30/10, F_OF + 0x108 },
        {    30/10, F_OF + 0x106 },
        {    30/10, F_OF + 0x104 },
        {    80/10, F_OF + 0x104 },

        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10C },
        {    60/10, F_ON + 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10C },
        {    60/10, F_ON + 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10C },
        {    60/10, F_ON + 0x10A },
        {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP     XD__LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                 上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109109, 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
        {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108108, 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
        {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
        {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104104, 0x108106, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104104, 0x106104, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
        {END_CODE}
};
```

【図１９４】

【図194】　背景通常（孫）２

```
//====================================================================
const struct S_LAMP     XD__LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                 左から ①  ②    ③  ④
//                        RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
        {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
        {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP     XD__LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                 上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
        {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
        {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
        {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
        {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP     XD__LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                 左から ①  ②    ③  ④
//                        RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
        {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
        {END_CODE}
};
```

【図１９５】

【図195】　背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWU_1_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_B11D[1]},
};
```

【図１９６】

【図196】　背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD__LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１９７】

【図197】　背景時短（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                          RGB
            {    30/10, F_OF + 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x060 },
            {    30/10, F_OF + 0x060 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
            {    80/10, F_OF + 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F0 },
            {END_CODE}
};
//===================================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      上から ① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪
//                             RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060 },
            {    30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
            {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
            {END_CODE}
};
```

【図１９８】

【図198】　背景時短（孫）２

```
//===================================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      左から ① ②    ③ ④
//                             RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
            {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {END_CODE}
};
//===================================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      上から ① ②    ③ ④    ⑤
//                             RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060 },
            {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
            {END_CODE}
};
```

```
//===================================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      左から ① ②    ③ ④
//                             RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
            {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
            {    30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

            {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
            {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
            {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
            {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
            {END_CODE}
};
```

【図１９９】

【図199】　背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B121[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B121[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B121[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B121[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B121[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B121[1]},
};
```

【図２００】

【図200】　背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２０１】

【図201】　背景確変（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD__LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  RGB
            {    30/10, F_OF + 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0xF0F },
            {    30/10, F_OF + 0xE0E },
            {    30/10, F_OF + 0xC0C },
            {    30/10, F_OF + 0x808 },
            {    30/10, F_OF + 0x909 },
            {    30/10, F_OF + 0x808 },
            {    30/10, F_OF + 0x606 },
            {    30/10, F_OF + 0x505 },
            {    30/10, F_OF + 0x303 },
            {    80/10, F_OF + 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP     XD__LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F },
            {    30/10, F_OF + 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E },
            {    30/10, F_OF + 0xC0C2C0, 0xC0C2C0, 0xC0C2C0, 0xC0C2C0, 0xC0C2C0, 0xC0C },
            {    30/10, F_OF + 0x8B6B6B, 0x8B8B8B, 0x8B8B8B, 0x8B8B8B, 0x8B8B8B, 0x8B },
            {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {END_CODE}
};
```

【図２０２】

【図202】　背景確変（孫）２

```
//==========================================================================
const struct S_LAMP     XD__LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
            {    30/10, F_OF + 0xF0FFFF, 0xF0FFFF },
            {    30/10, F_OF + 0xE3E3E3, 0xE0E0E0 },
            {    30/10, F_OF + 0xC0C2C0, 0xC0C2C0 },
            {    30/10, F_OF + 0x8B6B6B, 0x8B8B8B },
            {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
            {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
            {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
            {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
            {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
            {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP     XD__LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {    30/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F },
            {    30/10, F_OF + 0xE3E3E3, 0xE0E0E0, 0xE0E },
            {    30/10, F_OF + 0xC0C2C0, 0xC0C2C0, 0xC0C },
            {    30/10, F_OF + 0x8B6B6B, 0x8B8B8B, 0x8B8 },
            {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP     XD__LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
            {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
            {    30/10, F_OF + 0xF0FFFF, 0xF0FFFF },
            {    30/10, F_OF + 0xE3E3E3, 0xE3E3E3 },
            {    30/10, F_OF + 0xC0C2C0, 0xC0C2C0 },
            {    30/10, F_OF + 0x8B6B6B, 0x8B8B8B },
            {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
            {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
            {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
            {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
            {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
            {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

            {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
            {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
            {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
            {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
            {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
            {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
            {END_CODE}
};
```

【図２０３】

【図203】　客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BF01[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BF01[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BF01[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BF01[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BF01[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２０４】

【図204】　客待ちデモ（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[] = {
            {    500/10,                 &XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   9500/10,                 &XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
            {  30500/10,                 &XD__LMAIN_OFF[0],               //機種紹介
            {   4500/10,                 &XD__LMAIN_RAINBOW_01[0],        //メインタイトル
            {    500/10,                 &XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LMAIN_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル1
            {    500/10,                 &XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LMAIN_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル2
            {    500/10,                 &XD__LMAIN_OFF[0],
            {   4000/10,                 &XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
            {    500/10,                 &XD__LMAIN_OFF[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[] = {
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   9500/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_OFF[0],
            {  12500/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
            {   5000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
            {   1000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
            {   5000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
            {   1000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
            {   5000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_OFF[0],
            {   4500/10,                 &XD__LWU_1_RAINBOW_01[0],        //メインタイトル
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LWU_1_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル1
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LWU_1_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル2
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_OFF[0],
            {   4000/10,                 &XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
            {    500/10,                 &XD__LWU_1_OFF[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[] = {
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ.
            {   9500/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_OFF[0],
            {  12500/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
            {   5000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
            {   1000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
            {   5000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
            {   1000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
            {   5000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_OFF[0],
            {   4500/10,                 &XD__LLOGO_RAINBOW_01[0],        //メインタイトル
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LLOGO_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル1
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LLOGO_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル2
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_OFF[0],
            {   4000/10,                 &XD__LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
            {    500/10,                 &XD__LLOGO_OFF[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[] = {
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   9500/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_OFF[0],
            {  12500/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
            {   5000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
            {   1000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
            {   5000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
            {   1000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
            {   5000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_OFF[0],
            {   4500/10,                 &XD__LSLMP_RAINBOW_01[0],        //メインタイトル
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LSLMP_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル1
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LSLMP_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル2
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_OFF[0],
            {   4000/10,                 &XD__LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
            {    500/10,                 &XD__LSLMP_OFF[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[] = {
            {    500/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   9500/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
            {    500/10,                 &XD__LATAK_OFF[0],
            {  12500/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
            {   5000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
            {   1000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
            {   5000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
            {   1000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
            {   5000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
            {    500/10,                 &XD__LATAK_OFF[0],
            {   4500/10,                 &XD__LATAK_RAINBOW_01[0],        //メインタイトル
            {    500/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LATAK_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル1
            {    500/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
            {   2000/10,                 &XD__LATAK_RAINBOW_01[0],        //サブタイトル2
            {    500/10,                 &XD__LATAK_OFF[0],
            {   4000/10,                 &XD__LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
            {    500/10,                 &XD__LATAK_OFF[0],
            {END_CODE}
};
```

【図２０５】

【図205】　客待ちデモ（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                      RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KYAKUMACHIDEMO_08[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {END_CODE}
};
```

【図２０６】

【図206】　客待ちデモ（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                      RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111 },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {END_CODE}
};
```

【図２０７】

【図207】　客待ちデモ（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {END_CODE}
};
```

【図２０８】

【図208】　客待ちデモ（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   200/10, F_OF + 0x060OF0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060F0, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0CC0C0, 0x0CC0C0, 0x0CC0C0, 0x0CC0C0, 0x0CC0C0, 0x0CC },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A },
                {   200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {END_CODE}
};
//==============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x060OF0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0CC0C0, 0x0CC0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {   200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   200/10, F_OF + 0x060OF0, 0x0F0060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0CC0C0, 0x0CC0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {   200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x060OF0, 0x0F0060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0CC0C0, 0x0CC0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {   200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {END_CODE}
};
```

【図２０９】

【図209】　客待ちデモ（孫）４

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
            {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {END_CODE}
};
```

【図２１０】

【図210】　客待ちデモ（孫）５

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
            {END_CODE}
};
```

【図２１１】

【図211】　客待ちデモ（孫）６

```
const struct S_LAMP    XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_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    XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP    XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
            {END_CODE}
};
//==========================================================================
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      左から ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
            {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
            {END_CODE}
};
```

【図２１２】

【図212】　ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BOO1[1]},
};
```

【図２１３】

【図213】　ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２１４】

【図214】　ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10, F_OF + 0xFFF },
            {    150/10, F_OF + 0xFFF },
            {END_CODE}
};
```

【図２１５】

【図215】　ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B002[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B002[1]},
};
```

【図２１６】

【図216】　ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２１７】

【図217】　ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10, F_OF + 0xFFF },
            {    150/10, F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図２１８】

【図218】　ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B003[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B003[1]},
};
```

【図２１９】

【図219】　ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２２０】

【図220】　ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_AKA_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    100/10, F_OF + 0xF00 },
            {    100/10, F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図２２１】

【図221】　初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LNU_1_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LNU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LNU_1_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BFFF[1]},
};
```

【図２２２】

【図222】　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_LNU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LNU_1_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図２２３】

【図223】　初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LMAIN_SHOKIKA[] = {
//                                      RGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00 },
            [END_CODE]
};
//==========================================================
const struct S_LAMP     XD__LMU_1_SHOKIKA[] = {
//                       上から ①  ②   ③  ④   ⑤  ⑥   ⑦  ⑧   ⑨  ⑩   ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            [END_CODE]
};
//==========================================================
const struct S_LAMP     XD__LLOGO_SHOKIKA[] = {
//                       左から ①  ②   ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            [END_CODE]
};
//==========================================================
const struct S_LAMP     XD__LSLMP_SHOKIKA[] = {
//                       上から ①  ②   ③  ④   ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            [END_CODE]
};
//==========================================================
const struct S_LAMP     XD__LATAK_SHOKIKA[] = {
//                       左から ①  ②   ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            [END_CODE]
};
```

【図２２４】

【図224】　エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_BFF1[1]},
};
```

【図２２５】

【図225】　エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD__LMAIN_ERROR[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図２２６】

【図226】　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２２７】

【図227】　共通テーブル１

```
const struct S_LAMPXD___LMAIN_OFF[] = {
//                              RGB
         {600000/10, F_OF + 0x000 },
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMPXD___LWU_1_OFF[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMPXD___LLOGO_OFF[] = {
//                      左から ① ②   ③ ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
         {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMPXD___LSLM_OFF[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMPXD___LATAK_OFF[] = {
//                      左から ① ②   ③ ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
         {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
         {END_CODE}
};
const struct S_LAMPXD___LPUSH_OFF[] = {
//                              RGB
         {600000/10, F_OF + 0x000 },
         {END_CODE}
};
```

【図２２８】

【図228】　共通テーブル２

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_01[] = {
//                              RGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06 },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0A },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F9 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F5 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F1 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F00 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04 },//23
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_RAINBOW_01[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0A },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FB0F, 0xB0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F9 },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F5 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F1 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F0 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08 },//23
                 {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_RAINBOW_01[] = {
//                      左から ① ②   ③ ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//23
         {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_RAINBOW_01[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08 },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F7 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F3 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F0 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06 },//23
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP        XD___LATAK_RAINBOW_01[] = {
//                      左から ① ②   ③ ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//23
         {END_CODE}
};
//====================================================================
const struct S_LAMP        XD___LPUSH_RAINBOW_01[] = {
//                              RGB
         {   100/10, F_ON + 0xF06 },//01
         {   100/10, F_ON + 0xF0A },//02
         {   100/10, F_ON + 0xF0F },//03
         {   100/10, F_ON + 0xB0F },//04
         {   100/10, F_ON + 0x70F },//05
         {   100/10, F_ON + 0x30F },//06
         {   100/10, F_ON + 0x00F },//07
         {   100/10, F_ON + 0x04F },//08
         {   100/10, F_ON + 0x08F },//09
         {   100/10, F_ON + 0x0CF },//10
         {   100/10, F_ON + 0x0FD },//11
         {   100/10, F_ON + 0x0F9 },//12
         {   100/10, F_ON + 0x0F5 },//13
         {   100/10, F_ON + 0x0F1 },//14
         {   100/10, F_ON + 0x2F0 },//15
         {   100/10, F_ON + 0x6F00 },//16
         {   100/10, F_ON + 0xAF0 },//17
         {   100/10, F_ON + 0xFF0 },//18
         {   100/10, F_ON + 0xFB0 },//19
         {   100/10, F_ON + 0xF70 },//20
         {   100/10, F_ON + 0xF30 },//21
         {   100/10, F_ON + 0xF00 },//22
         {   100/10, F_ON + 0xF04 },//23
         {END_CODE}
};
```

【図２２９】

【図229】　共通テーブル３－１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_RAINBOW_02[] = {
//                              RGB
         {     40/10, F_ON + 0xF06 },//01
         {     40/10, F_ON + 0xF08 },//02
         {     40/10, F_ON + 0xF0A },//03
         {     40/10, F_ON + 0xF0C },//04
         {     40/10, F_ON + 0xF0F },//05
         {     40/10, F_ON + 0xD0F },//06
         {     40/10, F_ON + 0xB0F },//07
         {     40/10, F_ON + 0x90F },//08
         {     40/10, F_ON + 0x70F },//09
         {     40/10, F_ON + 0x50F },//10
         {     40/10, F_ON + 0x30F },//11
         {     40/10, F_ON + 0x10F },//12
         {     40/10, F_ON + 0x00F },//13
         {     40/10, F_ON + 0x02F },//14
         {     40/10, F_ON + 0x04F },//15
         {     40/10, F_ON + 0x06F },//16
         {     40/10, F_ON + 0x08F },//17
         {     40/10, F_ON + 0x0AF },//18
         {     40/10, F_ON + 0x0CF },//19
         {     40/10, F_ON + 0x0FF },//20
         {     40/10, F_ON + 0x0FD },//21
         {     40/10, F_ON + 0x0FB },//22
         {     40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
         {     40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
         {     40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
         {     40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
         {     40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
         {     40/10, F_ON + 0x0F0 },//28
         {     40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
         {     40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
         {     40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
         {     40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
         {     40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
         {     40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
         {     40/10, F_ON + 0xFF0 },//35
         {     40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
         {     40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
         {     40/10, F_ON + 0xF90 },//38
         {     40/10, F_ON + 0xF70 },//39
         {     40/10, F_ON + 0xF50 },//40
         {     40/10, F_ON + 0xF30 },//41
         {     40/10, F_ON + 0xF10 },//42
         {     40/10, F_ON + 0xF00 },//43
         {     40/10, F_ON + 0xF02 },//44
         {     40/10, F_ON + 0xF04 },//45
         {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LWU_1_RAINBOW_02[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {     40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0A },//01
         {     40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0C },//02
         {     40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
         {     40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0FD0F, 0xD0F },//04
         {     40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FB0F, 0xB0F },//05
         {     40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x90F },//06
         {     40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F },//07
         {     40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F },//08
         {     40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//09
         {     40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F },//10
         {     40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F },//11
         {     40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F },//12
         {     40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F },//13
         {     40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//14
         {     40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F },//15
         {     40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF },//16
         {     40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//17
         {     40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//18
         {     40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD },//19
         {     40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB },//20
         {     40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F9 },//21
         {     40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F7 },//22
         {     40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F5 },//23
         {     40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F3 },//24
         {     40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F1 },//25
         {     40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F0 },//26
         {     40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F0 },//27
         {     40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F0 },//28
         {     40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F0 },//29
         {     40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F0 },//30
         {     40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0 },//31
         {     40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0 },//32
         {     40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0 },//33
         {     40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0 },//34
         {     40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0 },//35
         {     40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90 },//36
         {     40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70 },//37
         {     40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50 },//38
         {     40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30 },//39
         {     40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10 },//40
         {     40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00 },//41
         {     40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02 },//42
         {     40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04 },//43
         {     40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06 },//44
         {     40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08 },//45
         {END_CODE}
};
```

【図２３０】

【図230】　共通テーブル３－２

```
const struct S_LAMPXD___LLOGO_RAINBOW_02[] = {
//                      左から ① ②   ③ ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
         {     40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
         {     40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
         {     40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
         {     40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
         {     40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
         {     40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
         {     40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
         {     40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
         {     40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
         {     40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
         {     40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
         {     40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
         {     40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
         {     40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
         {     40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
         {     40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
         {     40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
         {     40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
         {     40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
         {     40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
         {     40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
         {     40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
         {     40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
         {     40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
         {     40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
         {     40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
         {     40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
         {     40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
         {     40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
         {     40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
         {     40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
         {     40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
         {     40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
         {     40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
         {     40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
         {     40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
         {     40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
         {     40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
         {     40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
         {     40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
         {     40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
         {     40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
         {     40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
         {     40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
         {     40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
         {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LSLMP_RAINBOW_02[] = {
//                      上から ① ②   ③ ④   ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
         {     40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08 },//01
         {     40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0A },//02
         {     40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//03
         {     40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0F },//04
         {     40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0F },//05
         {     40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0F },//06
         {     40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F },//07
         {     40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F },//08
         {     40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//09
         {     40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F },//10
         {     40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//11
         {     40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F },//12
         {     40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F },//13
         {     40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F },//14
         {     40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//15
         {     40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//16
         {     40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//17
         {     40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF },//18
         {     40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF },//19
         {     40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD },//20
         {     40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//21
         {     40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F9 },//22
         {     40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F7 },//23
         {     40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F5 },//24
         {     40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F3 },//25
         {     40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F1 },//26
         {     40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0 },//27
         {     40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F0 },//28
         {     40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F0 },//29
         {     40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F0 },//30
         {     40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F0 },//31
         {     40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0 },//32
         {     40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0 },//33
         {     40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0 },//34
         {     40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0 },//35
         {     40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0 },//36
         {     40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90 },//37
         {     40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70 },//38
         {     40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50 },//39
         {     40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30 },//40
         {     40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10 },//41
         {     40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00 },//42
         {     40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02 },//43
         {     40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04 },//44
         {     40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06 },//45
         {END_CODE}
};
```

【図２３１】

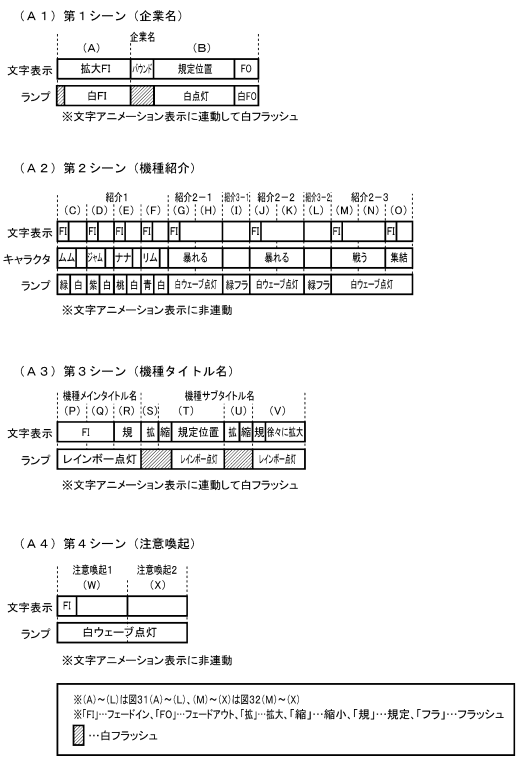
【図231】　共通テーブル３－３

```
const struct S_LAMPXD___LATAK_RAINBOW_02[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                 RGBRGB   RGBRGB
        {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
        {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
        {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
        {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
        {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
        {   40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LPUSH_RAINBOW_02[] = {
//                                 RGB
        {   40/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {   40/10, F_ON + 0xF08 },//02
        {   40/10, F_ON + 0xF0A },//03
        {   40/10, F_ON + 0xF0C },//04
        {   40/10, F_ON + 0xF0F },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF },//20
        {   40/10, F_ON + 0x0FD },//21
        {   40/10, F_ON + 0x0FB },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04 },//45
        {END_CODE}
};
```

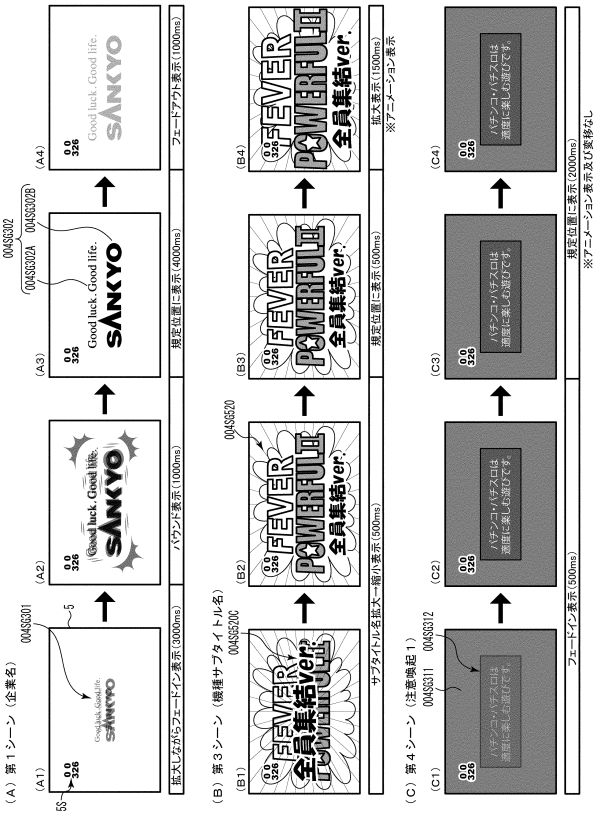
【図２３２】

【図232】



【図２３３】

【図233】



【図２３４】

【図234】

文字アニメーション表示の比較表

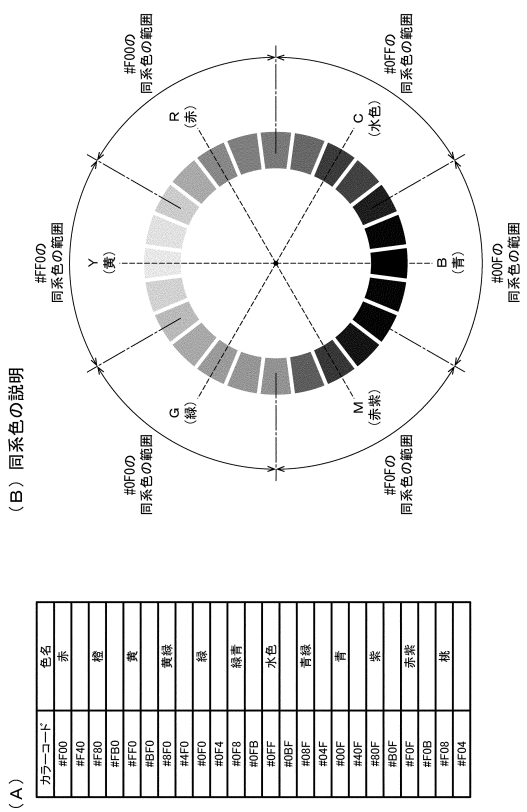
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン＋拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン＋拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「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高い
機種タイトル名（メイン、サブ）は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所で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高い

【図２３５】

【図235】



【図２３６】

【図236】

表示タイミング　一覧

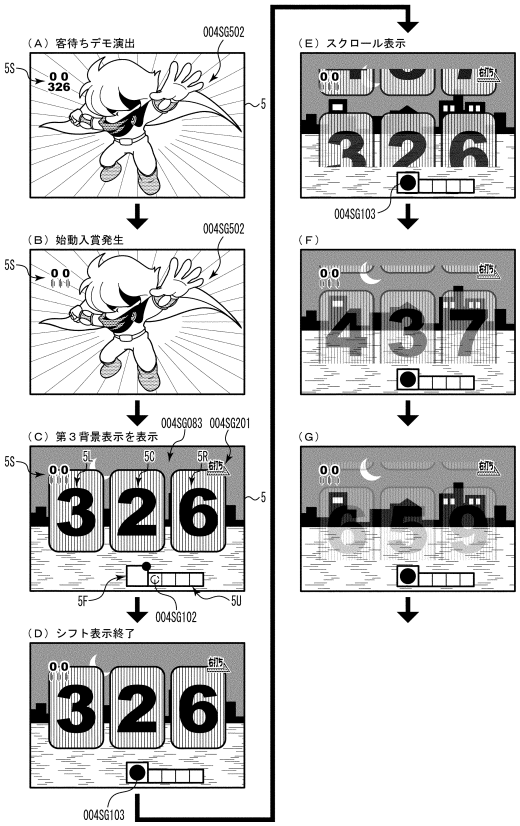
	コールドスタート	ホットスタート		可変表示終了後					
		低ベース状態	高ベース状態	低ベース状態		高ベース状態			
				特1	特2（イレギュラー）	特2	特1（イレギュラー）		
案内表示の表示タイミング	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時		
デモムービーへの切替タイミング	高表示入賞コマンド受信後 60秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過		
2回目以降のデモムービーへの切替タイミング	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過		

実機毎のデモムービー開始までの時間の比較

形態36　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

形態37　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、高表示入賞コマンド受信後60秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、高表示入賞コマンド受信後60秒経過でデモムービー開始

形態38　低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で、電断復旧後、高表示入賞コマンド受信後60秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、高表示入賞コマンド受信後60秒経過でデモムービー開始

【図２３７】

【図237】　デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］