(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7687838号
(P7687838)

(45)発行日　令和7年6月3日(2025.6.3)

(24)登録日　令和7年5月26日(2025.5.26)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全849頁）

(21)出願番号　特願2021-43395(P2021-43395)
(22)出願日　令和3年3月17日(2021.3.17)
(65)公開番号　特開2022-143063(P2022-143063A)
(43)公開日　令和4年10月3日(2022.10.3)
審査請求日　令和5年11月27日(2023.11.27)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　中村　祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

表示手段と、

背景画像を表示可能であるとともに、演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演

出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、
　第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データとは、異なる輝度データであり、
　互いに背景画像が異なる第１ステージと第２ステージとがあり、
　前記演出実行手段は、
　前記第１ステージおよび前記第２ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、
　前記特定演出と異なる演出であって、画像を前記表示手段に表示する特別演出を実行可能であり、
　前記第１ステージにおいて前記特定演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記第２ステージにおいて前記特定演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と異なり、
　前記特別演出において表示される画像は、第１態様と、第２態様と、を含み、該第１態様で表示される場合よりも該第２態様で表示される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記特別演出において表示される画像が前記第２態様である場合よりも前記特定演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記演出実行手段は、
　前記特別演出において表示される画像を前記背景画像に重ねるように表示して前記特別演出を実行可能であり、
　前記特別演出において表示される画像よりも前記特定演出の画像の方が前記表示手段の表示領域の占有割合が高くなるように該特定演出および該特別演出を実行し、該特定演出の画像の表示が終了した以降も該特別演出において表示される画像の表示を継続するように該特別演出を実行することが可能である、
　ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興趣を高める遊技機が知られている（特許文献１）。また、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００３】
【文献】特開２０１９－１１８４１１号公報
【文献】特開２０１６－１７９３８９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００５】
この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（Ａ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、
表示手段と、
背景画像を表示可能であるとともに、演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、
第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データとは、異なる輝度データであり、
互いに背景画像が異なる第１ステージと第２ステージとがあり、
前記演出実行手段は、
前記第１ステージおよび前記第２ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記特定演出と異なる演出であって、画像を前記表示手段に表示する特別演出を実行可能であり、
前記第１ステージにおいて前記特定演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記第２ステージにおいて前記特定演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と異なり、
前記特別演出において表示される画像は、第１態様と、第２態様と、を含み、該第１態様で表示される場合よりも該第２態様で表示される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記特別演出において表示される画像が前記第２態様である場合よりも前記特定演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記演出実行手段は、
前記特別演出において表示される画像を前記背景画像に重ねるように表示して前記特別演出を実行可能であり、
前記特別演出において表示される画像よりも前記特定演出の画像の方が前記表示手段の表示領域の占有割合が高くなるように該特定演出および該特別演出を実行し、該特定演出の画像の表示が終了した以降も該特別演出において表示される画像の表示を継続するように該特別演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技機における商品性を高めることができる。
（１）　始動条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
発光手段を含む複数の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、
非特別状態と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３０４に示す群予告実行処理，図３５１～図３５７に示す６人群予告演出）と、
を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１６に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３５１（ａ２３）～図３５３（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５４（ａ３１）～図３５５（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５６（ａ３７）～図３５７（ａ４２）に示す期間）、
前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になり（たとえば、図３１４，図３５１に示す例）、
前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記特定表示結果が表示された後に前記有利状態に制御される際の特別告知期間において、前記有利状態に制御される旨を示す演出であって前記特別告知期間に対応した特別

告知演出を実行可能であり、
　前記特定条件が成立する可変表示において表示結果が表示された後に前記特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す演出であって前記特定告知期間に対応した特定告知演出を実行可能であり、
　前記特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、
　前記特定告知期間において、該特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、
　前記特別発光制御データの最初の制御データと、前記特定発光制御データの最初の制御データとを異ならせることで、前記特別告知期間における前記発光手段の最初の発光態様と、前記特定告知期間における前記発光手段の最初の発光態様とを異ならせる（例えば、図２８５－２８（Ａ）～（Ｆ）に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブルＲＡ１１と、突入演出Ａパートの最初の孫テーブルＷＡ２１と、突入演出Ｂパートの最初の孫テーブルＷＡ３１とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出Ｂとにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、ことを特徴とする。
　このような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高めることが出来るとともに、より好適に群演出を実行することができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】
【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】枠ランプを説明するための図である。
【図４】特図ＬＥＤ基板、第４図柄ユニット、および第４図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。
【図５】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
【図６】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
【図７】当り種別を説明するための図である。
【図８】各乱数を説明するための図である。
【図９】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
【図１０】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
【図１１】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１２】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１３】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１４】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１５】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１６】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１７】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。
【図１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図２２】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図２９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】一連の演出の流れを説明するための図である。
【図３４】当否決定前後の関係、ＳＰ前半リーチＡ大当り、ＳＰ最終リーチ大当りを説明するための図である。
【図３５】開始パートのシナリオを説明するための図である。
【図３６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３７】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３８】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図３９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４０】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
【図４１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４４】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４７】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４８】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
【図４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。
【図５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５２】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図５３】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５４】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５５】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５６】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５７】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５８】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５９】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６０】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６１】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。

【図６９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７０】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８０】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８２】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８３】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）における演出態様を説明するための図である。
【図８４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９０】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９７】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９８】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９９】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１００】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図であ

る。
【図１０４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１０】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１１】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１３】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１４】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２３】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２４】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３３】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３４】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３５】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３６】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３７】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するた

めの図である。
【図１３８】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３９】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４０】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６０】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６２】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６３】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図１６４】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６５】（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。
【図１６６】音量レベルを説明するための図である。
【図１６７】音量レベルを説明するための図である。
【図１６８】（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。
【図１６９】（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。
【図１７０】（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。
【図１７１】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７２】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７３】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７４】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７５】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。
【図１７６】（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。
【図１７７】（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。
【図１７８】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。
【図１７９】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。
【図１８０】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。
【図１８１】字幕の比較例を説明するための図である。
【図１８２】（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。
【図１８３】図柄出しの変形例を説明するための図である。
【図１８４】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８５】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８６】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８７】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８８】図柄確定期間の詳細説明図である。
【図１８９】ブラックアウトの詳細説明図である。
【図１９０】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。
【図１９１】（ｒ４８）部分の詳細説明図である。
【図１９２】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９３】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９４】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９５】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９６】ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９７】ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９８】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９９】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２００】ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０１】ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブ

ルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０２】ＳＰ後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０３】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０４】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０５】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０６】ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０７】ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０８】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０９】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１０】ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１１】ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１２】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１３】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１４】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１５】ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１６】ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１７】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１８】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１９】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２０】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２１】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２２】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２３】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２４】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２５】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２６】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブル

および盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２７】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２８】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２９】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３０】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３１】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３２】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３３】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３４】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３５】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３６】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３７】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３８】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３９】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４０】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４１】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４２】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４３】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４４】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４５】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４６】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４７】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４８】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４９】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５０】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５１】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説

明するための図である。
【図２５２】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５３】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５４】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５５】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５６】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５７】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５８】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５９】背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６０】背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６１】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６２】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６３】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６４】図柄の揺れ態様を説明するための図である。
【図２６５】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６６】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６７】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６８】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２６９】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７０】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７１】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７２】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７３】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７４】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２７５】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図２７６】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２７７】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７８】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図２８２】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８４－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２８４－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２８４－３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図２８４－４】演出制御コマンドを例示する図である。
【図２８４－５】各乱数を示す説明図である。
【図２８４－６】変動パターンを例示する図である。

【図２８４－７】各種判定テーブルを示す説明図である。
【図２８４－８】（Ａ）は大当り種別を示す説明図であり、（Ｂ）は時短付きはずれ種別を示す図である。
【図２８４－９】（Ａ）は各時短状態の説明図であり、（Ｂ）は第１時短状態の作動中に第２時短状態の開始条件が成立した場合の説明図である。
【図２８４－１０】遊技状態の遷移を示す図である。
【図２８４－１１】遊技状態の遷移を示す図である。
【図２８４－１２】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図２８４－１３】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図２８４－１４】遊技制御メイン処理を示す図である。
【図２８４－１５】特別図柄プロセス処理を示す図である。
【図２８４－１６】始動入賞判定処理を示す図である。
【図２８４－１７】入賞時乱数値判定処理を示す図である。
【図２８４－１８】特別図柄通常処理を示す図である。
【図２８４－１９】変動パターン設定処理を示す図である。
【図２８４－２０】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２１】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２２】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２３】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２４】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２５】変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図２８４－２６】第１特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－２７】第２特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－２８】第２特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－２９】第２特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－３０】時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を示す図である。
【図２８４－３１】時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を示す図である。
【図２８４－３２】時短状態Ｃにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を示す図である。
【図２８４－３３】特別図柄停止処理を示す図である。
【図２８４－３４】特別図柄停止処理を示す図である。
【図２８４－３５】通常状態における図柄確定期間を示す図である。
【図２８４－３６】時短状態Ａにおける図柄確定期間を示す図である。
【図２８４－３７】時短状態Ｂにおける図柄確定期間を示す図である。
【図２８４－３８】時短状態Ｃにおける図柄確定期間を示す図である。
【図２８４－３９】小当り開放中処理を示す図である。
【図２８４－４０】小当り終了処理を示す図である。
【図２８４－４１】大当り終了処理を示す図である。
【図２８４－４２】演出制御プロセス処理を示す図である。
【図２８４－４３】可変表示開始設定処理を示す図である。
【図２８４－４４】時短状態に関する演出の説明図である。
【図２８４－４５】（Ａ）は突入演出の説明図であり、（Ｂ）は時短残回数表示の説明図であり、（Ｃ）は時短終了カウントダウンの説明図であり、（Ｄ）はリザルト演出の説明図である。

【図２８４－４６】時短状態終了までの時短終了カウントダウン及び残回数表示の更新タイミングを示すタイミングチャートである。
【図２８４－４７】第１特図の可変表示中における可変表示中予告演出実行決定割合を示す図である。
【図２８４－４８】第２特図の可変表示中における可変表示中予告演出実行決定割合を示す図である。
【図２８４－４９】可変表示中予告演出の演出パターンを示す図である。
【図２８４－５０】可変表示中予告演出の演出態様を示す図である。
【図２８４－５１】各時短状態における平均可変表示時間を示す図である。
【図２８４－５２】各時短状態における実行可能な可変表示中予告演出を示す図である。
【図２８４－５３】変形例において選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－５４】（Ａ）は変形例における第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す図であり、（Ｂ）～（Ｄ）は変形例において選択され得る変動パターンを示す図である。
【図２８４－５５】画像表示装置に表示される画像の説明図である。
【図２８４－５６】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－５７】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－５８】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－５９】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６０】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６１】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６２】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６３】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６４】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６５】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６６】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６７】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６８】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－６９】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－７０】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－７１】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－７２】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－７３】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７４】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７５】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７６】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７７】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７８】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－７９】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
【図２８４－８０】時短獲得チャンス演出を第１特図及び第２特図で実行可能とする場合のタイミングチャートである。
【図２８４－８１】可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の可変表示中予告演出の実行の可否を示す図である。
【図２８４－８２】保留表示予告演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合を示す図である。
【図２８４－８３】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－８４】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－８５】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される

画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－８６】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－８７】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８４－８８】描画される画像データの説明図である。
【図２８４－８９】描画される画像データの説明図である。
【図２８４－９０】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
【図２８４－９１】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
【図２８４－９２】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
【図２８４－９３】可変表示中予告演出の実行タイミングと実行可能な当確演出パターンの説明図である。
【図２８４－９４】昇格演出を実行する場合の説明図である。
【図２８４－９５】昇格演出の実行割合を示す図である。
【図２８４－９６】昇格演出を実行する場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図２８５－１】（Ａ）、（Ｂ）は開閉扉枠に設けられた枠ランプの配置状態を示す図である。
【図２８５－２】（Ａ）は遊技盤に設けられた各種ランプ、（Ｂ）は各種ランプと輝度データテーブルとの関係を示す図である。
【図２８５－３】（Ａ）はＢＧＭと各種ＬＥＤの発光色、（Ｂ）はレインボー演出、可動体演出、（Ｃ）はレインボー演出、（Ｄ）はレインボー表示態様、（Ｅ）は停止図柄アクション表示を説明するための図である。
【図２８５－４】（Ａ）～（Ｆ）は右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆを説明するための図である。
【図２８５－５】大当り変動から大当りを経由して突入演出Ａに至るまでの演出態様を示す図である。
【図２８５－６】時短付きはずれＢに当選変動と天井到達変動の演出態様を示す図である。
【図２８５－７】突入演出Ｂの演出態様を示す図である。
【図２８５－８】時短状態Ａ１中に時短付きはずれＢが当選した場合の演出態様を示す図である。
【図２８５－９】（Ａ）～（Ｅ）は停止図柄アクション表示の一例を示す図である。
【図２８５－１０】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図２８５－１１】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２８５－１２】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２８５－１３】（Ａ）はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１４】（Ａ）～（Ｃ）はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１５】（Ａ）～（Ｇ）はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１６】（Ａ）は突入演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１７】（Ａ）～（Ｉ）は突入演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１８】（Ａ）は突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－１９】（Ａ）～（Ｃ）は突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図２８５－２０】（Ａ）は突入演出Ｂ（シーン２）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２１】（Ａ）～（Ｄ）は突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２２】（Ａ）は突入演出Ｂ（シーン３）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２３】（Ａ）～（Ｆ）は突入演出Ｂ（シーン３）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２４】（Ａ）は突入演出Ｂ（シーン４）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２５】（Ａ）～（Ｂ）は突入演出Ｂ（シーン４）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２６】（Ａ）は突入演出Ｂ（シーン５）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２７】（Ａ）～（Ｄ）は突入演出Ｂ（シーン５）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－２８】（Ａ）～（Ｇ）はファンファーレ演出と突入演出Ａと突入演出Ｂとのランプ制御の比較について説明するための図である。
【図２８５－２９】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図２８５－３０】（Ａ）は右打ち促進演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－３１】（Ａ）～（Ｄ）は右打ち促進演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－３２】（Ａ）は右打ち促進演出Ｖパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブル、（Ｃ）は孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－３３】（Ａ）は右打ち促進演出Ｆパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、（Ｂ）は子テーブル、（Ｃ）は孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２８５－３４】（Ａ）～（Ｄ）は右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆにおける画像表示装置の表示態様とランプの点灯態様とを示す図である。
【図２８５－３５】右打ち促進演出Ａパートにおいて用いられる孫テーブルＬＬＡ１、ＥＬＡ１、ＥＲＡ１を示す図である。
【図２８５－３６】右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆパートにおいて用いられる孫テーブルＡＴＡ１、ＡＴＶ１、ＡＴＦ１及び画像表示装置の表示態様とランプの点灯態様とを示す図である。
【図２８６】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２８７】各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２８８】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図２８９】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートなどである。
【図２９０】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。
【図２９１】特図表示結果の判定例を示す図である。
【図２９２】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図２９３】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。
【図２９４－１】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるメモリ領域のアドレスマップを示す図である。
【図２９４－２】演出制御コマンドの構成例を示す図である。
【図２９４－３】ＲＷＭ初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－４】コマンドセット処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－５】コマンド送信テーブルの構成例を示す図である。

【図２９４－６】コマンド拡張データアドレステーブルの構成例を示す図である。
【図２９４－７】データセット処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－８】特定回数コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－９】第１特定回数指定コマンドの構成例を示す図である。
【図２９４－１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２９４－１１】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－１２】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２９４－１３】図柄指定値決定例を示す図である。
【図２９４－１４】大入賞口開放回数設定例を示す図である。
【図２９４－１５】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－１６】変動パターン決定例を示す図である。
【図２９４－１７】変動パターン決定例を示す図である。
【図２９４－１８】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－１９】特別図柄停止時間設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－２０】図柄停止時設定例を示す図である。
【図２９４－２１】カウンタ減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－２２】到達時データ設定例を示す図である。
【図２９４－２３】時短減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－２４】時短終了時クリア対象を示す図である。
【図２９４－２５】当り終了後演出設定例を示す図である。
【図２９４－２６】演出設定テーブルの構成例を示す図である。
【図２９４－２７】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－２８】小当り開始前データ設定例とハズレ停止後設定クリア対象を示す図である。
【図２９４－２９】大当り開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２９４－３０】小当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２９４－３１】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－３２】大当り終了時状態設定例を示す図である。
【図２９４－３３】大当り終了時状態設定種別に対応する設定内容を示す図である。
【図２９４－３４】大当り終了時データ設定例を示す図である。
【図２９４－３５】演出側カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－３６】回数示唆制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４－３７】回数表示制御例を示す図である。
【図２９４－３８】演出実行例を示す図である。
【図２９５】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
【図２９６】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
【図２９７】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図２９８】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図２９９】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図３００】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図３０１】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図３０２】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
【図３０３】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０４】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０５】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
【図３０６】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図３０７】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図３０８】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図３０９】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図３１０】６人群予告の全体像を示す図である。

【図３１１】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
【図３１２】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。
【図３１３】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
【図３１４】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
【図３１５】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
【図３１６】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
【図３１７】ステージＡにおける６人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
【図３１８】ステージＢにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。
【図３１９】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２０】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２１】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２２】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２３】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２４】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２５】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２６】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２７】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２８】リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３２９】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３０】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３１】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３２】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３３】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３４】背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３５】背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３６】背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３７】背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図３３８】背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３３９】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３４０】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
【図３４１】ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
【図３４２】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図３４３】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図３４４】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３４５】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３４６】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３４７】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３４８】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３４９】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３５０】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３５１】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５２】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５３】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５４】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５５】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５６】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５７】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３５８】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図３５９】ステージＡにおいて背景予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３６０】ステージＡにおいてランプ予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図３６１】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６２】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６３】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６４】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６５】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６６】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図３６７】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３６８】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３６９】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７０】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７１】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７２】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７３】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図３７４】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７５】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図３７６】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３７７】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３７８】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３７９】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３８０】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３８１】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３８２】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図３８３】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８４】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８５】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８６】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８７】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８８】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３８９】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９０】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９１】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９２】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９３】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９４】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９５】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９６】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９７】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９８】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図３９９】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４００】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０１】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０２】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０３】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０４】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０５】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０６】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０７】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図４０８】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４０９】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１０】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための３である。
【図４１１】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１２】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１３】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１４】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１５】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図４１６】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１７】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１８】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４１９】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２０】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２１】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。
【図４２２】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図４２３】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図４２４】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２５】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２６】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２７】６人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。
【図４２８】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図４２９】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜パチンコ遊技機の構成など＞
図１は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図１には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０００９】
パチンコ遊技機１においては、特別図柄が可変表示することで遊技が行われる。特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示または更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１０】
なお、パチンコ遊技機１において可変表示される特別図柄としては、２種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第１特図」や「第１特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第２特図」や「第２特別図柄」ともいう。また、第１特図を用い

た特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

画像表示装置５の左側の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置５の右下の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図６参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００１９】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２０】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。
【００２１】
たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図２参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。
【００２２】
通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図６参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。
【００２３】
パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。
【００２４】
たとえば、特別可変入賞球装置７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。
【００２５】
Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ２４（図６参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また

、大入賞口をアタッカとも称する。
【００２６】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【００２７】
パチンコ遊技機１においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００２８】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００２９】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【００３０】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。
【００３１】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字列により構成されている。「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」は、パチンコ遊技機１の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体３２に付された文字は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機１の機種名（パワフルII）が可動体３２に示されている。
【００３２】
本実施の形態において、可動体３２は、図１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が斜めに落下する（「Ｐ」が下方、「II」が上方となるように落下する）ことで画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。
【００３３】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００３４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。なお、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【００３５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａの本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット３５Ａ（図６参照）が設けられている。また、スティックコントローラ３１Ａには、スティックコントローラ３１Ａを振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ３１Ａは、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

【００３６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図６参照）により検出される。
【００３７】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００３８】
パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板２０を備える。特図ＬＥＤ基板２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。特図ＬＥＤ基板２０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０においては、特図１可変表示部２１に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。
【００３９】
さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット５０を備える。第４図柄ユニット５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０においては、特図１可変表示部５３に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部５４に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。
【００４０】
パチンコ遊技機１は、遊技盤２および遊技機用枠３において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた役物ランプ９Ａと、遊技盤２の左側に設けられた盤左ランプ９Ｂと、特別可変入賞球装置７Ｂの付近に設けられたアタッカランプ９Ｅと、特別可変入賞球装置７Ａの付近に設けられたＶアタッカランプ９Ｆと、Ｖ大入賞口が開放してＶ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するＶランプ９Ｇと、可変入賞球装置６Ｂの付近に設けられた電チューランプ９Ｈと、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊと、プッシュボタン３１Ｂに設けられたプッシュボタンランプ９Ｋと、遊技機用枠３の左側に設けられた枠左ランプ９Ｌと、遊技機用枠３の右側に設けられた枠右ランプ９Ｒとを備える。Ｖランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。
【００４１】
役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体３２に含まれる「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が付された部材が４分割されており、役物ランプ９Ａ１は「Ｐ」および「Ｏ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ２は「W」および「Ｅ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ３は「Ｒ」および「Ｆ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ４は「Ｕ」および「Ｌ」の部分の裏側に各々配置されている

。これにより、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４が「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」が点灯（発光）するようになっている。

【００４２】

盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されている。遊技盤２の左側には、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５は、その主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５が主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤２の部分が点灯（発光）するようになっている。

【００４３】

アタッカランプ９Ｅは、特別可変入賞球装置７Ｂの付近において遊技盤２の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ９Ｅが遊技盤２の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ｂの付近を点灯（発光）するようになっている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、特別可変入賞球装置７Ａの付近において遊技盤２の裏側に配置されている。これにより、Ｖアタッカランプ９Ｆが遊技盤２の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ａの付近を点灯（発光）するようになっている。

【００４４】

Ｖランプ９Ｇは、「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分の裏側に配置されている。これにより、Ｖランプ９Ｇが「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分の裏側で点灯（発光）することで、「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ９Ｈは、可変入賞球装置６Ｂの付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ｂの付近を点灯（発光）するようになっている。

【００４５】

スティックコントローラランプ９Ｊは、スティックコントローラ３１Ａに設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ３１Ａを点灯（発光）するようになっている。プッシュボタンランプ９Ｋは、プッシュボタン３１Ｂに設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン３１Ｂを点灯（発光）するようになっている。

【００４６】

枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の左側に設けられた複数のランプ９Ｌ１～９Ｌ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の右側に設けられた複数のランプ９Ｒ２～９Ｌ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、Ｖランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、プッシュボタンランプ９Ｋ、枠左ランプ９Ｌ、および枠右ランプ９Ｒを、総称して遊技効果ランプ９とも称する。

【００４７】

図２は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、たとえば電源基板１７（図６参照）の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００４８】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図６参照）が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグ

メントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００４９】

表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【００５０】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【００５１】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００５２】

図３は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２の１２個のランプ群を有する。枠左ランプ９Ｌは、複数のランプ（この例では１２個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ９Ｒ２～９Ｌ１２の１１個のランプ群を有する。枠右ランプ９Ｒは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の右側付近を発光させる。

【００５３】

図４は、特図ＬＥＤ基板２０および第４図柄ユニット５０を説明するための図である。図４(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部３０と、確変状態の有無を示す確変表示部２８と、時短状態の有無を示す時短表示部２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【００５４】

たとえば、特図１可変表示部２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤな

どの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。
【００５５】
さらに、特図ＬＥＤ基板２０は、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。
【００５６】
ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口が存在しない経路である。第２流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第１流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第１流下経路を通って、第１始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第２流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第２流下経路を通って、第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）の方へと流れ込む。
【００５７】
本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部３０は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第２始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに第２特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば１０個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においてはＶ大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第１流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。
【００５８】
図４(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【００５９】
たとえば、特図１可変表示部５３は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。
【００６０】
以下では、特図１可変表示部２１や特図１可変表示部５３におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第１特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第１特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図２可変表示部２２や特図２可変表示部５４におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第２特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第２特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。
【００６１】
さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を消灯させる。
【００６２】
図４（ｃ）は、第４図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機１では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、第４図柄ユニット５０と遊技効果ランプとで、点灯／点滅／消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３から、演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで１セットでＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。
【００６３】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から変動パターンコマンドを受信したときに、第４図柄ユニット５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示５３や特図２可変表示５４）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図１可変表示５３の点灯態様を、第１特別図柄の停止を示す消灯から、第１特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図２可変表示５４の点灯態様を、第２特別図柄の停止を示す消灯から、第２特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。
【００６４】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から変動パターンコマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるＬＥＤ（枠ランプなど）の点灯態様を変化させることなく、

当該変動パターンコマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【００６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定コマンドを受信したときに、第４図柄ユニット５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示５３や特図２可変表示５４）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図１可変表示５３の点灯態様を、第１特別図柄の変動を示す点滅から、第１特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図２可変表示５４の点灯態様を、第２特別図柄の変動を示す点滅から、第２特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

【００６６】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定コマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるＬＥＤ（枠ランプなど）の点灯態様を変化させることなく、当該図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【００６７】

このように、パチンコ遊技機１は、第４図柄ユニット５０においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ（ＬＥＤ）の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機１は、遊技効果ランプ９においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機１は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ９の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ９の態様を変化させてもよい。

【００６８】

図５は、画像表示装置５における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置５の画面中央、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」，「中」，「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００６９】

画像表示装置５の画面の下端部には、第１保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア５Ｄと、第２保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア５Ｕと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア５Ａとが設けられている。

【００７０】

画像表示装置５の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄５Ｊが表示される。第４図柄５Ｊの下部には、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す数字が表示される。保留数を示す数字は、左側が第１保留記憶数、右側が第２保留記憶数を示している。保留数を示す表示の下部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄５Ｍが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。また、小図柄５Ｍは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置５の画面に表示されている図柄でもある。

【００７１】
なお、図５に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。
【００７２】
なお、図５（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面の形状は四角形または略四角形であるが、遊技盤２は、画像表示装置５の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図５（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１を正面から見た場合、画像表示装置５の画面の一部（特に端部）は、遊技盤２によって視認できない、または視認困難になっている。
【００７３】
＜基板構成＞
図６は、パチンコ遊技機１に搭載された各種基板などを説明するための図である。図６に示すように、パチンコ遊技機１には、主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【００７４】
パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【００７５】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【００７６】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、たとえば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。
【００７７】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【００７８】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコ

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００７９】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図ＬＥＤ基板２０などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００８０】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３、Ｖ入賞スイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【００８１】

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

【００８２】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド８１、ソレノイド８２、またはソレノイド８３に伝送する。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能

を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤドライバに供給したりする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００９１】

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

【００９２】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、ＬＥＤ（ランプ）と当該ＬＥＤに電流を供給するＬＥＤドライバとが搭載された遊技効果ランプＬＥＤ基板を有する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０からの輝度データに基づき遊技効果ランプ９に含まれる各ＬＥＤ（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ９を点灯／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９の点灯／点滅／消灯を制御する。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

第４図柄ユニット５０は、演出制御基板１２に接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【００９７】

＜遊技の進行の概略＞

上述した構成を備えるパチンコ遊技機１においては、以下のようにして遊技が進行する

。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば４）まで保留される。

【００９８】

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

【００９９】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１による第１特図ゲームが開始される。

【０１００】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２による第２特図ゲームが開始される。

【０１０１】

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

【０１０２】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【０１０３】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。なお、有利状態として小当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数まで許容される当りである。なお、小当り遊技状態が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、小当り遊技状態の前後において、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、大当り種類と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【０１０４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば９個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間とも

いう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や７回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【０１１３】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。たとえば、遊技球が特定領域を通

過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【０１１４】
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【０１１５】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０１１６】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【０１１７】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチとがある。また、スーパーリーチには、スーパーリーチの前半部分で終了するスーパーリーチの前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「ＳＰ前半（ＳＰ前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「ＳＰ後半（ＳＰ後半リーチ）」、「最終リーチ」を「ＳＰ最終（ＳＰ最終リーチ）」とも称する。
【０１１８】
特図ゲームの表示結果が「大当り」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（たとえば、「７」など）が揃って停止表示される。
【０１１９】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「７」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「６」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数

の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。昇格演出としては、たとえば、大当り表示結果として非確変図柄（通常図柄）を仮停止させた後に確変図柄に昇格するか否かを煽るための再抽選演出を実行してもよい。また、大当り遊技状態中に非確変大当りから確変大当りに昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

＜大当りに関する各種テーブル＞

図７および図８を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【０１２６】

［当り種別］

図７は、当り種別を説明するための図である。図７に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０１２７】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り１，２および確変大当り１～９が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。

【０１２８】

通常大当り１は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り１においては、このような低確高ベース状態が

、所定回数（たとえば、５０回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１２９】
通常大当り２は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り２においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１３０】
確変大当り１～５は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り１においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１３１】
確変大当り６は、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り６においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１３２】
確変大当り７は、７ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り７においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１３３】
確変大当り８，９は、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り８，９においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。
【０１３４】
［各乱数］
図８は、各乱数を説明するための図である。図８に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム１は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である６５５３６まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム２は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。
【０１３５】
ランダム３およびランダム４は、変動パターンのうちの後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム３は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１ずつ更新され、１から加算更新されてその上限である６５５１９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム４は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２３９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。
【０１３６】
ランダム５は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム５は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２５１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム６は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム６は、たとえば、１から１ず

つ加算更新されてその上限である２０１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１３７】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム２）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム２の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【０１３８】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム３，４）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム５）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０１３９】

［大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル］

図９は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０１４０】

図９（ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダム１と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【０１４１】

通常時大当り判定テーブルには、図９（ａ）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（ａ）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【０１４２】

ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム１）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図９（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図９（ａ）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【０１４３】

図９（ｂ），（ｃ）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図９（ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第１特図大当り種類判定テーブルである。図９（ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第２特図大当り種類判定テーブルである。

【０１４４】

図９（ｂ）の第１特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム２の値と比較される数値であって、通常大当り１，２および確変大当り１～４のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｂ）に示すように、第１特図について、通常大当り１は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、通常大当り２は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り１は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り２は１００個のランダム２のうちの３７個のランダム２の値

が割り当てられ、確変大当り３は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り４は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられている。

【０１４５】

図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム２の値と比較される数値であって、確変大当り５～９のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｃ）に示すように、第２特図について、確変大当り５は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り６は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り７は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り８は１００個のランダム２のうちの７０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り９は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられている。

【０１４６】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種類として、ランダム２の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム２の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０１４７】

＜演出制御コマンド＞

図１０は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１０に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０１４８】

コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【０１４９】

コマンド８４ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【０１５０】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、２つのコマンドが１セットとなってＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。

【０１５１】

コマンド８１０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コ

マンドである。コマンド８１０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８１０１（Ｈ）またはコマンド８１０２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１５２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、通常大当り１に決定されていることを示す表示結果２指定コマンド（通常大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、通常大当り２に決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（通常大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、確変大当り１に決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（確変大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０５（Ｈ）は、確変大当り２に決定されていることを示す表示結果５指定コマンド（確変大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０６（Ｈ）は、確変大当り３に決定されていることを示す表示結果６指定コマンド（確変大当り３指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０７（Ｈ）は、確変大当り４に決定されていることを示す表示結果７指定コマンド（確変大当り４指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０８（Ｈ）は、確変大当り５に決定されていることを示す表示結果８指定コマンド（確変大当り５指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０９（Ｈ）は、確変大当り６に決定されていることを示す表示結果９指定コマンド（確変大当り６指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１０（Ｈ）は、確変大当り７に決定されていることを示す表示結果１０指定コマンド（確変大当り７指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１１（Ｈ）は、確変大当り８に決定されていることを示す表示結果１１指定コマンド（確変大当り８指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１２（Ｈ）は、確変大当り９に決定されていることを示す表示結果１２指定コマンド（確変大当り９指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当り１，２指定コマンド、および確変大当り１～９指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。

【０１５３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０１５４】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

【０１５５】

コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置５に流す。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ９を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ９の点灯態様は、通常状態での遊技

効果ランプ９の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機１の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景とも称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機１のタイトル（たとえば、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」）が表示されたり、演出の一部の紹介画像（静止画または動画）が表示されたりする場合もある。

【０１５６】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り１の開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、通常大当り２の開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、確変大当り１の開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。コマンドＡ００４（Ｈ）は、確変大当り２の開始を指定する確変大当り開始４指定コマンドである。コマンドＡ００５（Ｈ）は、確変大当り３の開始を指定する確変大当り開始５指定コマンドである。コマンドＡ００６（Ｈ）は、確変大当り４の開始を指定する確変大当り開始６指定コマンドである。コマンドＡ００７（Ｈ）は、確変大当り５の開始を指定する確変大当り開始７指定コマンドである。コマンドＡ００８（Ｈ）は、確変大当り６の開始を指定する確変大当り開始８指定コマンドである。コマンドＡ００９（Ｈ）は、確変大当り７の開始を指定する確変大当り開始９指定コマンドである。コマンドＡ０１０（Ｈ）は、確変大当り８の開始を指定する確変大当り開始１０指定コマンドである。コマンドＡ０１１（Ｈ）は、確変大当り９の開始を指定する確変大当り開始１１指定コマンドである。大当り開始１～１１指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ０系コマンドとも称する。

【０１５７】

Ａ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、Ａ１系コマンドとも称する。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、Ａ２系コマンドとも称する。

【０１５８】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、通常大当り１の終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、通常大当り２の終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、確変大当り１の終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。コマンドＡ３０４（Ｈ）は、確変大当り２の終了を指定する大当り終了４指定コマンドである。コマンドＡ３０５（Ｈ）は、確変大当り３の終了を指定する大当り終了５指定コマンドである。コマンドＡ３０６（Ｈ）は、確変大当り４の終了を指定する大当り終了６指定コマンドである。コマンドＡ３０７（Ｈ）は、確変大当り５の終了を指定する大当り終了７指定コマンドである。コマンドＡ３０８（Ｈ）は、確変大当り６の終了を指定する大当り終了８指定コマンドである。コマンドＡ３０９（Ｈ）は、確変大当り７の終了を指定する大当り終了９指定コマンドである。コマンドＡ３１０（Ｈ）は、確変大当り８の終了を指定する大当り終了１０指定コマンドである。コマンドＡ３１１（Ｈ）は、確変大当り９の終了を指定する大当り終了１１指定コマンドである。大当り終了１～１１指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０１５９】

コマンドＡＤ００（Ｈ）は、Ｖ入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、Ｖ大入賞口を通過した遊技球がＶ入賞領域に進入してＶ入賞スイッチ２４により検出されるときに送信されるコマンドである。

【０１６０】

コマンドＢ１００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０１６１】

コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第１保留記憶数指定コマンドである。第１保留記憶数指定コマンドを、Ｃ１系コマンドとも称する。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマンドとも称する。

【０１６２】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【０１６３】

Ｃ７ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【０１６４】

ＭＯＤＥがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴの４ｂｉｔ目が０であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。ＭＯＤＥデータがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴデータの４ｂｉｔ目が１であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、ＦＤ系コマンドとも称する。

【０１６５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【０１６６】

＜変動パターン＞

図１１～図１７を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【０１６７】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図１０を用いて説明した前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））に対応し、後変動パターンは、図１０を用いて説明した後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））に対応する。

【０１６８】

［メイン側の前変動パターン］

図１１は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド

（８００２（Ｈ））である。
【０１６９】
前変動番号４は、ノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）（リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するかＳＰ前半リーチで終了するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）（リーチ態様となった後にＳＰ後半リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。
【０１７０】
前変動番号７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。
【０１７１】
前変動番号１０は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。前変動番号１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００Ａ（Ｈ））である。前変動番号１２は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００Ｂ（Ｈ））である。
【０１７２】
前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ分の時間を要する。たとえば、前変動番号７～９のパターンの場合、変動時間として４１５００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１２４６枚となる。また、前変動番号１０～１２のパターンの場合、変動時間として６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。
【０１７３】
［メイン側の後変動パターン］
図１２は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号１は、１３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４００（Ｈ））である。後変動番号２は、７秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号３は、３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号４は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。
【０１７４】
後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳ

Ｐリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号８は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

【０１７５】

後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。

【０１７６】

［後変動パターンの判定］

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図１３は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１３に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図８で説明したランダム３を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【０１７７】

具体的には、図１３（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１７８】

消化後の保留記憶数が１個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１７９】

消化後の保留記憶数が２個の場合、後変動番号２，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８０】

消化後の保留記憶数が３個の場合、後変動番号３，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８１】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【０１８２】
図１４は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１４に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図８で説明したランダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。
【０１８３】
具体的には、図１４（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８４】
確変大当り３，９のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８５】
確変大当り４に決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８６】
このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。
【０１８７】
また、図１３に示すように、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約１／１０２となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約１／１．１となっているため、ＳＰリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。
【０１８８】
［前変動パターンの判定］
図１５は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム５の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。
【０１８９】
具体的には、図１５（ａ）に示すように、後変動番号１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。図１５（ｂ）に示すように、後変動番号２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号２の前変動パターンに決定される。図１５（ｃ）に示すように、後変動番号３の後変動パターンに決定された場合、前変動番号３の前変動パターンに決定される。図１５（ｄ）に示すように、後変動番号４の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。
【０１９０】
図１５（ｅ）に示すように、後変動番号５，９のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｆ）に示すように、後変動番号６，１０のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７，１０のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｇ）に示すように、後変動番号７の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの

前変動パターンに決定される。
【０１９１】
図１５（ｈ）に示すように、後変動番号１１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｉ）に示すように、後変動番号８の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｊ）に示すように、後変動番号１２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。
【０１９２】
［全変動パターン］
図１６は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図１３～図１５で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図１６に示すようなメイン変動番号１～２６の変動パターンのいずれかとなる。
【０１９３】
図１７は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図１７に示すように、サブ側である演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン側であるＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。
【０１９４】
たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号７～９のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ前半リーチＡのハズレパターンの演出、または、ＳＰ前半リーチＢのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号１８～２０のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ前半リーチＡの当りパターンの演出、または、ＳＰ前半リーチＢの当りパターンの演出のいずれかに決定する。
【０１９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号１０～１２のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ後半リーチＡのハズレパターンの演出、または、ＳＰ後半リーチＢのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号２１～２３のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ後半リーチＡの当りパターンの演出、または、ＳＰ後半リーチＢの当りパターンの演出のいずれかに決定する。
【０１９６】
＜動作＞
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１９７】
［主基板１１の主要な動作］
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。
【０１９８】
（特別図柄プロセス処理）
図１８は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。
【０１９９】
図１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【０２００】
次に、ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０２０１】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３でＹ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【０２０２】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３でＮ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０２０３】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。
【０２０４】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【０２０５】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル３０の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【０２０６】
ＣＰＵ１０３は、ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよ

い。
【０２０７】
ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、ＣＰＵ１０３は、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。
【０２０８】
パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【０２０９】
演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。
【０２１０】
クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。
【０２１１】
設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、ＣＰＵ１０３は、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０２１２】
（遊技制御用タイマ割込み処理）
図１９は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、

ＣＰＵ１０３は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、ＣＰＵ１０３は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２１３】

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

【０２１４】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部２６を駆動することにより行われ、普図記憶表示部２５を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２１５】

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

【０２１６】

（特別図柄プロセス処理）

図２０は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０２１７】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２１８】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～

Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２２４】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２２５】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２２６】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２２７】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０２２８】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０２２９】
パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。
【０２３０】
パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい

。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０２３１】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０２３２】

（始動入賞判定処理）

図２１は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、図２０に示す特別図柄プロセス処理のＳ１０１において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ５１でＹ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５２）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ５２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５２でＮ）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ５３）。

【０２３３】

ステップＳ５１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップＳ５１でＮ）、ステップＳ５２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップＳ５２でＹ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２

始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ５４でＹ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５５）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ５５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５５でＮ）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップＳ５６）。

【０２３４】

ステップＳ５３，ステップＳ５６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップＳ５７）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップＳ５８）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０２３５】

ステップＳ５８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２、変動パターン判定用の乱数値ランダム３，４を示す数値データを抽出する（ステップＳ５９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図示しない第１特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、図示しない第２特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４を示す数値データが格納される。

【０２３６】

大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム３，４は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０２３７】

ステップＳ５９の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッフ

ァ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２３８】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップＳ６１）。その後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ６２）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０２３９】

（特別図柄通常処理）

図２２は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図２２に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップＳ１００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップＳ１００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップＳ１００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップＳ１００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ１００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０２４０】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップＳ１００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップＳ１００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップＳ１００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ１００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップＳ１００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ１００６）。

【０２４１】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０２４２】

ステップＳ１００４～ステップＳ１００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第

２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０２４３】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップＳ１００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。

【０２４４】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ１００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０２４５】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０２４６】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０２４７】

次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２４８】

次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ１０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２４９】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるよう

に構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図９（ａ）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図９（ａ）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダム１）の値が図９（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ１０１１でＹ）、ステップＳ１０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２５０】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、１００回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【０２５１】

大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ１０１１でＮ）、後述するステップＳ１０１５に進む。

【０２５２】

ステップＳ１０１１において大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップＳ１０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図９（ｂ）の第１特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図９（ｂ）に示す第１特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップＳ１０１３）。

【０２５３】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ１０１４）。

【０２５４】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップＳ１０１５）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップＳ１０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【０２５５】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１６）、特

別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップＳ１０１７）。

【０２５６】

（変動パターン設定処理）

図２３は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム３，４に基づいて後変動パターンを決定する（ステップＳ１１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図１３に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム３の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図１４に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム４の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【０２５７】

次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応じて図１５に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム５の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【０２５８】

次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１１０３）。

【０２５９】

次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１１０４）。そして、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップＳ１１０５）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップＳ１１２）に対応した値に更新する（ステップＳ１１０６）。

【０２６０】

（特別図柄変動処理）

図２４は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図２４に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ１２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。

【０２６１】

（特別図柄停止処理）

図２５は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部２１または特図２可変表示部２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップＳ１３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３０３でＮ）、ステップＳ１３０９に移行する。

【０２６２】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０３でＹ）、ＣＰＵ１０３

は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップＳ１３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップＳ１３０５）。

【０２６３】

また、ＲＯＭ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップＳ１３０６）。たとえば、３Ｒの通常大当りの場合、１～３Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒの確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒの確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【０２６４】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ１３０８）、処理を終了する。

【０２６５】

ステップＳ１３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１３０４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップＳ１３０９でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップＳ１３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップＳ１３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップＳ１３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップＳ１３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１００回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップＳ１３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップＳ１３１１でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。

【０２６６】

ステップＳ１３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップＳ１３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１３１５）、ステップＳ１３１６に進む。ステップＳ１３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３１３でＮ）、ステップＳ１３１４の処理を行わずに、ステップＳ１３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１３１６）、処理を終了する。

【０２６７】

（大当り開放前処理）

図２６は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示すように

、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ１４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１４０２でＮ）、処理を終了する。

【０２６８】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には（ステップＳ１４０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップＳ１４０３）。そして、開放パターンに応じてソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップＳ１４０４）。これにより、１Ｒ目においては通常大入賞口が開放する。

【０２６９】

次に、ＣＰＵ１０３は、開放パターンデータ（たとえば、ステップＳ１３０６によりＲＡＭ１０２に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、２９秒）を設定する（ステップＳ１４０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１４０６）、処理を終了する。

【０２７０】

（大当り開放中処理）

図２７は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図２７に示すように、大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１５０１）。

【０２７１】

そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否かを確認する（ステップＳ１５０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっているときは（ステップＳ１５０２でＹ）、ステップＳ１５１１の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは（ステップＳ１５０２でＮ）、通常大入賞口またはＶ大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップＳ１５０３）。通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【０２７２】

ステップＳ１５０３で、通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップＳ１５０３でＮ）、処理を終了する。

【０２７３】

通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中であれば（ステップＳ１５０３でＹ）、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０４）。カウントスイッチ２３とＶ入賞スイッチ２４のいずれもがオンになっていなければ（ステップＳ１５０４でＮ）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップＳ１５０４でＹ）、入賞個数カウンタを＋１（加算更新）する（ステップＳ１５０５）。

【０２７４】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１５０６）。確変決定フラグは、Ｖ入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップＳ１５０６でＹ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１５０６でＮ）、Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０７）。Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっていなければ（ステップＳ１５０７でＮ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、Ｖ入賞スイッチがオンになっていれば（ステップＳ１５０７でＹ）、確変決定フラグをセットし（ステップＳ１５０８）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップＳ１５０９）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。

【０２７５】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になってい

るか否を判定する（ステップＳ１５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップＳ１５１０でＮ）、処理を終了する。

【０２７６】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップＳ１５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップＳ１５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップＳ１５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップＳ１１６）に応じた値に更新し（ステップＳ１５１３）、処理を終了する。

【０２７７】

（大当り開放後処理）

図２８は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図２８に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。

【０２７８】

開放回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ１６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップＳ１６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ１６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ１１７）に応じた値に更新し（ステップＳ１６０４）、処理を終了する。

【０２７９】

ステップＳ１６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ１６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップＳ１６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップＳ１６０６）。

【０２８０】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップＳ１６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップＳ１６０７でＹ）、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０９）。

【０２８１】

ステップＳ１６０８またはステップＳ１６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップＳ１６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１６１１）、処理を終了する。

【０２８２】

（大当り終了処理）

図２９は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図２９に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップＳ１７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップＳ１７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップＳ１７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップＳ１７０３）。

【０２８３】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセ

ットされているか否かを判定する（ステップＳ１７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１７０４でＮ）、ステップＳ１７０５の処理へ移行する。ステップＳ１７０４において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップＳ１７０４でＹ）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップＳ１７０７）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に確変状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１７０８）、確変決定フラグをリセットし（ステップＳ１７０９）、ステップＳ１７１０の処理へ移行する。

【０２８４】

ステップＳ１７１０では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップＳ１７１０）、時短回数カウンタに１００をセットする（ステップＳ１７１１）。そして、ステップＳ１７１２の処理へ移行する。

【０２８５】

一方、ステップＳ１７０４において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１７０４でＮ）、ステップＳ１７０５では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップＳ１７０５）、時短回数カウンタに１００をセットし（ステップＳ１７０６）、ステップＳ１７１２の処理へ移行する。

【０２８６】

ステップＳ１７１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０に時短状態指定コマンドを送信する（ステップＳ１７１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１７１３）、処理を終了する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０側は、ＣＰＵ１０３から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【０２８７】

［演出制御基板１２の主要な動作］

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。

【０２８８】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板１２では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３０のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図３０は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０２８９】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３でＮ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０２９０】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発光すること

が望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２９１】

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

【０２９２】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０２９３】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０２９４】

（演出制御プロセス処理）

図３１は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図３０のステップＳ７６にて実行される処理である。図３１に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０２９５】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２９６】

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

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【０２９７】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【０２９８】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声や効果音を出力させること、ＬＥＤドライバに対する指令（ランプ制御データ）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【０２９９】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０３００】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０３０１】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演

出処理を終了する。
【０３０２】
（可変表示開始設定処理）
図３２は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップＳ７１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７１０３）。
【０３０３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップＳ７１０５）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３０４】
ステップＳ７１０３の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０４）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３０５】
また、ステップＳ７１０１の処理でハズレとすることに決定されていない場合（大当りとすることが決定された場合）に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０２）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３０６】
次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理（ステップＳ７１０６）を実行した後、ステップＳ７１０７に進む。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７１０６の演出設定処理において、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出として、後述する図１２８（ｒ４１）に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当りか否かを特定し、特定した大当りか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。
【０３０７】
ステップＳ７１０７では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップＳ７１０７においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップＳ７１０６の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。
【０３０８】
ＲＯＭ１２１に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置５の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【０３０９】
　また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、輝度データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。
【０３１０】
　次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ７１０８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップＳ７１０９）。
【０３１１】
　ステップＳ７１０９の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を開始する（ステップＳ７１１０）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種ＬＥＤなどの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、ＬＥＤドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０３１２】
　そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ７１１１）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし（ステップＳ７１１２）、可変表示開始設定処理が終了する。
【０３１３】
　＜遊技の進行の詳細＞
　上述したように構成されているパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特図ゲームの結果、特図１可変表示部２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。
【０３１４】
　第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り１，２、確変大当り１～４がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板２０の右打ち表示部３０および第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。
【０３１５】
　大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、３Ｒの通常大当りの場合は３回、１０Ｒの確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。
【０３１６】
　大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、１００回）

の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば１００回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

【０３１７】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０３１８】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【０３１９】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【０３２０】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り５～９がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【０３２１】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０３２２】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０３２３】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【０３２４】

＜演出の流れ＞

次に、パチンコ遊技機１で実行される一連の演出の流れについて説明する。図３３は、一連の演出の流れを説明するための図である。パチンコ遊技機１では、変動表示が開始されてから変動表示が停止するまでの間に報知演出が実行される。報知演出は、特図や飾り図柄の変動が大当りを示す態様で停止するか否か、すなわち大当り遊技状態に制御されるか否かを遊技者に報知する演出である。報知演出は、複数の演出のパートから形成されており、本実施の形態においては、開始パート、煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、役物動作パート、救済当りパート、再抽選パート、およびファンファーレパートが含まれる。再抽選パートの後は、大当り遊技状態へ移行するまでに実行されるファンファーレパートとなる。なお、煽りパートのことを導入パートとも称する。また、当りエピローグパートと、ハズレエピローグパートとをまとめてエピローグパートとも称する。

【０３２５】

［開始パート］

開始パートは、前変動パターンに対応する演出が実行されるパートである。開始パートは、変動が開始され擬似連やノーマルリーチが実行された後にＳＰリーチが開始するまでの期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

【０３２６】

［煽りパート（導入パート）］

煽りパート（導入パート）は、ＳＰリーチ（スーパーリーチとも称する）の開始時（ＳＰリーチのタイトル表示の開始タイミング）から大当りかハズレかの分岐を向かえるタイミングまでを含む。また、煽りパートは、実行する演出により大当りとなるかハズレとなるかを煽るパートである。煽りパートは、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡやＳＰ前半リーチＢに対応するパート、ＳＰ前半リーチから発展するＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、ＳＰ前半リーチＡ，ＳＰ前半リーチＢをまとめてＳＰ前半、ＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチをまとめてＳＰ後半と称することもある。

【０３２７】

［エピローグパート］

エピローグパートは、各煽りパートの後において大当り表示結果となることを報知する当りエピローグパート、および、ハズレ表示結果となることを報知するハズレエピローグパートを含む。当りエピローグパートにおいては、エピローグパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄が大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。ハズレエピローグパートにおいては、エピローグパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄がハズレ表示結果となって大当り遊技状態に制御されない旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。

【０３２８】

また、エピローグパートにおいて、大当り表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外のＳＰリーチのように、役物を用いず液晶（画像表示装置５）におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピローグパートのうち、役物可動により報知する当りエピローグパートを当否報知パートとも称する。具体的には、ＳＰ前半リーチＡ，ＢおよびＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、導入パートの後に実行されるエピローグパートにおいて、大当りが発生する場合は上述したような当りエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピローグパートにおいて、先ずは当否報知パート

（役物動作パート）によって役物が動作することで大当り遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当りが発生する場合は上述したような当りエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピローグパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートとが含まれる。

【０３２９】

また、ＳＰ前半リーチＡに対応して、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパート、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートが実行される。ＳＰ前半リーチＢに対応して、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパート、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートが実行される。ＳＰ後半リーチＡに対応して、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパート、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートが実行される。ＳＰ後半リーチＢに対応して、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートが実行される。ＳＰ最終リーチに対応して、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートが実行される。

【０３３０】

［役物動作パート］

役物動作パートは、可動体３２を動作させることによりＳＰ前半からＳＰ後半へ発展することを示す演出が実行されるＳＰ後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートあるいは、ＳＰリーチ前半Ｂの煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート、ＳＰ最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【０３３１】

［救済当りパート］

救済当りパートは、一旦ハズレと見せかけてその後大当りであることを示唆する救済当り演出が実行されるパートである。救済当りパートは、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパート、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパート、あるいはＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートのいずれかから発展することがあるパートである。

【０３３２】

［再抽選パート］

再抽選パートは、大当り表示結果が表示される当りエピローグパートの後に実行されるパートである。具体的には、再抽選演出は、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパート、ＳＰリーチ前半Ｂの当りエピローグパート、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパート、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート、および救済当りパートの後に実行される。なお、本実施例においては各当りパート（当りエピローグパート、救済当りパート）の後に必ず再抽選パートが実行されるが、再抽選演出パートに移行しない場合があってもよい。たとえば、救済パートの後は再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、当りエピローグパートの後に再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、大当り表示結果として確変図柄（確変となることを示す奇数図柄）が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

【０３３３】

［当否決定前後の関係］

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図３４は、当否決定前後の関係、ＳＰ前半リーチＡ大当り、ＳＰ最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図３４（Ａ）に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、

エピローグパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。
【０３３４】
このように、変動開始から変動停止までの一連の演出は、複数のパートから構成されている。また、変動開始から変動停止までをＳＰリーチ開始（後変動開始）の前後で分けることもできる。このような場合には、ＳＰリーチ開始前が前述した前変動の変動パターンに対応し、ＳＰリーチ開始後が前述した後変動の変動パターンに対応する。
【０３３５】
次に、図３４（Ｂ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２０の変動パターンについて説明する。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、エピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）が１５秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。
【０３３６】
次に、図３４（Ｃ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２６の変動パターンについて説明する。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）からＳＰ後半発展までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。そして、ＳＰ後半発展から当否決定までが煽りパート（ＳＰ最終リーチ）となる。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）が２５秒、エピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）が３０秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。
【０３３７】
図３４（Ｂ），（Ｃ）に示すように、ＳＰ前半リーチＡよりも期待度の高いＳＰ最終リーチの方が、変動時間が長い。また、ＳＰ前半リーチＡよりも期待度の高いＳＰ最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。
【０３３８】
＜シナリオについて＞
次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ９との対応関係についてパート毎のシナリオによりに説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置５の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ９の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。
【０３３９】
図３５は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号１に対応する開始パートのシナリオは、後述する図５５～図６１の演出態様に対応している。図３６は、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号２に対応する煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図６２～図６７

の演出態様に対応している。図３８は、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号３に対応する当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図６８～図６９の演出態様に対応している。図３３の番号４に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図７０～図７１の演出態様に対応している。

【０３４０】

図３８は、煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号５に対応する煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオは、後述する図７２～図７７の演出態様に対応している。図３９は、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号６に対応する当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオは、後述する図７８～図８０の演出態様に対応している。図３３の番号７に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオは、後述する図８１～図８２の演出態様に対応している。図４０は、役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号８に対応する役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオは、後述する図８３の演出態様に対応している。

【０３４１】

図４１は、煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号９に対応する煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図８４～図９６の演出態様に対応している。図４２は、当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１０に対応する当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図９７～図９８の演出態様に対応している。図３３の番号１１に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図９９～図１００の演出態様に対応している。

【０３４２】

図４３は、煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１２に対応する煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図１０１～図１０９の演出態様に対応している。図４４は、当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１３に対応する当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図１１０～図１１２の演出態様に対応している。図３３の番号１４に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図１１３～図１１４の演出態様に対応している。

【０３４３】

図４５および図４６は、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１５に対応する煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図１１５～図１３２の演出態様に対応している。図４７は、当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１６に対応する当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図１３３～図１３６の演出態様に対応している。図３３の番号１７に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図１３７～図１３８の演出態様に対応している。図４８は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号１８に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図１３９～図１４０の演出態様に対応している。

【０３４４】

図４９は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１９に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図１４１～図１５６の演出態様に対

応している。図５０は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号２０に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）のシナリオは、後述する図１５７～図１５９の演出態様に対応している。図３３の番号２２に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図１６０の演出態様に対応している。図５１は、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号２１に対応する再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図１６１～図１６３の演出態様に対応している。図３３の番号２２に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図１６４の演出態様に対応している。

【０３４５】

＜ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み＞

図５２は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプ（ＬＥＤ）のうちの１または複数のランプ（ＬＥＤ）を点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。なお、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【０３４６】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、ＳＰリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、および役物動作パートなど）において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【０３４７】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【０３４８】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０３４９】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図５２に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０３５０】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにＳＰリーチに発展した場合、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにＳＰリーチに発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、ＳＰリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０３５１】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、ＳＰリーチなどに発展すると、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０３５２】

また、たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びＳＰリーチ中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０３５３】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のＳＰリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該ＳＰリーチ用

輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０３５４】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

本実施の形態においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。ここで、図５３および図５４を参照しながら、各遊技効果ランプ９の点灯態様について詳細に説明する。図５３および図５４は、遊技効果ランプ９の点灯態様を説明するための図である。

【０３５５】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈといった各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【０３５６】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（たとえば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。

【０３５７】

たとえば、図５３（Ｘ１）に示すように、枠ランプの輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３５８】

図５３（Ｘ１）に示すように、役物ランプ９Ａの輝度データとして規定されるＲＲＲＲ（Ｒｅｄ、Ｒｅｄ、Ｒｅｄ、Ｒｅｄ）のデータが「０００００」である場合、役物ランプ９Ａは「消灯」する。また、役物ランプ９Ａの輝度データ（ＲＲＲＲのデータ）が「１１１１」である場合、役物ランプ９Ａは極低輝度で赤色に点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＲＲＲのデータが「１１１１」となる役物ランプ９Ａの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３５９】

図５３（Ｘ１）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データとして規定されるＷＷＷＷＷ（Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ）のデータが「００００００」である場合、盤左ランプ９Ｂは「消灯」する。また、盤左ランプ９Ｂの輝度データ（ＷＷＷＷＷのデータ）が「１１１１１」である場合、盤左ランプ９Ｂは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＷＷＷＷＷのデータが「１１１１１」となる盤左ランプ９Ｂの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６０】

図５３（Ｘ１）に示すように、アタッカランプ９Ｅの輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、アタッカランプ９Ｅは「消灯」する。また、アタッカランプ９Ｅの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、アタッカランプ９Ｅは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるアタッカランプ９Ｅの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６１】

図５３（Ｘ１）に示すように、Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データとして規定されるＷ

ＷＷ（Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０００」である場合、Ｖアタッカランプ９Ｆは「消灯」する。また、Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データ（ＷＷＷのデータ）が「１１１」である場合、Ｖアタッカランプ９Ｆは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＷＷＷのデータが「１１１」となるＶアタッカランプ９Ｆの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６２】

図５３（Ｘ１）に示すように、電チューランプ９Ｈの輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、電チューランプ９Ｈは「消灯」する。また、電チューランプ９Ｈの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、電チューランプ９Ｈは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となる電チューランプ９Ｈの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６３】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。なお、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。

【０３６４】

たとえば、図５３（Ｘ２）に示すように、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２は明るく点灯する。

【０３６５】

図５３（Ｘ３）に示すように、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２は明るく点灯する。

【０３６６】

図５４（Ｘ４）に示すように、役物ランプ９Ａの輝度データ（ＲＲＲＲのデータ）が「ＡＡＡＡ」である場合、役物ランプ９Ａは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ９Ａは明るく点灯する。

【０３６７】

図５４（Ｘ５）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データ（ＷＷＷＷＷのデータ）が「ＡＡＡＡＡ」である場合、盤左ランプ９Ｂは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ９Ｂは明るく点灯する。

【０３６８】

図５４（Ｘ６）に示すように、アタッカランプ９Ｅの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、アタッカランプ９Ｅは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ９Ｅは明るく点灯する。Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データ（ＷＷＷのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、Ｖアタッカランプ９Ｆは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、Ｖアタッカランプ９Ｆは明るく点灯する。電チューランプ９Ｈの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、電チューランプ９Ｈは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ９Ｈは明るく点灯する。

【０３６９】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。たとえば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とと

もに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【０３７０】

＜パチンコ遊技機１の演出態様＞

次に、図５５～図１６４を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号９、１２、１５、２０、２３、２６のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。

【０３７１】

具体的には、メイン変動番号９の変動パターンが選択された場合、図３３に示す複数のルートのうち、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパート（４）の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパート（７）の順に演出が遷移する。

【０３７２】

メイン変動番号１２の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパート（１１）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパート（１４）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパート（１４）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパート（１４）の順に演出が遷移する。

【０３７３】

メイン変動番号１５の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパート（１７）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパート（１７）の順に演出が遷移する。

【０３７４】

メイン変動番号２０の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパート（３）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパート（６）の順に演出が遷移する。

【０３７５】

メイン変動番号２０の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパート（１０）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１３）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１０）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１３）の順に演出が遷移する。

【０３７６】

メイン変動番号２６の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移する。

【０３７７】

また、図中においては、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの態様やスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される演出音などについても示されている。なお、本実施の形態において当りエピローグ後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピローグパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パターンの一例には、救済当りパートに対応する変動パターンの記載は省略していたが、救済当りパートに対応する変動パターンについても説明する。なお、当りの場合はハズレの変動パターンよりも変動時間が長いため、ハズレと見せかけて当りとなる救済当りパートは、その変動時間を利用して救済当りパートによる演出を実行してもよい。

【０３７８】

［開始パートにおける演出態様］

図５５～図６１を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【０３７９】

図５５（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示（変動表示）が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

【０３８０】

変動開始時には、遊技効果ランプ９が通常背景に対応する黄色で点灯する。なお、可変表示中においては、演出音が適宜スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるが、演出音については一部の図面のみ記載している。また、遊技効果ランプ９による通常背景に対応する黄色の点灯を、「背景黄点灯」と称する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図５２を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに基づき、遊技効果ランプ９を背景黄点灯のパターンで点灯させる。なお、ここで言う「点灯」は、図５３および図５４を参照しながら説明したように、常時点灯、ウェーブ点灯、およびモヤ点灯などを含み、以下の説明においても同様である。

【０３８１】

図５５（ａ２）に示すように、左右の飾り図柄が「２」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「ＮＥＸＴ」図柄が停止する。「ＮＥＸＴ」図柄が停止することにより、擬似的な変動の２変動目が開始されることが示される。「ＮＥＸＴ」図柄の停止時には、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図５３および図５４を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図５５（ａ３）に示すように、擬似連演出による２回目の可変表示が行われることを示す「×２」の文字が表示される。「×２」の表示時には、遊技効果ランプ９が白色で２回点滅する。

【０３８２】

その後、図５６（ａ４）に示すように、擬似的な変動の２変動目として再変動が行われる。画面の左上には、２回目の可変表示であることを示す「×２」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ９が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図５６（ａ５）に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「Ｎ

ＥＸＴ」図柄が停止する。「ＮＥＸＴ」図柄が停止することにより、擬似的な変動の３変動目が開始されることが示される。「ＮＥＸＴ」図柄の停止時には、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。その後、図５６（ａ６）に示すように、擬似連演出による３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示される。「×３」の表示時には、遊技効果ランプ９が白色で２回点滅する。

【０３８３】

その後、図５７（ａ７）に示すように、３回目の可変表示として擬似的な再変動が行われる。画面の左上には、３回目の可変表示であることを示す「×３」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ９が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図５７（ａ８）に示すように、左の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて「２」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいても「２」が停止するリーチテンパイと称されるリーチ態様となる。リーチテンパイ時には、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。そして、図５７（ａ９）に示すように、リーチテンパイ時の態様で中図柄が変動したまま背景の暗転が開始され画面が暗くなる。背景暗転開始時には、遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３８４】

その後、図５８（ａ１０）に示すように、飾り図柄、夢夢ちゃんのキャラクタ画像の表示を隠すようにシャッターの形状の画像（以下、単にシャッターとも称する）が表示される。飾り図柄のレイヤや夢夢ちゃんのキャラクタのレイヤよりもシャッターのレイヤの方が優先度が高い。優先度が高いとは画像のレイヤ（画像の層）が前面側に位置するということである。図５８（ａ１０）に示すように、シャッターは画面の上下から画面の中央に向けて閉まるように表示される。シャッターの画像により、シャッターよりも後ろの画像が視認できなくなっていく。また、シャッターが徐々に閉鎖する状況に合わせて画面輝度が徐々に低下する。（ａ１０）のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３８５】

その後、図５８（ａ１１）に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が（ａ１０）の時点よりも低下する。（ａ１１）のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１０）の時点からさらに低下して遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。その後、図５８（ａ１２）に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が（ａ１１）の時点よりも低下する。（ａ１２）のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１１）の時点からさらに低下して遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。画面輝度は、（ａ１０）～（ａ１２）にかけてたとえば（ａ１０）７５％＞（ａ１１）５０％＞（ａ１２）２５％の関係となるように徐々に低下していく。また、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１０）～（ａ１２）にかけて徐々に低下していく。

【０３８６】

その後、図５９（ａ１３）に示すように、シャッターが完全に閉まる。（ａ１３）のシャッターが閉まった状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１２）の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。その後、図５９（ａ１４）～（ａ１５）にかけてシャッターが閉鎖された状態が維持される。（ａ１４）および（ａ１５）のシャッターの閉鎖が維持された状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１３）の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３８７】

その後、図６０（ａ１６）～（ａ１８）にかけてシャッターが徐々に開放する状況に合わせて画面輝度が徐々に向上する。（ａ１６）のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１５）の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。その後、図６０（ａ１７）に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が（ａ１６）の時点よりも向上する。（ａ１７）のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１６）の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。その後、図６０（ａ１８）に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝

度が（ａ１７）の時点よりも向上する。（ａ１８）のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ９の輝度が（ａ１７）の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３８８】

画面輝度は、（ａ１６）～（ａ１７）にかけてたとえば（ａ１６）２５％＜（ａ１７）５０％＜（ａ１８）７５％の関係となるように徐々に向上していく。また、遊技効果ランプ９は、（ａ１６）～（ａ１８）にかけて輝度を維持しながら赤点灯で点灯する。そして、図６１（ａ１９）に示すように、シャッターが完全に開いたときは、ＳＰ前半リーチＡに対応する画面が表示される。（ａ１９）のシャッターが開いた状態では画面輝度が１００％となっている。また、（ａ１９）のシャッターが開いた状態では、遊技効果ランプ９が消灯している。なお、「消灯」ではなく「略消灯」であってもよい。また、シャッターが開放していく際に、ＳＰ前半リーチＢに移行することが決定されていた場合には、ＳＰ前半リーチＢに対応する画面が表示されることとなる。（ａ１９）の状態からＳＰ前半リーチＡが実行される場合には、図６２（ｂ１）の演出へ移行し、（ａ１９）の状態からＳＰ前半リーチＢが実行される場合には、図７２（ｅ１）の演出へ移行する。

【０３８９】

［煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

図６２～図６７を参照しながら、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができれば大当り、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【０３９０】

図６２（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ前半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｂ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図６２（ｂ２）に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクタが着地する様子を示す画像が表示される。（ｂ２）のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。また、（ｂ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＡに対応するＢＧＭが出力される。その後、図６２（ｂ３）に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。（ｂ３）の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３９１】

その後、図６３（ｂ４）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。（ｂ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｂ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。（ｂ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０３９２】

その後、図６３（ｂ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つかった」に対応する字幕表示「見つかった」が表示される。（ｂ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【０３９３】
その後、図６４（ｂ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ７）に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、（ｂ７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ８）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、（ｂ８）の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフ「とぉ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ９）に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、（ｂ９）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。
【０３９４】
その後、図６５（ｂ１０）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｂ１０）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｂ１１）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｂ１１）に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音（以下、物理音と称する）としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１１）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９５】
その後、図６５（ｂ１２）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｂ１１）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１２）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９６】
その後、図６６（ｂ１３）に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。（ｂ１３）に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１３）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。
【０３９７】
その後、図６６（ｂ１４）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｂ１４）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音（以下、擬音と称する）としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｂ１４）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｂ１５）に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ１５）に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９８】
その後、図６７（ｂ１６）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に

拡大されて表示される。また、（ｂ１６）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｂ１７）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｂ１７）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、（ｂ１７）の夢夢ジャンプの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０３９９】

その後、図６７（ｂ１８）に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、（ｂ１８）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｂ１８）の状態から、ＳＰ前半リーチＡでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｃ１）の演出へ移行する。（ｂ１８）の状態から、ＳＰ前半リーチＡでのハズレとなることが決定されていた場合には、（ｄ１）の演出へ移行する。（ｂ１８）の状態から、後半のＳＰリーチへ発展することが決定されていた場合には、（ｈ１）の演出へ移行する。

【０４００】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

図６８～図６９を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【０４０１】

図６８（ｃ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（ｃ１）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（ｃ１）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえることに対応して（ｂ１８）の点灯態様を示す（ｔｂ１８）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【０４０２】

その後、図６８（ｃ２）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。（ｃ２）に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、（ｃ２）の状態において、遊技効果ランプ９は、大当りとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯（なめらか）とも称する。また、（ｃ２）の状態において、当り用のＢＧＭが出力される。その後、（ｃ３）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。（ｃ３）の静止画の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【０４０３】

その後、図６９（ｃ４）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｃ４）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｃ４）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、明るめの白色で点滅する。その後、（ｃ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｃ４）の状態よりも縮小されて表示される。（ｃ５）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｃ６）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｃ５）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｃ６）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４０４】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］
図７０～図７１を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。
【０４０５】
図７０（ｄ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｄ１）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｄ１）の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｂ１８）の点灯態様を示す（ｔｂ１８）の白色よりも暗めの白色で点灯する。
【０４０６】
その後、図７０（ｄ２）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。（ｄ２）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｄ１）の点灯態様を示す（ｔｄ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｄ３）に示すように、画面が暗転される。（ｄ３）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図７１（ｄ４）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｄ４）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。
【０４０７】
［煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］
図７２～図７７を参照しながら、煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当り、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。
【０４０８】
図７２（ｅ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのＳＰ前半リーチＢに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｅ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図７２（ｅ２）に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。（ｅ２）の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点滅する。その後、（ｅ３）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。（ｅ３）の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点灯する。
【０４０９】
その後、図７３（ｅ４）に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｅ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、（ｅ４）のタイトル表示が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＢに対応するＢＧＭが出力される。その後、（ｅ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。（ｅ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴの

キャラクタに対応してクリーム色で点灯する。
【０４１０】
その後、図７３（ｅ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。（ｅ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。
【０４１１】
その後、図７４（ｅ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、（ｅ７）に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、（ｅ７）の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｅ８）に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、（ｅ８）のパック表示の状態において、遊技効果ランプ９は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ９）に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、（ｅ９）のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。
【０４１２】
その後、図７５（ｅ１０）に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。（ｅ１０）のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、（ｅ１０）の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、（ｅ１１）に示すように、敵キャラクタであるボインゴがパックを打つ画像が表示される。また、（ｅ１１）に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、（ｅ１１）のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ９は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、（ｅ１２）に示すように、ボインゴが打ったパックが拡大表示される。また、（ｅ１２）のパック表示の状態において、遊技効果ランプ９は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で３回点滅する。
【０４１３】
その後、図７６（ｅ１３）に示すように、夢夢ちゃんがパックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。（ｅ１３）に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、（ｅ１３）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１４）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、（ｅ１４）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１５）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（ｅ１３）と同様の内容で表示される。また、（ｅ１５）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。
【０４１４】
その後、図７７（ｅ１６）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（ｅ１４）と同様の内容で表示される。また、（ｅ１６）の夢夢ダメージの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１７）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。（ｅ１７）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に

対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｆ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢでのハズレとなることが決定されていた場合には、（ｇ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、後半のＳＰリーチへ発展することが決定されていた場合には、（ｈ１）の演出へ移行する。

【０４１５】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

図７８～図８０を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）は、夢夢ちゃんがボインゴに勝利したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【０４１６】

図７８（ｆ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんがパックを打ち返す画像が表示される。また、（ｆ１）の夢夢ちゃんがパックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、（ｆ１）の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【０４１７】

その後、図７８（ｆ２）に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｆ２）に示すように、ボインゴ攻撃受けるの状態では、ボインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、（ｆ２）の状態において、遊技効果ランプ９は、大当りとなったことを示すレインボー点灯（なめらか）となる。また、（ｆ２）の状態において、当り用のＢＧＭが出力される。その後（ｆ３）に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ボインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。（ｆ３）に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、（ｆ３）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【０４１８】

その後、（ｆ４）に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。（ｆ４）の静止画の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、図７９（ｆ５）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｆ５）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｆ５）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｆ６）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｆ５）の状態よりも縮小されて表示される。（ｆ６）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図８０（ｆ７）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｆ６）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｆ７）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４１９】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

図８１～図８２を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）は、夢夢ちゃんがボインゴに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【０４２０】

図８１（ｇ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートでは、ボインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ１）に示すように、夢

夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後（ｇ２）に示すように、（ｇ１）の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ２）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４２１】

その後、図８１（ｇ３）に示すように、ボインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ボインゴが笑っている画像が表示される。（ｇ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｇ１），（ｇ２）の点灯態様を示す（ｔｇ１），（ｔｇ２）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図８２（ｇ４）に示すように、画面が暗転される。（ｇ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図８２（ｇ５）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｇ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【０４２２】

［役物動作パート（後半発展時）における演出態様］

図８３を参照しながら、役物動作パート（後半発展時）における演出態様について説明する。

【０４２３】

図８３（ｈ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡまたはＳＰ前半リーチＢからＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最強リーチのうちのいずれかの後半のＳＰリーチへ発展するときには、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０４２４】

その後、（ｈ２）の状態では、（ｈ１）の状態からさらに役物が落下する。（ｈ２）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。その後、（ｈ３）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（ｈ３）の状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。（ｈ３）の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後にＳＰ後半リーチＡに発展することが決定されていた場合には、（ｉ１）の演出へ移行する。役物上昇後にＳＰ後半リーチＢに発展することが決定されていた場合には、（ｎ１）の演出へ移行する。役物上昇後にＳＰ最終リーチに発展することが決定されていた場合には、（ｒ１）の演出へ移行する。

【０４２５】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

図８４～図９６を参照しながら、煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）では、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえることができれば大当り、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【０４２６】

図８４（ｉ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ後半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ後半リーチの演出の内容が示される。（ｉ１）のタイト

ル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｉ２）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん（左端のキャラクタ）と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。（ｉ２）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｉ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ後半リーチＡに対応するＢＧＭが出力される。その後、（ｉ３）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。（ｉ３）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４２７】

その後、図８５（ｉ４）に示すように、キャラクタが対峙している画面においてジャムちゃんのセリフ「私も手伝うわ！」に対応する字幕表示「私も手伝うわ！」が表示される。（ｉ４）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ！」に対応する字幕表示「また逃げてやるぞ！」が表示される。（ｉ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【０４２８】

その後、図８５（ｉ６）に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。（ｉ６）のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図８６（ｉ７）に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。（ｉ７）の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【０４２９】

その後、図８６（ｉ８）に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。（ｉ８）の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｉ９）に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ９）のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【０４３０】

その後、図８７（ｉ１０）に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、（ｉ１０）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図８７（ｉ１１）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｉ１１）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｉ１２）に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、（ｉ１２）に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ１２）に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての

爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ１２）のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４３１】

その後、図８８（ｉ１３）に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ１３）に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ１３）のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ１４）に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ１４）に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０４３２】

その後、図８８（ｉ１５）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｉ１５）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｉ１５）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、図８９（ｉ１６）に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｉ１６）の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｉ１６）の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４３３】

その後、図８９（ｉ１７）に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ！」に対応する字幕表示「次は私よ！」が表示される。（ｉ１７）の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ１８）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。（ｉ１８）の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

【０４３４】

その後、図９０（ｉ１９）に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ１９）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図９０（ｉ２０）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｉ２０）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｉ２１）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｉ２１）に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、（ｉ２１）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ２１）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４３５】
その後、図９１（ｉ２２）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ２２）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ２２）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ２３）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ２３）に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。
【０４３６】
その後、図９１（ｉ２４）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｉ２４）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｉ２４）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、図９２（ｉ２５）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｉ２５）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｉ２５）の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４３７】
その後、図９２（ｉ２６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方２人が表示される。（ｉ２６）に示すように、味方２人が表示されるときに、味方２人のセリフ「次は２人よ！」に対応する字幕表示「次は２人よ！」が表示される。（ｉ２６）の味方２人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ２７）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ２７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。
【０４３８】
その後、図９３（ｉ２８）に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。（ｉ２８）に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｉ２９）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｉ２９）に示すように、２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４３９】
その後、図３０（ｉ３０）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ３０）では、（ｉ２９）よりも２人が爆チューに近づいた画像が表示される。（ｉ３０）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ３０）の２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊

技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４４０】
その後、図９４（ｉ３１）に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３１）に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、（ｉ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３２）に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３２）のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。
【０４４１】
その後、図９４（ｉ３３）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３３）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図９５（ｉ３４）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３４）の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ３５）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、２人ジャンプの状態において、味方２人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ３５）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。
【０４４２】
その後、図９５（ｉ３６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと２人がジャンプしている画像が静止画１として表示される。（ｉ３６）の２人ジャンプの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図９６（ｉ３７）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプしている画像が静止画２として表示される。（ｉ３７）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、（ｉ３８）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプしている画像が静止画３として表示される。（ｉ３８）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。
【０４４３】
その後、図９６（ｉ３９）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと２人がジャンプしている画像が静止画４として表示される当否決定前の場面となる。（ｉ３９）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｉ３９）の状態から、ＳＰ後半リーチＡでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｊ１）の演出へ移行する。（ｉ３９）の状態から、ＳＰ後半リーチＡでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｋ１）の演出へ移行する。
【０４４４】
［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］
図９７～図９８を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。
【０４４５】
図９７（ｊ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像

に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえることに対応して（ｉ３９）の点灯態様を示す（ｔｉ３９）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【０４４６】

その後、図９７（ｊ２）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が表示される。（ｊ２）に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、ジャムちゃんのセリフ「残念だったわね！」に対応する字幕表示「残念だったわね！」が表示される。また、（ｊ２）の状態において、遊技効果ランプ９は、大当りとなったことを示すレインボー点灯（なめらか）となる。また、（ｊ２）の状態において、当り用のＢＧＭが出力される。その後、（ｊ３）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。（ｊ３）の静止画の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【０４４７】

その後、図９８（ｊ４）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｊ４）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｊ４）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｊ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｊ４）の状態よりも縮小されて表示される。（ｊ５）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｊ６）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｊ５）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｊ６）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４４８】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

図９９～図１００を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【０４４９】

図９９（ｋ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｋ１）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｋ１）の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｉ３９）の点灯態様を示す（ｔｉ３９）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４５０】

その後、図９９（ｋ２）に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（ｋ２）に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。（ｋ２）の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｋ３）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。（ｋ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図１００（ｋ４）に示すように、画面が暗転される。（ｋ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、（ｋ５）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｋ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ

９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｋ５）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。

【０４５１】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

図１０１～図１０９を参照しながら、煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【０４５２】

図１０１（ｎ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢが実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」とのＳＰ後半リーチＢに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当り期待度が星の数で示される。なお、この大当り期待度を示す表示は、他のＳＰリーチで表示されるようにしてもよい。（ｎ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｎ２）に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん（左端のキャラクタ）と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｎ２）に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方２人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。（ｎ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｎ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ後半リーチＢに対応するＢＧＭが出力される。

【０４５３】

その後、図１０１（ｎ３）に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、（ｎ３）のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、カニの攻撃に対応して白色で２回点滅する。その後、図１０２（ｎ４）に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。（ｎ４）に示すように、２人が逃げている画面において、味方２人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。（ｎ４）の２人逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、２人が走って逃げる動作に対応して白色で３回点滅する。

【０４５４】

その後、図１０２（ｎ５）に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの２人がカニのビームから逃げるために岩場の窪みに逃げる画像が表示される。（ｎ５）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｎ６）に示すように、岩場の上をビームが通過する画像が表示される。（ｎ６）のビームが通過の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、図１０３（ｎ７）に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの２人が岩場の影で安堵する画像が表示される。（ｎ７）に示すように、２人が安堵している画面においてジャムのセリフ「はぁはぁ」に対応する字幕表示「はぁはぁ」が表示される。（ｎ７）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。

【０４５５】

その後、図１０３（ｎ８）に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｎ８）に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、（ｎ８）のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発してい

ることに対応して紫色で点滅する。その後、（ｎ９）に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、（ｎ９）のジャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

【０４５６】

その後、図１０４（ｎ１０）に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、（ｎ１０）のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｎ１１）に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの２人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｎ１１）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｎ１２）に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、（ｎ１２）のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、カニの攻撃に対応して白色で２回点滅する。

【０４５７】

その後、図１０５（ｎ１３）に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。（ｎ１３）に示すように、２人が逃げている画面において、味方２人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。（ｎ１３）の２人逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、２人が走って逃げる動作に対応して白色で３回点滅する。その後、（ｎ１４）に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。（ｎ１４）のビームの状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｎ１５）に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの２人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、（ｎ１５）の２人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がダメージを受けたことに対応して白色で３回点滅する。

【０４５８】

その後、図１０６（ｎ１６）に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。（ｎ１６）に示すように、２人が立ち上がる画面において、味方２人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。（ｎ１６）の２人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、（ｎ１７）に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｎ１７）のナナアップの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、（ｎ１８）に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、（ｎ１８）のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

【０４５９】

その後、図１０７（ｎ１９）に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、（ｎ１９）のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ９は、カニの混乱動作に対応して白色で３回点滅する。その後、（ｎ２０）に示すように、混乱から回復したカニが怒る画像が表示される。（ｎ２０）のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ９は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｎ２１）に示すように、カニが腕を振りかぶり攻撃する画像が表示される。また、（ｎ２１）のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、カニの攻撃に対応して赤色で点滅する。

【０４６０】

その後、図１０８（ｎ２２）に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、（ｎ２２）のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で３回点滅する。

その後、（ｎ２３）に示すように、ジャムちゃんがリモコンを持って操作する画像が表示される。（ｎ２３）に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、（ｎ２３）のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、（ｎ２４）に示すように、ジャムちゃんがリモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。（ｎ２４）に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがリモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

【０４６１】

その後、図１０９（ｎ２５）に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。（ｎ２５）に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ９は、白色で２回点滅する。その後、（ｎ２６）に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。（ｎ２６）に示すように、カニを捕まえに行く状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、白色で２回点滅する。その後、（ｎ２７）に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。（ｎ２７）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｎ２７）の状態から、ＳＰ後半リーチＢでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｏ１）の演出へ移行する。（ｎ２７）の状態から、ＳＰ後半リーチＢでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｐ１）の演出へ移行する。

【０４６２】

［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

図１１０～図１１２を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに勝利したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【０４６３】

図１１０（ｏ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、（ｏ１）に示すように、カニを捕まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、（ｏ１）のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ９は、カニを捕まえることに対応して（ｎ２７）の点灯態様を示す（ｔｎ２７）の白色よりも明るめの白色で点滅する。その後、（ｏ２）に示すように、捕まえられたカニがお店の看板として設置された画像が表示される。また、（ｏ２）カニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ９は、大当りとなったことを示すレインボー点灯（なめらか）となる。また、（ｏ２）の状態において、当り用のＢＧＭが出力される。

【０４６４】

その後、図１１０（ｏ３）に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面となる。また、（ｏ３）に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、（ｏ３）のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、図１１１（ｏ４）に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面が継続される。また、（ｏ４）に示すように、カニが看板となったお店の画面においてナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する字幕表示「しっかり働きなさい」が表示される。また、（ｏ４）のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、（ｏ５）に示すように、カニが看板となったお店の画像が劇画風の静止画で表示される。（ｏ５）の静止画の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【０４６５】
その後、図１１１（ｏ６）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｏ６）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｏ６）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図１１２（ｏ７）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｏ６）の状態よりも縮小されて表示される。（ｏ７）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｏ８）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｏ７）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｏ８）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４６６】
［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］
図１１３～図１１４を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【０４６７】
図１１３（ｐ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｐ１）のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、カニを捕まえられなかったことに対応して（ｎ２７）の点灯態様を示す（ｔｎ２７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｐ２）に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。（ｐ２）のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、（ｐ１）の点灯態様を示す（ｔｐ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｐ３）に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、（ｐ３）に示すように、残念がる画面において、味方２人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、（ｐ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｐ１）の点灯態様を示す（ｔｐ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４６８】
その後、図１１４（ｐ４）に示すように、画面が暗転される。（ｐ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、（ｐ５）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｐ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｐ５）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。

【０４６９】
［煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］
図１１５～図１３２を参照しながら、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ最終リーチ）は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイドＡ、メイドＢ、ＡＤの６人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ最終リーチ）では、６人が爆チューを捕まえることができれば大当り、６人が爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）は、全てのリーチの中で最も大当り期待度が高いリーチである。

【０４７０】
図１１５（ｒ１）に示すように、ＳＰ最終リーチが実行される煽りパートでは、「６人で爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ最終リーチの演出の内容が示される。（ｒ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｒ２）に示すように、味方キャラクタであるＡＤ，メイドＡ，メイドＢ，ナナちゃ

ん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの６人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方６人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、（ｒ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｒ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ最終リーチに対応するＢＧＭが出力される。

【０４７１】

その後、図１１５（ｒ３）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。（ｒ３）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図１１６（ｒ４）に示すように、ＡＤが表示されるときに、ＡＤのセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。（ｒ４）のＡＤ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ＡＤがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。その後、（ｒ５）に示すように、メイドＡが表示されるときに、メイドＡのセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。（ｒ５）のメイドＡ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、メイドＡがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、（ｒ６）に示すように、メイドＢが表示されるときに、メイドＢのセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。（ｒ６）のメイドＢ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、メイドＢがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。

【０４７２】

その後、図１１７（ｒ７）に示すように、ナナちゃんが表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「捕まえちゃうぞ～」に対応する字幕表示「捕まえちゃうぞ～」が表示される。（ｒ７）のナナちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、（ｒ８）に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「余裕でしょ」に対応する字幕表示「余裕でしょ」が表示される。（ｒ８）のジャムちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、（ｒ９）に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「みんな行くよ～！」に対応する字幕表示「みんな行くよ～！」が表示される。（ｒ９）の夢夢ちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【０４７３】

その後、図１１８（ｒ１０）に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示される。（ｒ１０）の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｒ１１）に示すように、メイドＡが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイドＡのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｒ１１）のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、メイドＡがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、（ｒ１２）に示すように、ＡＤとメイドＡが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方２人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。（ｒ１２）のＡＤ＆メイドＡ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ＡＤのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、メイドＡのキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

【０４７４】

その後、図１１９（ｒ１３）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに

、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１３）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｒ１４）に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１４）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点灯する。その後、（ｒ１５）に示すように、街の背景が画面上に表示される。（ｒ１５）の街背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。

【０４７５】

その後、図１２０（ｒ１６）に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｒ１６）のナナ追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、（ｒ１７）に示すように、メイドＢとナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方２人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。（ｒ１７）のメイドＢ＆ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、メイドＢのキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【０４７６】

その後、図１２０（ｒ１８）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１８）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図１２１（ｒ１９）に示すように、街の背景が画面上に表示される。（ｒ１９）の街背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。

【０４７７】

その後、図１２１（ｒ２０）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｒ２０）の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｒ２１）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方２人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。（ｒ２１）の夢夢＆ジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【０４７８】

その後、図１２２（ｒ２２）に示すように、街の背景が画面上に表示される。（ｒ２２）の街背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｒ２３）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やばいー！」に対応する字幕表示「やばいー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ２３）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。

【０４７９】

その後、図１２２（ｒ２４）に示すように、ＡＤのキャラクタがアップとなった場面では、ＡＤに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、図１２３（ｒ２５）に示すように、ＡＤがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときＡＤのセリフ音として「あぃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２６）に示すように、メイドＡのキャラクタがアップとなっ

た場面では、メイドＡに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２７）に示すように、メイドＡがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＡのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

【０４８０】

その後、図１２４（ｒ２８）に示すように、メイドＢのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＢに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２９）に示すように、メイドＢがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＢのセリフ音としてメイドＡと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３０）に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、図１２５（ｒ３１）に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

【０４８１】

その後、図１２５（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３３）に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図１２６（ｒ３４）に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３５）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ９が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

【０４８２】

その後、図１２６（ｒ３６）に示すように、分割された画面上に６人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。（ｒ３６）に示すように、味方６人アップの画像が表示されるときに、味方６人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後だ！」が表示される。また、（ｒ３６）の味方６人アップの状態において、遊技効果ランプ９は、６人がセリフを発していることに対応して白色で２回点滅する。その後、図１２７（ｒ３７）に示すように、味方６人アップの画像が引き続き表示される。また、（ｒ３７）の味方６人アップの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点灯する。

【０４８３】

その後、図１２７（ｒ３８）に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、（ｒ３８）の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｒ３９）に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、（ｒ３９）に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ！！！」に対応する字幕表示「やべえ！！！」が表示される。また、（ｒ３９）の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【０４８４】

その後、図１２８（ｒ４０）に示すように、爆チューアップの画像に重ねてプッシュボタン３１Ｂを示す画像とタイムゲージとが、集中線とともに表示される。また、（ｒ４０）の爆チューアップ＋ボタン表示の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で３回点滅する。その後、ボタン操作有効期間内に遊技者がボタン操作すると、（ｒ４１）に示すように、画面上にパチンコ遊技機１における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの３人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。また、（ｒ４１）のカットイン

の状態において、遊技効果ランプ９は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

【０４８５】

その後、図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって６人が飛びかかる画像が表示される。また、（ｒ４２）のカットイン捌けるの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、白色で点灯する。その後、図１２９（ｒ４３）に示すように、味方６人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ９は白色で点灯する。その後、（ｒ４４）に示すように、爆チューが表示される画面のときに、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。その後、（ｒ４５）に示すように、（ｒ４３）のときよりも拡大された味方６人が表示されるときに、遊技効果ランプ９は白色で点灯する。その後、図１３０（ｒ４６）に示すように、（ｒ４４）のときよりも拡大された爆チューが表示されるときに、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。

【０４８６】

その後、図１３０（ｒ４７）に示すように、（ｒ４５）のときよりも拡大された味方６人が表示されるとき、味方６人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ！」が表示される。また、（ｒ４７）の味方６人表示の状態において、遊技効果ランプ９は、味方６人がセリフを発していることに対応して白色で３回点滅する。その後、（ｒ４８）に示すように、爆チューの表示と６人の表示とが交互に入れ替り表示される。（ｒ４８）の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点灯する。

【０４８７】

その後、図１３１（ｒ４９）に示すように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ４９）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ４９）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。その後、（ｒ５０）に示すように、（ｒ４９）よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ５０）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ５０）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。

【０４８８】

その後、図１３１（ｒ５１）に示すように、爆チューの画像が静止画１として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。（ｒ５１）の引け表示（静止画１）が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ５１）の引け表示（静止画１）が表示される状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。

【０４８９】

その後、図１３２（ｒ５２）に示すように、爆チューの画像が静止画２として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５１）のときよりも減少している。（ｒ５２）の引け表示（静止画２）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。その後、（ｒ５３）に示すように、爆チューの画像が静止画３として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５２）のときよりも減少している。（ｒ５３）の引け表示（静止画３）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。

【０４９０】

その後、図１３２（ｒ５４）に示すように、爆チューの画像が静止画４として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字ととも

に、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５３）のときよりも減少している。（ｒ５４）の当否決前定の場面として引け表示（静止画４）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｓ１）の演出へ移行する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｕ１）の演出へ移行する。

【０４９１】

［当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

図１３３～図１３６を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）は、６人が爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【０４９２】

図１３３（ｓ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートでは、（ｓ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、ＳＰリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｓ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。

【０４９３】

その後、図１３３（ｓ２）の状態では、（ｓ１）の状態からさらに役物が落下する。（ｓ２）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。その後、（ｓ３）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（ｓ３）の状態では、遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。（ｓ３）の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図１３４（ｓ４）に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、（ｓ４）に示すように、爆チューのセリフ「うぅ、捕まった」に対応する字幕表示「うぅ、捕まった」が表示がされる。（ｓ４）の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ９がレインボー点灯（なめらか）となる。また、（ｓ４）の状態において、当り用のＢＧＭが出力される。

【０４９４】

その後、図１３４（ｓ５）に示すように、爆チューを捕まえて６人が喜んでいる画像が表示される。また、（ｓ５）に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。（ｓ５）の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ９がレインボー点灯（なめらか）となる。その後、（ｓ６）に示すように、続いて爆チューを捕まえて６人が喜んでいる画像が表示される。また、（ｓ６）に示すように、字幕表示「みんな、やったね！」が続けて表示される。（ｓ６）の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ９がレインボー点灯（なめらか）となる。

【０４９５】

その後、図１３５（ｓ７）に示すように、爆チューを捕まえて６人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。（ｓ７）の静止画の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、（ｓ８）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｓ８）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｓ８）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｓ９）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｓ８）の状態よりも縮小されて表示される。（ｓ９）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｓ９）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｓ１０）の２図柄（通

常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４９６】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

図１３７～図１３８を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）は、６人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【０４９７】

図１３７（ｕ１）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、（ｕ１）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｒ５４）の点灯態様を示す（ｔｒ５４）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｕ２）に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった６人が残念がる画像が表示される。また、（ｕ２）に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。（ｕ２）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｕ１）の点灯態様を示す（ｔｕ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４９８】

その後、図１３７（ｕ３）に示すように、画面が暗転される。（ｕ３）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図１３８（ｕ４）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｕ４）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｕ４）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。

【０４９９】

［救済当りパートにおける演出態様］

図１３９～図１４０を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済（復活）に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

【０５００】

図１３９（ｖ１）に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。（ｖ１）の救済演出において、遊技効果ランプ９は、（ｔｄ４，ｔｇ５，ｔｐ５，ｔｕ４）よりも明るめの赤色で点灯する。その後、（ｖ３）に示すように、画面がホワイトアウトする。（ｖ２）のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ９は、白色で点灯する。

【０５０１】

その後、図１４０（ｖ３）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｖ３）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｖ３）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図１４０（ｖ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｖ３）の状態よりも縮小されて表示される。（ｖ４）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｖ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｖ４）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｖ５）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０５０２】

［再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様］

図１４１～図１５６を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様について説明する。図１４１～図１５６では、煽り演出における図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【０５０３】

図１４１（Ａ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（Ａ１）に示すように、２図柄拡大の状態では、「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（Ａ１）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ａ２）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（Ａ１）の状態よりも拡大されて表示される。（Ａ２）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ａ３）に示すように、図柄組合せ「２２２」が縮小されて表示される。（Ａ３）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅で点灯する。

【０５０４】

その後、図１４２（Ａ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて表示される。（Ａ４）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ａ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ａ５）の２図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ａ６）に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。（Ａ６）の状態では、図柄組合せ「２２２」が上下に揺れる揺れ期間となる。（Ａ６）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（Ａ６）の２図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。

【０５０５】

ここで、（Ａ５）の状態から（Ａ６）の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング（たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む）で、遊技効果ランプ９は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図１４３（Ａ７）の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（Ａ７）の２図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。

【０５０６】

その後、図１４３（Ａ８）に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。（Ａ８）に示すように、２図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、（Ａ９）に示すように、再抽選演出のによる動き始めの期間において２図柄が（Ａ８）の状態よりも縮小されて表示される。（Ａ９）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。その後、図１４４（Ａ１０）に示すように、（Ａ９）の状態からさらに２図柄が縮小されて表示される。（Ａ１０）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。

【０５０７】

その後、図１４４（Ａ１１）～図１４８（Ａ２４）にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わる。たとえば、（Ａ１１）に示すように、高速変動中に２図柄が薄く表示される。（Ａ１１）の変動の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。その後、（Ａ１２）に示すように、高速変動中に３図柄がくっきりと表示される。（Ａ１２）の３図柄の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。それ以降、図１４５（Ａ１３）～図１４８（Ａ２３）にかけて３図柄，４図柄，５図柄，６図柄，７図柄，１図柄といったように、図柄

が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。図１４５（Ａ１３）～図１４８（Ａ２３）にかけて、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。

【０５０８】

その後、２図柄から始まった高速変動が１周期して再度２図柄がくっきりと表示される図１４８（Ａ２４）において、２図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図１４９（Ａ２５）に示すように、高速変動中に２図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図１４９（Ａ２６）～図１５６（Ａ４６）にかけて３図柄，４図柄，５図柄，６図柄，７図柄，１図柄，２図柄，３図柄，４図柄，５図柄，６図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図１４８（Ａ２４）～図１５６（Ａ４６）にかけて、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。そして、（Ａ４６）の状態からプッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、（Ｂ１）の演出へ移行する。（Ａ４６）の状態からプッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、（Ｃ１）の演出へ移行する。

【０５０９】

［再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様］

図１５７～図１６０を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様について説明する。図１５７～図１６０では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【０５１０】

図１５７（Ｂ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「３３３」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（Ｂ１）に示すように、３図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「３３３」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（Ｂ１）の３図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ２）に示すように、図柄組合せ「３３３」が（Ｂ１）の状態よりも拡大されて表示される。（Ｂ２）の３図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ３）に示すように、図柄組合せ「３３３」が縮小されて表示される。（Ｂ３）の３図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。

【０５１１】

その後、図１５８（Ｂ４）に示すように、図柄組合せ「３３３」がさらに縮小されて表示される。（Ｂ４）の３図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ５）に示すように、図柄組合せ「３３３」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ｂ５）の３図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、（Ｂ６）に示すように、図柄組合せ「３３３」が上下に揺れる揺れ期間となる。（Ｂ６）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（Ｂ６）の３図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、図１５９（Ｂ７）に示すように背景が通常背景へと変化する。（Ｂ７）の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。（Ｂ７）の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（Ｂ７）の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。

【０５１２】

その後、図１５９（Ｂ８）に示すように、「３３３」の飾り図柄が確定停止する。また、（Ｂ８）の図柄確定期間では、小図柄も「３３３」で確定停止する。（Ｂ８）の図柄確定期間において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、（Ｂ９）に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。（Ｂ９）の図柄確定期間では、遊技効果ランプ９は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図１６０（Ｄ１）のファンファーレ期間において、（Ｂ９）の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ９の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、（Ｄ２）に示

すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【０５１３】

［再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様］

図１６１～図１６４を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様について説明する。図１６１～図１６４では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【０５１４】

図１６１（Ｃ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（Ｃ１）に示すように、２図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（Ｃ１）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ２）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（Ｃ１）の状態よりも拡大されて表示される。（Ｃ２）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ３）に示すように、図柄組合せ「２２２」が縮小されて表示される。（Ｃ３）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。

【０５１５】

その後、図１６２（Ｃ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて表示される。（Ｃ４）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ｃ５）の２図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ｃ６）に示すように、背景が（Ａ４６）の状態に戻り、図柄組合せ「２２２」が上下に揺れる揺れ期間となる。（Ｃ６）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（Ｃ６）の２図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図１６３（Ｃ７）に示すように背景が通常背景へと変化する。（Ｃ７）の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。（Ｃ７）の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（Ｃ７）の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。

【０５１６】

その後、図１６３（Ｃ８）に示すように、「２２２」の飾り図柄が確定停止する。また、（Ｃ８）の図柄確定期間では、小図柄も「２２２」で確定停止する。（Ｃ８）の図柄確定期間において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ｃ９）に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。（Ｃ９）の図柄確定期間では、遊技効果ランプ９は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図１６４（Ｅ１）のファンファーレ期間において、（Ｃ９）の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ９の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、（Ｅ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【０５１７】

＜パチンコ遊技機１の演出態様における特徴部分の説明＞

次に、前述したパチンコ遊技機１の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【０５１８】

（開始５）

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される

。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【０５１９】

（開始６）

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【０５２０】

（開始７）

また、前述した図５８に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図５８（ａ１２）に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすことができる。図６０（ａ１６）に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすことができる。

【０５２１】

（開始８）

また、前述した図６０，図６１に示すように、シャッターが開いた後は、ＳＰ前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、ＳＰ前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にＳＰ前半の演出が進行する。これによれば、ＳＰ前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【０５２２】

（開始１０）

また、前述した図５７（ａ９）に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【０５２３】

（開始１２）

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのＳＰ前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【０５２４】

（開始１３）

なお、前述したシャッターによる演出は、ＳＰ前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動２回目から再変動３回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、ＳＰ前半リーチからＳＰ後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【０５２５】
（開始１５）
また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。
【０５２６】
（煽り１）
また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。
【０５２７】
（煽り２）
また、前述した図６３（ｂ５）などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。
【０５２８】
（煽り３）
なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。
【０５２９】
（煽り４）
また、前述した図６７（ｂ１７）などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。
【０５３０】
（煽り５）
また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第１煽りパートとしてのＳＰ前半リーチＡ，ＳＰ前半リーチＢと、後半のタイミングで実行される第２煽りパートとしてのＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチとがあった。そして、第１煽りパートであっても、第２煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。
【０５３１】
（煽り６）
また、前述した煽りパートにおいては、ＳＰ前半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、ＳＰ後半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、ＳＰ前半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またＳＰ後半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんとによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは１人であっ

ても２人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【０５３２】

（煽り１１）

また、前述の図６３（ｂ５），（ｂ６）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【０５３３】

（煽りカットイン２）

また、前述の図１２７（ｒ３９）～図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

【０５３４】

（煽りカットイン３）

また、前述の図１２８（ｒ４１）～図１３０（ｒ４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【０５３５】

（当否１）

また、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【０５３６】

（当否２）

また、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出がが視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【０５３７】

（当否３）

また、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【０５３８】

（当否４）

また、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっ

ぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【０５３９】

（当否５）

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようにすればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【０５４０】

（当否６）

また、前述の図１３０（ｒ４７）に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【０５４１】

（当否７）

また、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３１（ｒ４９）に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【０５４２】

（当否１４）

また、前述の図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（ｉ３９）のタイミングでは、１枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。１枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像１枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）において示したようりも多くの画像（たとえば、１０枚）を用いてもよい。

【０５４３】

（当否１６）

また、前述の図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）にかけては、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【０５４４】

（当否１８）

また、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１３８（ｕ４）に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパー

トに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【０５４５】

（エピローグ１）

前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【０５４６】

（エピローグ４）

前述した図１０４（ｎ１０）に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図１１０（ｏ１）に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける（カニ捕まえるの場面）の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【０５４７】

（エピローグ６）

前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、５文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【０５４８】

（エピローグ１５）

前述した図１３４（ｓ６）～図１３５（ｓ８）に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【０５４９】

（エピローグ１７）

前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

【０５５０】

（エピローグ１８）

前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【０５５１】

（エピローグ１９）

前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付

さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【０５５２】

（エピローグ２１）

前述した図１３４（ｓ６）に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【０５５３】

（エピローグ２２）

前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることでき、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【０５５４】

（エピローグ２３）

前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【０５５５】

（エピローグ２４）

前述した図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることできる。

【０５５６】

（エピローグ２５）

前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

【０５５７】

（再抽選演出３）

前述した図１４２（Ａ５）に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から（Ａ６）に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ９は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている

。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【０５５８】

（再抽選演出６）

前述した図１４４（Ａ１０）～図１５６（Ａ４６），図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【０５５９】

（再抽選演出１６）

前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【０５６０】

（再抽選演出１７）

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【０５６１】

（再抽選演出１８）

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【０５６２】

＜演出態様に関する詳細説明＞

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図１６５～図１９１を参照しながら、詳細に説明する。

【０５６３】

［煽り１２，１３，１５について］

図１６５では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５６４】

（（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図）

図１６５は、前述したＳＰ前半リーチＡの（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。図１６５（ｂ１１）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、（ｂ１１）の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。

【０５６５】

また、（ｂ１１）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音＞爆チューの足音「タタタタッ」＞夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【０５６６】

図１６５（ｂ１２）では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに（ｂ１１）の状態と同様である。（ｂ１２）では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタタッ」＞夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【０５６７】

図１６５（ｂ１３）では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、（ｂ１３）の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１３）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音＞夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」＞爆チューの足音「タタタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【０５６８】

（煽り１２）

煽りパートにおいては、ＳＰリーチのＢＧＭが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【０５６９】

（煽り１３）

ここで、パチンコ遊技機１における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機１においてＳＰリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、ＢＧＭや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで１つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【０５７０】

（煽り１５）

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視

した音が出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【０５７１】
［煽り１４，１６について］
図１６６，図１６７では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５７２】
（音量レベルの説明）
図１６６は、音量レベルを説明するための図である。図１６６（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１から出力される音のうち、セリフ音、物理音（足音）、ＳＰリーチのＢＧＭにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係になる。また、これら３つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。
【０５７３】
図１６６（Ｂ）に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕あり）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、ＳＰリーチのＢＧＭの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図１６６（Ｃ）に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕なし）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。
【０５７４】
（煽り１４）
このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【０５７５】
（煽り１６）
また、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。
【０５７６】
（音量レベルの説明）
図１６７は、音量レベルを説明するための図である。図１６７により図１６６とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図１６７と図１６６とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭとなり同じである。しかしながら、図１６７（Ｂ）に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。
【０５７７】
（煽り１６）
図１６７（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【０５７８】
［煽り７，８について］
図１６８～１７０では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５７９】
（（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図）
図１６８は、前述した最終リーチの（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。（ｒ２４）に示すように、ＡＤのキャラクタがアップとなった場面では、ＡＤに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２５）に示すように、ＡＤがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ９が点滅する。このときＡＤのセリフ音として「あぃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２５’）に示すように、ＡＤが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８０】
その後、（ｒ２６）に示すように、メイドＡのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＡに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２７）に示すように、メイドＡがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＡのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２７’）に示すように、メイドＡが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８１】
（（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図）
図１６９は、前述した最終リーチの（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。（ｒ２８）に示すように、メイドＢのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＢに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２９）に示すように、メイドＢがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＢのセリフ音としてメイドＡと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２９’）に示すように、メイドＢが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８２】
その後、（ｒ３０）に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３１）に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３１’）に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８３】
（（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図）
図１７０は、前述した最終リーチの（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３２’）に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８４】
その後、（ｒ３４）に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３５）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ９が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３５’）に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、

遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８５】
ここで、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。
【０５８６】
（煽り７）
図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。
【０５８７】
（煽り８）
また、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、ｒ２４，ｒ２６，ｒ２８，ｒ３０，ｒ３２，ｒ３４）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ９を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ｒ２４）の場面の前では、（ｒ２２）の黄色や（ｒ２３）の赤色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にＡＤのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２６）の場面の前では、（ｒ２５）のオレンジ色や（ｒ２５’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＡのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２８）の場面の前では、（ｒ２７）の青色や（ｒ２７’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＢのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３０）の場面の前では、（ｒ２９）のハワイアンブルー色や（ｒ２９’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３２）の場面の前では、（ｒ３１）のピンク色や（ｒ３１’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３４）の場面の前では、（ｒ３３）の紫色や（ｒ３３’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。
【０５８８】
［開始１～４について］
図１７１～図１７２の特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５８９】
（（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図）
図１７１は、（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。（ｂ１８）に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ９が白色の点灯態様を維持する。その後、ＳＰ後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役

物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０５９０】

その後、（ｈ２）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（ｈ２）の状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、（ｈ３）の状態では、（ｈ２）の状態での落下位置で役物の位置が維持される。（ｈ３）の状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０５９１】

その後、（ｈ４）に示すように、役物が上昇（役物が進出位置から退避位置へ移動する）を開始する。（ｈ４）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点滅する。（ｈ３）状態から（ｈ４）の退避中の状態となるときに、役物動作パートの輝度データテーブルからＳＰ後半リーチＡ（煽りパート）の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、（ｈ５）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｈ５）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点滅する。

【０５９２】

図１７２は、（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。（ｈ５）の後、（ｈ６）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｈ６）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点滅する。その後、（ｈ７）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、ＳＰ後半リーチＡに対応する背景がうっすら見え始める。（ｈ７）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点灯する。また、効果音としてＳＰ後半リーチに対応するＢＧＭであるＳＰ後半対応音が出力される。なお、ＢＧＭとともにＳＰ後半のタイトルに関連した効果音が出力されるようにしてもよい。その後、（ｈ８）の状態では、（ｈ７）の状態からさらに役物が上昇する。（ｈ８）の状態では、（ｈ７）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｈ８）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点灯する。

【０５９３】

その後、（ｈ９）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｈ９）の状態では、（ｈ８）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｈ９）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点灯する。その後、（ｈ１０）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｈ１０）の状態では、（ｈ９）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｈ１０）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点灯する。その後、（ｉ１）の状態では、エフェクト画像が無くなりＳＰ後半リーチＡの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。（ｉ１）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点灯する。

【０５９４】

（開始１）

図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧ

Ｍ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【０５９５】

（開始２）

図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「２」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「２」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「２」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、ＳＰ後半リーチＡに対応する背景や「２」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【０５９６】

（開始３）

図１７１に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【０５９７】

（開始４）

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図１７２（ｈ７）～（ｈ１０）に対応する場面において、役物が上昇する際に「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【０５９８】

［エピローグ７，８，１０～１４，２０について］

図１７３～図１７４では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５９９】

（（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図）

図１７３は、（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。（ｒ５４）の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ３１Ａを引く動作を実行するか、所定期間が経過す

ることにより、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、ＳＰ後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

【０６００】

（ｓ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、ＳＰリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、（ｓ１）のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、ＳＰ後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｓ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。

【０６０１】

その後、（ｓ２）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物が落下する。（ｓ２）の状態では、遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。その後、（ｓ３）の状態では、（ｓ２）の状態での落下位置で役物の位置が維持される。（ｓ３）の状態では、遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。

【０６０２】

その後、（ｓ３－２）に示すように、役物が上昇（役物が進出位置から退避位置へ移動する）を開始する。（ｓ３－２）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。（ｓ３）の状態から（ｓ３－２）の退避中状態となるときに、当りエピローグパートの役物動作用の輝度データテーブルから当りエピローグパートの当りエピローグ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、（ｓ３－３）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｓ３－３）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。

【０６０３】

図１７４は、（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。（ｓ３－３）の後、（ｓ３－４）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｓ３－４）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。その後、（ｓ３－５）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。（ｓ３－５）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。また、効果音としてＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応するＢＧＭである当りエピローグパート対応音が出力される。その後、（ｓ３－６）の状態では、（ｓ３－５）の状態からさらに役物が上昇する。（ｓ３－６）の状態では、（ｓ３－５）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｓ３－６）の状態で、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。

【０６０４】

その後、（ｓ３－７）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｓ３－７）の状態では、（ｓ３－６）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｓ３－７）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。その後、（ｓ３－８）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｓ３－８）の状態では、（ｓ３－７）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｓ３－８）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。その後、（ｓ４）の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音が出力される。また、爆チューのセリフ「うぅ、捕まった」とともに字幕表示がされる。（ｓ４）の状態では、遊技効果ランプ９がレインボー色でなめらかに点灯する。

【０６０５】

（エピローグ７）

図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応する

エフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【０６０６】

（エピローグ８）

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【０６０７】

（エピローグ１０）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するＢＧＭが出力されるようにしてもよい。これによれば、ＢＧＭによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【０６０８】

（エピローグ１１）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【０６０９】

（エピローグ１２）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するＢＧＭおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、ＢＧＭと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【０６１０】

（エピローグ１３）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【０６１１】

（エピローグ１４）

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【０６１２】

（エピローグ２０）

図１７３～図１７４に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、（ｓ３－５）～（ｓ３－８）にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した（ｓ４）の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【０６１３】

［エピローグ２，３，５について］

図１７５では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６１４】

（字幕数とセリフ数との関係）

図１７５は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図１７５では、各ＳＰリーチの種類と、各ＳＰリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、ＳＰ前半リーチＡの場合、セリフ数８に対し字幕数５である。また、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。

【０６１５】

また、ＳＰ前半リーチＢの場合、セリフ数５に対し字幕数３である。また、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートの場合、セリフ数３に対し字幕数３である。ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。また、ＳＰ後半リーチＡの場合、セリフ数１６に対し字幕数１４である。また、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。

【０６１６】

また、ＳＰ後半リーチＢの場合、セリフ数９に対し字幕数７である。また、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートの場合、セリフ数３に対し字幕数３である。ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。また、ＳＰ最終リーチの場合、セリフ数２７に対し字幕数１９である。また、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートの場合、セリフ数２に対し字幕数２である。ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。

【０６１７】

（エピローグ２）

図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示

することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【０６１８】

（エピローグ３）

図１７５に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【０６１９】

（エピローグ５）

図１７５に示すように、煽りパートであるＳＰリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのＳＰリーチであっても、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、ＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのＳＰリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【０６２０】

［再抽選演出１，４，５，７～１８について］

図１７６，図１７７では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６２１】

（再抽選パートの詳細説明）

図１７６は、再抽選パートにおける（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。図１７７は、再抽選パートにおける（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。

【０６２２】

大当り表示結果が導出される際には、（Ａ１），（Ａ２）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ａ３），（Ａ４）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ａ５）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ａ６）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、（Ａ５）の状態から（Ａ６）の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング（たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む）で、遊技効果ランプ９は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

【０６２３】

その後、（Ａ７），（Ａ８）に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（Ａ９），（Ａ１０）に示すように、中央に位置する「２」図柄が一旦縮小される。その後、（Ａ１１）～（Ａ２３）にかけて飾り図柄として用いられている「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

その後に再び、（Ａ１０’）～（Ａ２３’）にかけて飾り図柄として用いられる「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

【０６２４】

その後、（Ａ２４）に示すように、全ての飾りが２周期した後に、最初に表示されていた「２」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、（Ａ２５）～（Ａ４６）にかけて飾り図柄が「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図１５７～図１６４に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

【０６２５】

（再抽選演出１）

図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６２６】

（再抽選演出４）

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６２７】

（再抽選演出５）

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６２８】

（再抽選演出７）

図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６２９】

（再抽選演出８）

再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「２」，「３」，「４」，「５」，

「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６３０】

（再抽選演出９）

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が０％の「２」図柄、透過度が５０％の「２」図柄、透過度が０％の「３」図柄、透過度が５０％の「３」図柄、透過度が０％の「４」図柄、透過度が５０％の「４」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【０６３１】

（再抽選演出１０）

再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６３２】

（再抽選演出１１）

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【０６３３】

（再抽選演出１２）

図１７６，図１７７に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を２回繰り返した後の（Ａ２４），（Ａ２５）において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが２回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【０６３４】

（再抽選演出１３）

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、２図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、２図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び２図柄が表示されるタイミングであった。５図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び５図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【０６３５】

（再抽選演出１４）

抽選演出では、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【０６３６】

（再抽選演出１５）

抽選演出では、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【０６３７】

［煽り２１～２７について］

図１７８～図１８１では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６３８】

（フェード効果）

図１７８は、煽りパートにおける（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図１７８（Ａ）では、煽りパートであるＳＰ前半リーチＡにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

【０６３９】

（ｂ４）の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、（ｂ４’）に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率７０％で表示される。その後、（ｂ５）に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率０％で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、（ｂ４’）の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、（ｂ５）の状態のように字幕透過率０％のときにセリフ音の出力がされている。

【０６４０】

その後、（ｂ５’）に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率０％の字幕の下のレイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率７０％の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、（ｂ５’’）に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに４０％となった状態で表示される。その後、（ｂ６）に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率０％で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、（ｂ５’）～（ｂ６）へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、（ｂ５’）～（ｂ６）へと徐々にフェードインしていく。なお、（ｂ５’），（ｂ５’’）の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、（ｂ６）の状態のように字幕透過率０％のときにセリフ音の出力がされている。

【０６４１】

図１７８は（Ｂ）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図１７８（Ｂ）では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕（歌詞）が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕（歌詞）が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

【０６４２】

（煽り２１）

煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【０６４３】

（煽り２２）

図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第１の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第２の字幕が表示されることがある。この場合、第１の字幕が透過率０％で表示されている箇所に第２の字幕が透過率７０％で重なって表示される。その後、第１の字幕がフェードアウトし、第２の字幕がフェードインし透過率０％の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【０６４４】

（字幕表示の変形例）

第１の字幕と第２の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、２つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第１の字幕表示にフェード効果を付さず、第２の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第１の字幕表示にフェード効果を付し、第２の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第１の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第２の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第１の字幕表示の上に第２の字幕表示を重ねてもよいし、第１の字幕表示の下に第２の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

【０６４５】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第１のキャラクタと第２のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第１のセリフに対する字幕表示の後、第２のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

【０６４６】

（煽り２４）

図１７８は（Ｂ）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕（歌詞）が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機１に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることがでできる。

【０６４７】

（字幕の透過率と音の出力との関係について）

図１７９は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図１７９は、図１７８（Ａ）の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つかった」とが発せられるときの状況を示している。図１７９においてグラフの横軸は

、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率１００％から１フレーム後に透過率７０％で表示される。さらに、その１フレーム後に透過率０％で表示される。これにより、２フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

【０６４８】

その後、「見つけたわ」のセリフ音が出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率０％で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の３フレームの無音期間であるＴ１の期間において、２フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率０％で表示される。その後、Ｔ１の残り１フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率０％から透過率１００％で表示される。これにより、１フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【０６４９】

また、Ｔ１の期間では、「見つかった」のセリフ音に関しても出力されていないが、Ｔ１の期間開始時の１フレーム後を起点として、「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つかった」の字幕は、透過率１００％から１フレーム後に透過率７０％で表示される。さらに、その１フレーム後に透過率０％で表示される。これにより、２フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

【０６５０】

その後、「見つかった」のセリフ音が出力される期間、「見つかった」の字幕は透過率０％で表示される。そして、「見つかった」のセリフ音の出力が終了した後の３フレームの無音期間であるＴ２の期間において、２フレームに亘り引き続き「見つかった」の字幕が透過率０％で表示される。その後、Ｔ２の残り１フレームの期間に亘り、「見つかった」の字幕が透過率０％から透過率１００％で表示される。これにより、１フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【０６５１】

図１７９に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第１字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つかった」の第２字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが２フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは１フレームの期間に亘って実行される。

【０６５２】

（煽り２３）

図１７９に示すように、「見つかった」の第２字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第２字幕に対応するセリフ音は、透過度０％で第２字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第２字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

【０６５３】

（煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比）

図１８０は、（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。図１８０（Ａ）は、煽りパートにおける（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図である。また、図１８０（Ｂ）は、（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。図１８０（Ａ）および図１８０（Ｂ）は、２つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図１８０（Ａ）と図１８０（Ｂ）とでは、第１字幕が表示されてから第２字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

【０６５４】

図１８０（Ａ）に示すように、（ｂ４）～（ｂ７）部分では、（ｂ４）において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、（ｂ５）において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第１字幕が表示される。その後、（ｂ６）において、爆

チューのセリフ「見つかった」に対応する第２字幕が表示される。その後、（ｂ６’）において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕が表示される。（ｂ４）の開始時から（ｂ６）の終了時までにおける時間ｔ１は約３秒である。

【０６５５】

図１８０（Ｂ）に示すように、（ｏ３）～（ｏ５）部分では、（ｏ３）において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第１字幕が表示される。その後、（ｏ３’）～（ｏ３’’）にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、（ｏ４）において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第２字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。（ｏ３）の開始時から（ｏ５）の終了時までにおける時間ｔ１は約１０秒である。

【０６５６】

図１８０（Ａ），（Ｂ）に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、１シーン（０～ｔ１の期間や０～ｔ２の期間）において、セリフに対応する字幕が複数回表示される場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、０～ｔ１の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図１７８，図１７９に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【０６５７】

ここで、パチンコ遊技機１においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない０～ｔ１の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

【０６５８】

（煽り２６）

図１８０に示すように、第１字幕と第２字幕とが被らない（ｏ３）～（ｏ５）部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【０６５９】

（煽り２５）

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図１８０に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【０６６０】

［煽り２７について］

図１８１では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６６１】
（煽り２７）
図１８１は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図１８１（Ａ）の比較例１に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図１８１（Ｂ）の比較例２に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図１８１（Ｃ）の比較例３に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。
【０６６２】
［エピローグ２３について］
図１８２では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０６６３】
図１８２は、（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。図１８２により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ９を用いた演出との対応関係について説明する。（Ｂ４）に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「３」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白色で点滅する。次いで、（Ｂ５）に示すように、「３」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、（Ｂ６）に示すように、「３」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。
【０６６４】
次いで、（Ｂ７）に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「３」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、（Ｂ８）に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。（Ｂ９）に示すように、図柄確定期間は、所定期間（たとえば、０．５ｓ）継続し、画面上は（Ｂ８）と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。
【０６６５】
その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約１０ｍｓｅｃ後に遊技効果ランプ９の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約３３ｍｓｅｃ後に画面が切り替わって「ＦＥＶＥＲ」が表示される態様に変化する。具体的には、（Ｄ１）に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は（Ｂ９）の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ９の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。（Ｄ１）における遊技効果ランプ９の態様は消灯である。次いで、（Ｄ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。
【０６６６】

［エピローグ２８～３１について］
図１８３では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０６６７】
図１８３は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、（Ｙ１）～（Ｙ７）の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、（Ｙ１）に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄（縮小図柄）が画面の左上で「２２２」の状態で揃う。こととのきの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ２）に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。
【０６６８】
次いで、（Ｙ３）に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ４）に示すように、画面の中央から消去されていた「２２２」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ５）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ４）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ６）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ５）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ７）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ６）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。
【０６６９】
変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、ＳＰリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、（Ｙ１）に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、（Ｙ２）に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。
【０６７０】
（エピローグ２８）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。
【０６７１】
（エピローグ２９）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。
【０６７２】
（エピローグ３０）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている

状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（Ｙ１）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【０６７３】

（エピローグ３１）

変形例においては、飾り図柄が、ＳＰリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、ＳＰリーチ開始時から位置させることで、ＳＰリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【０６７４】

図１８４～図１８７は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、（Ｆ１）～（Ｆ１２）の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、（Ｆ１），（Ｆ２）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｆ３），（Ｆ４）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｆ５）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｆ６）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、（Ｆ７）に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（Ｆ８）～（Ｆ９）にかけて「３」図柄が縮小されて表示される。

【０６７５】

その後、（Ｆ１０）に示すように、「３」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、（Ｆ１１）に示すように、「３」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、（Ｆ１２）に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

【０６７６】

（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合を図１８５に示す。図１８５では、（Ｇ１）～（Ｇ２７）において実行される再抽選演出について説明する。（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合には、（Ｇ１）～（Ｇ１３）にかけて飾り図柄として用いられている「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」，「２」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、（Ｇ１４）に示すように、高速変動前に表示されていた「３」図柄が表示される。

【０６７７】

その後、（Ｇ１５），（Ｇ１６）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｇ１７），（Ｇ１８）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｇ１９）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、（Ｇ２０）～（Ｇ２１）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｇ２２）～（Ｇ２３）にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、（Ｇ２４）～（Ｇ２５）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｇ２６）～（Ｇ２７）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

【０６７８】

（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合を図１８６に示す。図１８６では、（Ｈ１）～（Ｈ２７）において実行される再抽選演出について説明する。（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合には、（Ｈ１）～（Ｈ６）にかけて「３」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、（Ｈ７）に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、（Ｈ８）～（Ｈ２０）にかけて飾り図柄として

用いられている「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」，「２」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、（Ｈ２１）に示すように、高速変動前に表示されていた「３」図柄が表示される。

【０６７９】

その後、（Ｈ２２），（Ｈ２３）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｈ２４），（Ｈ２５）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｈ２６）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｈ２７）に示すように、背景が（Ｇ２０）～（Ｇ２７）で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン３１Ｂが操作されない場合の（Ｈ２２）～（Ｈ２６）のおける図柄出しの動きは、プッシュボタン３１Ｂが操作された場合の（Ｇ１５）～（Ｇ１９）における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン３１Ｂが操作された場合は、プッシュボタン３１Ｂが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が３図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が３図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

【０６８０】

そして、（Ｇ２７）あるいは（Ｈ２７）の後に、図１８７に示すような演出が実行される。図１８７では、（Ｊ１）～（Ｊ１８）において実行される再抽選演出について説明する。（Ｇ２７）あるいは（Ｈ２７）の後、（Ｊ１）に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、（Ｊ２）～（Ｊ９）にかけて「３」図柄が一回転する。具体的には、（Ｊ２）の状態から「３図柄」の垂直方向を軸にして左回りに（Ｊ３），（Ｊ４），（Ｊ５），（Ｊ６），（Ｊ７），（Ｊ８），（Ｊ９）と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

【０６８１】

その後、（Ｊ１０）に示すように、「３」図柄が縮小表示された後に、（Ｊ１１）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。（Ｊ１１）～（Ｊ１８）にかけての図柄揺れの動きは、（Ｇ２０）～（Ｇ２７）にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、（Ｊ１８）において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

【０６８２】

［ハズレ１～７について］

ハズレエピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６８３】

（図柄確定期間について）

図１８８は、図柄確定期間の詳細説明図である。図１８８の（Ｘ１）は図１３２の（ｒ５４）に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を（Ｘ２）～（Ｘ５）により説明する。また、（Ｘ１）の状態からハズレエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を（Ｘ６）～（Ｘ９）により説明する。

【０６８４】

（Ｘ１）の状態から当りエピローグパートに移行する場合は、（Ｘ２）に示すように、爆チューを捕まえた（ｓ５）の状態の画像が表示される。その後、（Ｘ３）に示すように、通常画面に制御された後に（Ｂ８）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち０．５ｓ間継続される。その後、（Ｘ４）に示すように、（Ｂ１１）のようなファンファーレ期間となる。その後、（Ｘ５）に示すように、大当りラウンド期間となる。

【０６８５】

（Ｘ１）の状態からハズレエピローグパートに移行する場合は、（Ｘ６）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（ｕ２）の状態の画像が表示される。その後、（Ｘ

７）に示すように、背景がブラックアウトするとともに「２３２」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、（Ｘ８）に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に（Ｘ９）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち０．５ｓ間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【０６８６】

（ブラックアウトの詳細説明）

図１８９は、ブラックアウトの詳細説明図である。図１８９（Ｘ１０）～（Ｘ２２）の順でブラックアウトの詳細を説明する。（Ｘ１０）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（ｕ２）の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の１つである「３」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

【０６８７】

（Ｘ１０）の後、（Ｘ１１）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が７０％、中図柄の透過率が１００％で表示される。その後、（Ｘ１２）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が６０％、中図柄の透過率が９０％で表示される。その後、（Ｘ１３）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が５０％、中図柄の透過率が８０％で表示される。その後、（Ｘ１４）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が４０％、中図柄の透過率が６０％で表示される。その後、（Ｘ１５）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が３０％、中図柄の透過率が４０％で表示される。その後、（Ｘ１６）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が２０％、中図柄の透過率が２０％で表示される。その後、（Ｘ１７）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が１０％、中図柄の透過率が０％で表示される。その後、（Ｘ１８）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が０％、中図柄の透過率が０％で表示される。

【０６８８】

その後、（Ｘ１９）～（Ｘ２０）に亘って中図柄である「３」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、（Ｘ２１）に示すように、アイキャッチ画像が表示される。その後、（Ｘ２２）に示すように、図柄確定期間となる。図１８９に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

【０６８９】

（ハズレ１）

図１８８に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【０６９０】

（ハズレ２）

図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【０６９１】

（ハズレ３）

図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００

％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【０６９２】

（ハズレ４）

図１８９に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【０６９３】

（ハズレ５）

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態でブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【０６９４】

（ハズレ６）

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、（Ｘ１８）～（Ｘ２０）に示すように、透過率が０％の中図柄と、透過率が０％のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、（Ｘ１９）～（Ｘ２０）に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を１周期として、少なくとも２周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率１００％から透過率０％の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率０％のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【０６９５】

（ハズレ７）

図１８８，図１８９に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機１に関する情報として、タイトルの「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機１の情報を的確に伝えることができる。

【０６９６】

［ハズレ８，１０～１７について］

ハズレエピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６９７】

（ハズレ時の遊技効果ランプについて）

図１９０は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図１９０には、第４図柄ユニット５０の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図１９０（Ｘ３０）～（Ｘ３６）がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、（Ｘ４０）～（Ｘ４６）がハズレ時の変形例を示す図である。なお、

図１９０に示す例は、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図１９０に示す技術を適用してもよい。

【０６９８】

本実施の形態では、（Ｘ３０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ３１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ１～ｔｕ３で指定された孫テーブルに対応する。

【０６９９】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、ＳＰリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出（仮停止）されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

【０７００】

（Ｘ３２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ３３）のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、（Ｘ３４）の通常画面への切替え期間および（Ｘ３５）の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される（Ｘ３６）の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ４で指定された孫テーブル２６に対応する。

【０７０１】

なお、（Ｘ３５）の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

【０７０２】

第４図柄ユニット５０の特図可変表示との関係では、（Ｘ３０）から（Ｘ３４）にかけて、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、（Ｘ３５）の状態では第４図柄ユニット５０の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、（Ｘ３６）の状態では第４図柄ユニット５０の特図可変表示が、点滅となる。なお、（Ｘ３５）の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第４図柄ユニット５０の特図可変表示は消灯を維持する。

【０７０３】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、（Ｘ４０）の残念から（Ｘ４１）の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、（Ｘ４２）のアイキャッチ画面切り替え期間、（Ｘ４３）のアイキャッチ画面、（Ｘ４４）の通常画面切り替え期間、（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、（Ｘ３６）の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【０７０４】

ここで、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

【０７０５】

（ハズレ８）
ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【０７０６】
（ハズレ１０）
アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【０７０７】
（ハズレ１１）
第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【０７０８】
（ハズレ１２）
第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【０７０９】
（ハズレ１３）
ハズレ時の変形例を説明する。（Ｘ４０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ４１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。（Ｘ４２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。こ

れによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【０７１０】

（ハズレ１４）

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【０７１１】

（ハズレ１５）

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【０７１２】

（ハズレ１６）

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。

【０７１３】

（ハズレ１７）

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。

【０７１４】

［当否８～１２について］

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【０７１５】

（（ｒ４８）部分の詳細説明）

図１９１は、（ｒ４８）部分の詳細説明図である。図１９１（ｒ４８）は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図１９１（Ａ）は、画面の切り替えを示す説明図であり、図１９１（Ｂ）は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図１９１（Ａ）に示すように、（ｒ４８）部分では、（ｒ４８－１）のような爆チューの表示がされた後に、（ｒ４８－２）のような味方６人の表示がされる。その後、再び（ｒ４８－１）のような爆チューの表示がされた後に、（ｒ４８－２）のような味方６人の表示がされる。以降、（ｒ４８－１）と（ｒ４８－２）との静止画の切り替えが繰返され、図１９１（Ｂ）に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

【０７１６】

（当否８）

煽りパートにおける（ｒ４８）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（ｒ４８）の前に実行される演出は、複数の画像デー

タからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（ｒ４８）において実行される演出は、爆チューの画像と味方６人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【０７１７】

（当否９）

図１９１（Ｂ）に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ１枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【０７１８】

（当否１０）

（ｒ４８）におけるスローモーション期間の演出をＳＰ前半リーチからＳＰ後半リーチ，ＳＰ最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、ＳＰ前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【０７１９】

（当否１１）

（ｒ４８）におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が２枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像１、画像２、画像３、画像４、画像１…と４枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【０７２０】

（当否１２）

（ｒ４８）におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【０７２１】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１９２～図２６０を参照しながら説明する。

【０７２２】

［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプ

をランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。
【０７２３】
具体的には、表示制御部１２４は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０５から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓｅｃ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２４は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示（リーチ表示など））を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された画像データ（動画データ，アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２４は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２４によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０７２４】
たとえば、図２７２は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２７２に示すように、表示制御部１２４がＳＰ前半リーチＡの当りエピローグにおける表示制御を行う場合、当該ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグを指定するための拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグに対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０７２５】
親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図１９２に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ９Ａと、盤左ランプ９Ｂと、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃが指定されている。そして、図１９２に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルＷＤ１が指定され、役物ランプ９Ａに対して子テーブルＹＤ１が指定され、盤左ランプ９Ｂに対して子テーブルＬＤ１が指定され、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈに対して子テーブルＡＤ１が指定されている。
【０７２６】
詳しくは図２０６を用いて後述するが、図２７２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）が指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するために１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてＷＤ３が指定されている。
【０７２７】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、

後述する図１９３に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ｔａ１～ｔａ１９といった各時間に対して参照される孫テーブル（Ｗ４、Ｗ１１、Ｗ１２、Ｗ２１など）が指定されている。

【０７２８】

詳しくは図２０６を用いて後述するが、図２７２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の子テーブルＷＤ３においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として３００ｍｓｅｃが指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで３０００ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３０００ｍｓｅｃに到達するまで、子テーブルＷＤ３によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の子テーブルＷＤ３においては、孫テーブルとしてＷ４が指定されている。

【０７２９】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図２３０に示す孫テーブルＷ４においては、３０ｍｓｅｃごとに用いられるＲＧＢに対応する輝度データが格納されている。

【０７３０】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（たとえば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【０７３１】

枠ランプは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。メイドＡが登場するような演出においては、輝度データとして「００Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが青色に点灯する。メイドＢが登場するような演出においては、輝度データとして「０ＡＣ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがハワイアンブルー色に点灯する。ＡＤが登場するような演出においては、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「Ａ５Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「Ｆ３Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。ボインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「ＦＥＡ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがクリーム色に点灯する。

【０７３２】

詳しくは図２３０を用いて後述するが、図２７２に示すように、孫テーブルＷ４においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「０００」と「ＡＡＡ」とが３０ｍｓｅｃ間隔で交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルによって指定された時間である３０００ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３００ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ４に基づき３０ｍｓｅｃ間隔で輝度データをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【０７３３】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、１０ｍｓｅｃ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【０７３４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【０７３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図２７３は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２７３に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として３０００ｍｓｅｃが指定され、かつ孫テーブルとしてＷ４が指定されている。孫テーブルＷ４においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「０００」と「ＡＡＡ」とが３０ｍｓｅｃ間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ１、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「ＡＡＡ」をデータ２、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ３、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「ＡＡＡ」をデータ４、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ５、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「ＡＡＡ」をデータ６、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ７と称する。

【０７３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルＷＤ３によって指定された３０００ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３０００ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ４に基づき３０ｍｓｅｃ間隔でデータ１～データ７の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ７まで出力した後、未だ計時が３０００ｍｓｅｃに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が３０００ｍｓｅｃに到達すると、その時点で孫テーブルＷ４に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルＷ１に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

【０７３７】

なお、後述する図１９２に示す親テーブルのように、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【０７３８】

また、後述する図１９３に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【０７３９】

また、後述する図２３５に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける１０分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【０７４０】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【０７４１】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【０７４２】

［開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１９２は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図１９２に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１，ＹＤ１，ＬＤ１，ＡＤ１）を指定する情報とが格納されている。

【０７４３】

図１９３は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図１９３に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

【０７４４】

たとえば、時間ｔａ１、時間ｔａ４、および時間ｔａ７においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。孫テーブルＷ２１は、図５２を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図２６０に示す背景輝度データテーブルにおける枠ラ

ンプ用の孫テーブルＷ２１に対応する。図２６０に示すように、孫テーブルＷ２１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」、「７７０」、または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【０７４５】

時間ｔａ３および時間ｔａ６においては、孫テーブルＷ４が指定されている。孫テーブルＷ４は、後述する図２３０に示す白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ４に対応する。図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づき１５０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×５）に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で２回点滅させる。

【０７４６】

時間ｔａ１０～ｔａ１２においては、孫テーブルＷ１１が指定されている。孫テーブルＷ１１は、後述する図２５１に示すシャッター１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１１に対応する。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ａ００」から「６００」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１１に基づきランプ制御を行うことで、図５８（ａ１０）～（ａ１２）に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【０７４７】

時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、孫テーブルＷ１２が指定されている。孫テーブルＷ１２は、後述する図２５１に示すシャッター２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１２に対応する。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「６００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１２に基づきランプ制御を行うことで、図５９（ａ１３）～（ａ１５）および図６０（ａ１６）～（ａ１８）に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【０７４８】

このように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【０７４９】

なお、本実施の形態においては、図５９（ａ１３）に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間（たとえば、１秒間）が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング（たとえば、シャッターが閉まり始め

るタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど）から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

【０７５０】

開始パートの最後となる時間ｔａ１９においては、図６１（ａ１９）に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図５３を参照しながら説明したように、輝度データが「０」となる状態であるが、時間ｔａ１９においては、輝度データが「１」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間ｔａ１９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

【０７５１】

このように、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０７５２】

［ＳＰ前半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１９４は、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図１９４に示すように、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ２，ＹＤ２，ＬＤ２，ＡＤ２）を指定する情報とが格納されている。

【０７５３】

図１９５は、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ２に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図１９５に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２では、枠ランプについて、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０７５４】

たとえば、時間ｔｂ１０の１５６０ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ３が指定されている。孫テーブルＷ３は、後述する図２２９に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ３に対応する。図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして１８０ｍｓｅｃ間隔で「４４０」、「６６０」、および「８８０」がまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【０７５５】

時間ｔｂ１４の１５０ｍｓｅｃ間および時間ｔｂ１７の２１０ｍｓｅｃ間においては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【０７５６】

ここで、図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ラ

ンプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されており、最初の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、最後の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）となっている。すなわち、２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０が２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが３回に亘って白点滅し、演出制御用ＣＰＵ１２０が１５０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×５）に亘って孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが２回に亘って白点滅する。

【０７５７】

時間ｔｂ１４および時間ｔｂ１７のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｂ１４では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｂ１７では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０７５８】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ２において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０７５９】

ＳＰ前半リーチＡの煽りパートの最後となる時間ｔｂ１８においては、図６７（ｂ１８）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、ＳＰリーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間ｔｂ１８においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブルＷ８は、後述する図２４９に示す操作促進なし煽り２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ８に対応する。図２４９に示すように、孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されており、子テーブルＷＤ２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【０７６０】

これにより、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートにおける当否分岐では、図６７（ｂ１８）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【０７６１】

また、ＳＰ前半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ２においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０７６２】
たとえば、時間ｔｂ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【０７６３】
これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０７６４】
また、ＳＰ前半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ２においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０７６５】
たとえば、時間ｔｂ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６５（ｂ１１）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｂ８および時間ｔｂ９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ８），（ｂ９）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。
【０７６６】
このように、図６４（ｂ８），（ｂ９）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０７６７】
［ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１９６は、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０７６８】
図１９６（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ３，ＹＤ３，ＬＤ３，ＡＤ３）を指定する情報とが格納されている。
【０７６９】
図１９６（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ３では、枠ランプについて、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ３に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。
【０７７０】

たとえば、時間ｔｃ１においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図６７（ｂ１８）に示した当否分岐の後、図６８（ｃ１）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０７７１】

前述したように、当否分岐（ｔｂ１８）における白点灯はＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｃ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０７７２】

時間ｔｃ２および時間ｔｃ３においては、孫テーブルＷ１が指定されている。孫テーブルＷ１は、後述する図２２５に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１に対応する。図２２５に示すように、孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図６８（ｃ２），（ｃ３）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

【０７７３】

図１９６（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０７７４】

図１９６（ｂ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ａの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ０に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０は、ＳＰリーチ前半Ａ，Ｂ、ＳＰリーチ後半Ａ，Ｂ、およびＳＰ最終リーチにおいて共通で用いられる。

【０７７５】

たとえば、時間ｔｃ４および時間ｔｃ５の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図６９（ｃ４），（ｃ５）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【０７７６】

当りエピローグパートの最後となる時間ｔｃ６においては、図６９（ｃ６）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｃ６においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ３に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０７７７】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｃ２および時間ｔｃ３に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｃ６に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄

が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０７７８】

［ＳＰ前半リーチＡハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１９７は、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０７７９】

図１９７（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０７８０】

図１９７（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ａにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ４に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４は、ＳＰリーチ前半Ａ，Ｂ、ＳＰリーチ後半Ａ，Ｂ、およびＳＰ最終リーチにおいて共通で用いられる。

【０７８１】

たとえば、時間ｔｄ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。孫テーブルＷ１３は、後述する図２５２に示すハズレ１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１３に対応する。図２５２に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図６７（ｂ１８）に示した当否分岐の後、図７０（ｄ１）に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０７８２】

前述したように、当否分岐（ｔｂ１８）における白点灯はＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｄ１における白点灯はＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｂ１８）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０７８３】

時間ｔｄ２の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。孫テーブルＷ１４は、後述する図２５２に示すハズレ２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１４に対応する。図２５２に示すように、孫テーブルＷ１４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２５０ｍｓｅｃ間隔で「４４４」または「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図７０（ｄ２）に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｄ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０７８４】
前述したように、当り時（ｔｃ２，ｔｃ３）におけるレインボー点灯はＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｄ２）における暗めの白点灯はＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０７８５】
時間ｔｄ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。孫テーブルＷ１５は、後述する図２５３に示すハズレ３輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１５に対応する。図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図７０（ｄ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【０７８６】
時間ｔｄ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図７１（ｄ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブルＷ２１は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間ｔａ１、時間ｔａ４、および時間ｔａ７で指定される孫テーブルＷ２１と共通する。
【０７８７】
時間ｔｄ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図２６０に示す孫テーブルＷ２１に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、ＲＧＢのデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行う。
【０７８８】
図１９０に示したように、時間ｔｄ３で枠ランプが消灯してから、時間ｔｄ４で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル（孫テーブル）が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。
【０７８９】
［ＳＰ前半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１９８は、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図１９８に示すように、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、

各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ５，ＹＤ５，ＬＤ５，ＡＤ５）を指定する情報とが格納されている。

【０７９０】

図１９９は、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ５に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図１９９に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ５では、枠ランプについて、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０７９１】

たとえば、時間ｔｅ８の１５０ｍｓｅｃ間および時間ｔｅ１２の２１０ｍｓｅｃ間においては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間ｔｅ８および時間ｔｅ１２のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｅ８では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｅ１２では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０７９２】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０７９３】

ＳＰ前半リーチＢの煽りパートの最後となる時間ｔｅ１７においては、図７７（ｅ１７）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、ＳＰリーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間ｔｅ１８においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【０７９４】

これにより、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおける当否分岐では、図７７（ｅ１７）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【０７９５】

また、ＳＰ前半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ５においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０７９６】

たとえば、時間ｔｅ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｅ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発

するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｅ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ６）に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【０７９７】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０７９８】

また、ＳＰ前半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ５においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０７９９】

たとえば、時間ｔｅ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７５（ｅ１１）に示したようなボインゴがパックを打つような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｅ７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７４（ｅ７）に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

【０８００】

このように、図７４（ｅ７）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８０１】

［ＳＰ前半リーチＢ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２００は、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８０２】

図２００（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ６，ＹＤ６，ＬＤ６，ＡＤ６）を指定する情報とが格納されている。

【０８０３】

図２００（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ６では、枠ランプについて、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ６に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８０４】

たとえば、時間ｔｆ１においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図７７（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図７８（ｆ１）に示したような夢夢ちゃんがパックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０８０５】

当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｆ１に

おける白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８０６】

時間ｔｆ２～ｔｆ４においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図７８（ｆ２）～（ｆ４）に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０８０７】

図２００（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０８０８】

図２００（ｂ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ｂの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８０９】

たとえば、時間ｔｆ５および時間ｔｆ６の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図７９（ｆ５），（ｆ６）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【０８１０】

当りエピローグパートの最後となる時間ｔｆ７においては、図８０（ｆ７）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｆ７においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ６に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０８１１】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｆ２～ｔｆ４に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｆ７に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０８１２】

［ＳＰ前半リーチＢハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０１は、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８１３】

図２０１（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いら

れる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０８１４】

図２００（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８１５】

たとえば、時間ｔｇ１および時間ｔｇ２の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図７７（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図８１（ｇ１）に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０８１６】

当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｇ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０８１７】

時間ｔｇ３の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図７０（ｇ２），（ｇ３）に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｇ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０８１８】

当り時（ｔｆ２～ｔｆ４）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｇ３）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８１９】

時間ｔｇ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図８２（ｇ４）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０８２０】

時間ｔｇ５においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図８１（ｇ５）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｇ５において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【０８２１】

［ＳＰ後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０２は、ＳＰ後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ８に含まれる孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２０２に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ８では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブルＷＤ８は、図１７１（ｈ１）～（ｈ３）（図８３（ｈ１）～（ｈ３））に示した役物動作の前半部分（落下部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

【０８２２】

たとえば、時間ｔｈ１～ｔｈ３の７０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ２が指定されている。孫テーブルＷ２は、後述する図２２８に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ２に対応する。図２２８に示すように、孫テーブルＷ２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「Ａ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２に基づきランプ制御を行うことで、図７７（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図８３（ｈ１）～（ｈ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０８２３】

なお、役物が落下する時間ｔｈ１～ｔｈ３の７０００ｍｓｅｃ間においては、役物ランプ９Ａに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間ｔｈ１～ｔｈ３の７０００ｍｓｅｃ間においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを赤色で点滅させる。

【０８２４】

これにより、枠ランプや役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

【０８２５】

［ＳＰ後半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０３は、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２０３に示すように、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ９，ＹＤ９，ＬＤ９，ＡＤ９）を指定する情報とが格納されている。

【０８２６】

図２０４および図２０５は、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ９に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２０４および図２０５に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ９では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８２７】

時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１７１（ｈ４）～図１７２（ｈ１０）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間ｔｈ４～ｔｈ６においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間ｔｈ７～ｔｈ１０において、孫テーブルＷ３に基づき、枠ランプがＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にＳＰ後半リーチＡの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８２８】

なお、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０においては、役物ランプ９Ａに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０間においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。

【０８２９】

これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【０８３０】

時間ｔｉ１の１１３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｉ２０の１３３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｉ１１の１５６０ｍｓｅｃ間とにおいては、孫テーブルＷ３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【０８３１】

ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ７～ｔｈ１０、および時間ｔｉ１では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｉ２０では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｉ１１では、２周期を超える１５６０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。

【０８３２】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０８３３】

時間ｔｉ１５および時間ｔｉ２４の１５０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｉ１４、ｔｉ２３、および時間ｔｉ３５の２１０ｍｓｅｃ間とにおいては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間ｔｉ１５、時間ｔｉ２４、時間ｔｉ１４、時間ｔｉ２３、および時間ｔｉ３５のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｉ１５および時間ｔｉ２４では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｉ１４、時間ｔｉ２３、および時間ｔｉ３５では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０８３４】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミ

ング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０８３５】

時間ｔｉ３６～ｔｉ３８の１０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ７が指定されている。孫テーブルＷ７は、後述する図２４９に示す操作促進なし煽り１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ７に対応する。図２４９に示すように、孫テーブルＷ７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「ＦＤＣ」と「３００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【０８３６】

ＳＰ後半リーチＡの煽りパートの最後となる時間ｔｉ３９においては、図９５（ｉ３９）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間ｔｉ３９においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。図２４９に示すように、孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されており、子テーブルＷＤ２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【０８３７】

このように、ＳＰ後半リーチＡにおける子テーブルＷＤ９では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルＷ７に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないＳＰ後半リーチＡの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルＷ７の最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）である「ＦＤＣ」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルＷ８の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【０８３８】

さらに、図９５（ｉ３９）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【０８３９】

また、図２４９に示すように、時間ｔｉ３６～ｔｉ３８の１０００ｍｓｅｃ間で用いられる孫テーブルＷ７の最後のＲＧＢのデータは、「ＦＤＣ」が指定され、さらに、その後の時間ｔｉ３９で用いられる孫テーブルＷ８の最後のＲＧＢのデータも、同じく「ＦＤＣ」が指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づき「ＦＤＣ」の輝度データをＬＥＤドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルＷ８に基づき「ＦＤＣ」の輝度データを継続してＬＥＤドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【０８４０】

また、ＳＰ後半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ９においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０８４１】
たとえば、時間ｔｉ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ２）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの２人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｉ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ３）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ４）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ５）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【０８４２】
これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０８４３】
また、ＳＰ後半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ９においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０８４４】
たとえば、時間ｔｉ２１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９０（ｉ２１）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｉ３２および時間ｔｉ３４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９４（ｉ３２）および図９５（ｉ３４）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。
【０８４５】
このように、図９４（ｉ３２）および図９５（ｉ３４）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０８４６】
［ＳＰ後半リーチＡ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２０６は、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０８４７】
図２０６（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１０，ＹＤ１０，ＬＤ１０，ＡＤ１０）を指定する情報とが格納されている。
【０８４８】
図２０６（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１０では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１０に含

まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８４９】

たとえば、時間ｔｊ１～ｔｊ３においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図９６（ｉ３９）に示した当否分岐の後、図９７（ｊ１）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０８５０】

当否分岐（ｔｉ３９）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｊ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８５１】

時間ｔｊ２，ｔｊ３においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図９７（ｊ２），（ｊ３）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０８５２】

図２０６（ｂ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０８５３】

図２０６（ｂ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８５４】

たとえば、時間ｔｊ４および時間ｔｊ５の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図９８（ｊ４），（ｊ５）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【０８５５】

当りエピローグパートの最後となる時間ｔｊ６においては、図９８（ｊ６）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｊ６においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１０に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０８５６】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｊ２，ｔｊ３に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｊ６に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レイン

ボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０８５７】

［ＳＰ後半リーチＡハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０７は、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８５８】

図２０７（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０８５９】

図２０７（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８６０】

たとえば、時間ｔｋ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図９６（ｉ３９）に示した当否分岐の後、図９９（ｋ１）に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０８６１】

当否分岐（ｔｉ３９）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｋ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｉ３９）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０８６２】

時間ｔｋ２および時間ｔｋ３の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図９９（ｋ２），（ｋ３）に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｋ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０８６３】

当り時（ｔｊ２，ｔｊ３）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｋ２，ｔｋ３）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８６４】

時間ｔｋ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０

は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１００（ｋ４）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０８６５】

時間ｔｋ５においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１００（ｋ５）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｋ５において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【０８６６】

［ＳＰ後半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０８は、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２０８に示すように、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１２，ＹＤ１２，ＬＤ１２，ＡＤ１２）を指定する情報とが格納されている。

【０８６７】

図２０９は、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１２に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２０９に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１２では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８６８】

時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１７１（ｈ４）～図１７２（ｈ１０）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間ｔｈ４～ｔｈ６においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間ｔｈ７～ｔｈ１０において、孫テーブルＷ３に基づき、枠ランプがＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にＳＰ後半リーチＢの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、ＳＰ後半リーチＢに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８６９】

なお、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０においては、役物ランプ９Ａに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０間においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。

【０８７０】

これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＢに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【０８７１】

時間ｔｎ５の１１３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｎ１４の１３３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｎ６の１５６０ｍｓｅｃ間とにおいては、孫テーブルＷ３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【０８７２】

ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ

７～ｔｈ１０、時間ｔｎ１、および時間ｔｎ５では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｎ１４では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｎ６では、２周期を超える１５６０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。

【０８７３】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１２において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ１２において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０８７４】

時間ｔｎ３、時間ｔｎ１２、および時間ｔｎ２５の１５０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｎ４、ｔｎ１３、時間ｔｎ１５、時間ｔｎ１９、および時間ｔｎ２２の２１０ｍｓｅｃ間とにおいては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間ｔｎ３、時間ｔｎ１２、時間ｔｎ２５、時間ｔｎ４、時間ｔｎ１３、時間ｔｎ１５、時間ｔｎ１９、および時間ｔｎ２２のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｎ３、時間ｔｎ１２、および時間ｔｎ２５では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｎ４、時間ｔｎ１３、時間ｔｎ１５、時間ｔｎ１９、および時間ｔｎ２２では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０８７５】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１２において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０８７６】

ＳＰ後半リーチＢの煽りパートの最後となる時間ｔｎ２７においては、図１０９（ｎ２７）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間ｔｎ２７においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【０８７７】

これにより、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートにおける当否分岐では、図１０９（ｎ２７）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【０８７８】

また、ＳＰ後半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ１２においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０８７９】

たとえば、時間ｔｎ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０１（ｎ２）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんと画面の右側に位置するカニとが対峙するような演出に対応させて、ジャムちゃんおよびナナちゃんの２人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、カニに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんは、セリフを発しているため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠左ランプを白色で点滅させる。

【０８８０】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８８１】

また、ＳＰ後半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ１２においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０８８２】

たとえば、時間ｔｎ１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０６（ｎ１８）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｎ１０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０４（ｎ１０）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【０８８３】

このように、図１０４（ｎ１０）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８８４】

［ＳＰ後半リーチＢ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１０は、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８８５】

図２１０（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１３，ＹＤ１３，ＬＤ１３，ＡＤ１３）を指定する情報とが格納されている。

【０８８６】

図２１０（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１３では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１３に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８８７】
たとえば、時間ｔｏ１においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１０（ｏ１）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。
【０８８８】
当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｏ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０８８９】
時間ｔｏ２～ｔｏ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１１０（ｏ２）～図１１１（ｏ５）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０８９０】
図２１０（ｂ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。
【０８９１】
図２１０（ｂ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８９２】
たとえば、時間ｔｏ６および時間ｔｏ７の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１１１（ｏ６）および図１１２（ｏ７）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０８９３】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｏ８においては、図１１２（ｏ８）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｏ８においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１３に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０８９４】
このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｏ２～ｔｏ５に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｏ８に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ

制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０８９５】

［ＳＰ後半リーチＢハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１１は、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８９６】

図２１１（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０８９７】

図２１１（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０８９８】

たとえば、時間ｔｐ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１３（ｐ１）に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０８９９】

当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｐ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０９００】

時間ｔｐ２および時間ｔｐ３の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１１３（ｐ２），（ｐ３）に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｐ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０９０１】

当り時（ｔｏ２～ｔｏ５）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｐ２，ｔｐ３）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０９０２】

時間ｔｐ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ４）に示したよう

なハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【０９０３】
時間ｔｐ５においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ５）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｐ５において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。
【０９０４】
［ＳＰ最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１２は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１２に示すように、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１５，ＹＤ１５，ＬＤ１５，ＡＤ１５）を指定する情報とが格納されている。
【０９０５】
図２１３および図２１４は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１５に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１３および図２１４に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１５では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９０６】
時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１７１（ｈ４）～図１７２（ｈ１０）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間ｔｈ４～ｔｈ６においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間ｔｈ７～ｔｈ１０において、孫テーブルＷ３に基づき、枠ランプがＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にＳＰ最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、ＳＰ最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０９０７】
なお、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０においては、役物ランプ９Ａに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０間においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。
【０９０８】
これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。
【０９０９】
時間ｔｒ１の１１３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ１９および時間ｔｒ２２の１３３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ１５の１５６０ｍｓｅｃ間とにおいては、孫テーブルＷ３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。
【０９１０】
ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ７～ｔｈ１０、および時間ｔｒ１では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用

ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１９および時間ｔｒ２２では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１５では、２周期を超える１５６０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。

【０９１１】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０９１２】

さらに、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【０９１３】

時間ｔｒ３６の１５０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ４０および時間ｔｒ４７の２１０ｍｓｅｃ間とにおいては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間ｔｒ３６、時間ｔｒ４０、および時間ｔｒ４７のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｒ３６では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｒ４０および時間ｔｒ４７では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０９１４】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０９１５】
さらに、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。
【０９１６】
時間ｔｒ４１においては、孫テーブルＷ５または孫テーブルＷ６が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間ｔｒ４１において孫テーブルＷ５が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間ｔｒ４１において孫テーブルＷ６が指定される。
【０９１７】
孫テーブルＷ５は、後述する図２３３～図２３５に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ５ａ～Ｗ５ｅに対応する。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ５に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。
【０９１８】
孫テーブルＷ６は、後述する図２４２～図２４４に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ６ａ～Ｗ６ｅに対応する。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（緑カットイン演出）に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。
【０９１９】
図１２８（ｒ４０），（ｒ４１）に示したように、プッシュボタン３１Ｂが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、ＳＰ最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。
【０９２０】
これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す表示（ボタン表示）と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提

供することができる。

【０９２１】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂなど、いずれか１つ以上の遊技効果ランプ９のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ９を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

【０９２２】

時間ｔｒ４９および時間ｔｒ５０の８６０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ９が指定されている。孫テーブルＷ９は、後述する図２５０に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ９に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９２３】

ＳＰ最終リーチの煽りパートの最後となる時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては、孫テーブルＷ１０が指定されている。孫テーブルＷ１０は、後述する図２５０に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１０に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１５に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【０９２４】

これにより、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【０９２５】

ここで、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、およびＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートに移行する。一方、ＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図１３０（ｒ４７）に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図１３０（ｒ４８）に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルＷ９に切り替えて当該孫テーブルＷ９に基づき、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１

Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。
【０９２６】
　このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰ最終リーチにおいては、孫テーブルＷ１０に基づき、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が３０ｍｓｅｃ間隔で、「５００」と「Ｄ００］との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。
【０９２７】
　また、ＳＰ最終リーチ煽りパートの子テーブルＷＤ１５においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０９２８】
　たとえば、時間ｔｒ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ２）に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ６人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ６人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ６人は、セリフを発しているため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間ｔｒ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ３）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【０９２９】
　これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０９３０】
　また、ＳＰ最終リーチ煽りパートの子テーブルＷＤ１５においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０９３１】
　たとえば、時間ｔｒ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１８（ｒ１１）に示したようなメイドＡが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドＡに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｒ２５、時間ｔｒ２７、時間ｔｒ２９、時間ｔｒ３１、時間ｔｒ３３、および時間ｔｒ３５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。
【０９３２】
　このように、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）に示したようにキャラクタのセリフがある

一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０９３３】

［ＳＰ最終リーチ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１５は、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０９３４】

図２１５（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ａ，ＹＤ１６ａ，ＬＤ１６ａ，ＡＤ１６ａ）を指定する情報とが格納されている。

【０９３５】

図２１５（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の子テーブルＷＤ１６ａでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ａに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９３６】

たとえば、時間ｔｓ１～ｔｓ３の１００００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１８が指定されている。孫テーブルＷ１８は、後述する図２５６に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１８に対応する。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【０９３７】

図２１５（ｂ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ｂ，ＹＤ１６ｂ，ＬＤ１６ｂ，ＡＤ１６ｂ）を指定する情報とが格納されている。

【０９３８】

図２１５（ｂ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１６ｂでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ｂに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９３９】

たとえば、時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【０９４０】
時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９４１】
図２１５（ｃ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。
【０９４２】
図２１５（ｃ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９４３】
たとえば、時間ｔｓ８および時間ｔｓ９の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１３５（ｓ８），（ｓ９）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０９４４】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｓ１０においては、図１３６（ｓ１０）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｓ１０においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１６に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０９４５】
このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｓ４～ｔｓ７に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｓ１０に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。
【０９４６】
また、ＳＰ最終リーチ当りエピローグパートの子テーブルＷＤ１６においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０９４７】
［ＳＰ最終リーチハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１６は、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０９４８】
図２１６（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１７，ＹＤ１７，ＬＤ１７，ＡＤ１７）を指定する情報とが格納されている。
【０９４９】
図２１６（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ１７では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１７に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。
【０９５０】
たとえば、時間ｔｕ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３７（ｕ１）に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。
【０９５１】
当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅は、後述する図２５０に示す孫テーブルＷ１０に基づいており、そのＲＧＢのデータが「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレ報知後のｔｕ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【０９５２】
時間ｔｒ２の３９００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ２）に示したような味方キャラクタ６人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｕ１よりも暗めの白色で点灯させる。
【０９５３】
当り時（ｔｓ４～ｔｓ７）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｕ１）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０９５４】
また、ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、

孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【０９５５】

時間ｔｕ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０９５６】

時間ｔｕ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１３８（ｕ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｕ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【０９５７】

［救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１７は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１８に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１７に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１８では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９５８】

たとえば、時間ｔｖ１の１９８０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１６が指定されている。孫テーブルＷ１６は、後述する図２５４に示す救済当り１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１６に対応する。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１６に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ１）に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９５９】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々で最後に指定された孫テーブルＷ２１に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【０９６０】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々

で最後においては、孫テーブルＷ１５が指定されることで、最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「１１１」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６における最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「ＡＡＡ」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（白色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【０９６１】

時間ｔｖ２の７００ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１７が指定されている。孫テーブルＷ１７は、後述する図２５５に示す救済当り２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１７に対応する。図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ２）に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０９６２】

時間ｔｖ３および時間ｔｖ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ３），（ｖ４）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９６３】

救済当りパートの最後となる時間ｔｖ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ５）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔｖ５においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１８に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９６４】

［再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１８は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１８に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１９，ＹＤ１９，ＬＤ１９，ＡＤ１９）を指定する情報とが格納されている。

【０９６５】

（操作促進前に用いられる輝度データテーブル）

図２１９は、再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２１９に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１９として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９６６】

図２１９（ａ）には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行

うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９６７】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０９６８】

図２１９（ｂ）には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、孫テーブルＷ１９が指定されている。孫テーブルＷ１９は、後述する図２５７に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１９に対応する。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０９６９】

時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、孫テーブルＷ２０が指定されている。孫テーブルＷ２０は、後述する図２５８に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ２０に対応する。図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、孫テーブルＷ２０よりも短い３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【０９７０】

（操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル）

図２２０は、再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２０に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２０は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２０に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２０では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９７１】

たとえば、時間ｔＢ１～ｔＢ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「３」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９７２】

時間ｔＢ５～ｔＢ９においては、孫テーブルＷ１８が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ５）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【０９７３】

なお、時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルＷ１に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間ｔＢ５～ｔＢ９においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間ｔＢ５～ｔＢ９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２０に対応するタイ

マの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

【０９７４】

このように、再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点滅は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【０９７５】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ１９におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【０９７６】

また、図１５９（Ｂ７）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【０９７７】

さらに、図１５９（Ｂ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図１５９（Ｂ８），（Ｂ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９７８】

（操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル）

図２２１は、再抽選パート（操作促進後）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２１に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２１は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２１に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２１では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９７９】

たとえば、時間ｔＣ１～ｔＣ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９８０】

時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔＣ５～ｔＣ９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２１に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９８１】

このように、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０９８２】

また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ１９やＷ２０におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【０９８３】

また、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「２」の図柄から昇格することなく「２」の図柄が維持される場合の時間ｔＣ５～ｔＣ９におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピローグパートにおいて用いられて孫テーブルＷ１と共通の孫テーブルＷ１を用いて、データ容量を削減することができる。

【０９８４】

また、図１６３（Ｃ７）～（Ｃ９）に示したような「２」の図柄の図柄出しが終了した後に「２」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【０９８５】

さらに、図１６３（Ｃ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図１６３（Ｃ８），（Ｃ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９８６】

［ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２２２は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ２２に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２２２に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２２では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９８７】

たとえば、時間ｔＤ１およびｔＥ１においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９８８】
時間ｔＤ２およびｔＥ２においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間ｔＤ２およびｔＥ２においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。
【０９８９】
［なめらかレインボー輝度データテーブル］
図２２３は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２２３に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ１，ＹＳ１，ＬＳ１，ＡＳ１）を指定する情報とが格納されている。
【０９９０】
図２２４は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２２４に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ１，Ｙ１，Ｌ１，Ａ１）が指定されている。
【０９９１】
図２２５は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２５に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９９２】
図２２６は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ１においては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ１に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルＬ１においては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ１に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを白色で点灯させる。
【０９９３】
図２２７は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２７に示すようにアタッカランプ用の孫テーブルＡ１においては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９９４】
［役物動作赤点滅輝度データテーブル］

図２２８は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２８に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「Ａ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０９９５】

［黄色もや輝度データテーブル］

図２２９は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして１８０ｍｓｅｃ間隔で「４４０」、「６６０」、および「８８０」がまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【０９９６】

［白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル］

図２３０は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されており、最初の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、最後の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）となっている。すなわち、２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９９７】

［共通赤カットイン輝度データテーブル］

図２３１は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２３１に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ５，ＹＳ５，ＬＳ５，ＡＳ５）を指定する情報とが格納されている。

【０９９８】

図２３２は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２３２に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ），Ｙ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ），Ｌ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ），Ａ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ））が指定されている。

【０９９９】

図２３３～図２３５は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５ａ，Ｗ５ｂ，Ｗ５ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１

２０は、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０００】

図２３６は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ５ａ，Ｙ５ｂ，Ｙ５ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００１】

図２３７は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３７に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ５ａ，Ｌ５ｂ，Ｌ５ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００２】

図２３８および図２３９は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３８および図２３９に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ５ａ，Ａ５ｂ，Ａ５ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００３】

［共通緑カットイン輝度データテーブル］

図２４０は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明す

るための図である。図２４０に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ６，ＹＳ６，ＬＳ６，ＡＳ６）を指定する情報とが格納されている。

【１００４】

図２４１は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２４１に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ），Ｙ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ），Ｌ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ），Ａ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ））が指定されている。

【１００５】

図２４２～図２４４は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６ａ，Ｗ６ｂ，Ｗ６ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

【１００６】

図２４５は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４５に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ６ａ，Ｙ６ｂ，Ｙ６ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００７】

図２４６は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４６に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ６ａ，Ｌ６ｂ，Ｌ６ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通６カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００８】

図２４７および図２４８は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４７および図２４８に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ６ａ，Ａ６ｂ，Ａ６ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓ

ｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００９】

［操作促進なし時の煽り輝度データテーブル］

図２４９は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４９に示すように、孫テーブルＷ７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「ＦＤＣ」と「３００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０１０】

孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０１１】

［操作促進あり時の煽り輝度データテーブル］

図２５０は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１２】

孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０１３】

［シャッター輝度データテーブル］

図２５１は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ａ００」から「６００」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１１に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１４】

孫テーブルＷ１２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデー

タとして、３０ｍｓｅｃで「６００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１５】

［ハズレ輝度データテーブル］

図２５２および図２５３は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５２に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０１６】

孫テーブルＷ１４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２５０ｍｓｅｃ間隔で「４４４」または「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをｔｄ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【１０１７】

図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【１０１８】

［救済当り輝度データテーブル］

図２５４および図２５５は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１９】

図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０２０】

［当り確定輝度データテーブル］

図２５６は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【１０２１】

［再抽選演出輝度データテーブル］

図２５７および図２５８は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０２２】
図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブルＷ２０は、孫テーブルＷ１９よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。
【１０２３】
［背景輝度データテーブル］
図２５９は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２５９に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ２１（Ｗ２１ａ，Ｗ２１ｂ），Ｙ２１（Ｙ２１ａ，Ｙ２１ｂ），Ｌ２１（Ｌ２１ａ，Ｌ２１ｂ），Ａ２１（Ａ２１ａ，Ａ２１ｂ））が指定されている。
【１０２４】
図２６０は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２６０に示すように、孫テーブルＷ２１ａにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１ａに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０２５】
孫テーブルＷ２１ｂにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」、「７７０」、または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１ｂに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０２６】
＜輝度データの参照について＞
上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。
【１０２７】
図２６８～図２７１は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図２６８に示すように、当りエピローグパートの時間ｔｓ１～ｔｓ３においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１８に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。
【１０２８】
当りエピローグパートの時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。
【１０２９】
当りエピローグパートの時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０３０】
図２６９に示すように、当りエピローグパートの時間ｔＡ１～ｔＡ４においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ４）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【１０３１】
当りエピローグパートの時間ｔＡ５においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ５）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。
【１０３２】
図２７０に示すように、再抽選パートの時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。
【１０３３】
再抽選パートの時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１９に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。
【１０３４】
再抽選パートの時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ２０に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。
【１０３５】
図２７１に示すように、再抽選パートの時間ｔＣ１～ｔＣ４においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。
【１０３６】
再抽選パートの時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０３７】
ファンファーレパートの時間ｔＥ１においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【１０３８】
ファンファーレパートの時間ｔＥ２においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。
【１０３９】
このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル（輝度データテーブル）に含まれる輝度データ（たとえば、ＲＧＢのデータ）を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。
【１０４０】
なお、図２６８～図２７１においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図１９２～図２６０に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。
【１０４１】
＜パチンコ遊技機１のランプ制御における特徴部分の説明＞
次に、前述したパチンコ遊技機１のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。
【１０４２】
（開始９）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１０４３】
（開始１１，開始１４）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。
【１０４４】
（煽り７，煽り９）
図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタの

セリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０４５】

（煽り１０）

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０４６】

（煽り１７）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽りパートで用いられる１つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１０４７】

（煽り１８）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽りパートで用いられる１つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１０４８】

（煽り１９）

ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別

の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【１０４９】

（煽り２０）

ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１０５０】

（煽りカットイン１）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【１０５１】

（当否１３）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【１０５２】

（当否１５）

ＳＰ後半リーチＡにおける子テーブルＷＤ９では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルＷ７に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないＳＰ後半リーチＡの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルＷ７の最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）である「ＦＤＣ」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルＷ８の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【１０５３】

（当否１７）

ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が

出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【１０５４】

（当否２０）

ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【１０５５】

（当否２１）

ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々で最後に指定された孫テーブルＷ２６に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【１０５６】

（エピローグ９）

役物が上昇するときにおいては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【１０５７】

（エピローグ２６）

当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１０５８】

（エピローグ２７）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２１，ＷＤ２２においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当

りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１０５９】

（再抽選演出２）

図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１０６０】

（再抽選演出７，再抽選演出１４，再抽選演出１６）

当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１０６１】

（再抽選演出１９）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１０６２】

（再抽選演出２０）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ７～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【１０６３】

＜ランプ制御に関する詳細説明＞

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図２６１～図２６３を参照しながら、詳細に説明する。

【１０６４】

［当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較について］
図２６１～図２６３は、当り時とハズレ時とにおけるランプの比較を説明するための図である。
【１０６５】
まず、図２６１を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。
【１０６６】
その後、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。
【１０６７】
孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２５０ｍｓｅｃ間隔で「４４４」または「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルＷ１３に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。
【１０６８】
孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【１０６９】
孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われた後、図１９０を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０７０】
次に、図２６２を参照しながら、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々

における煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【１０７１】

図２６２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０７２】

その後、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「ＦＦＦ」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０７３】

孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０７４】

孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して順番に「ＡＡＡ」が指定され、最終的に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）で各ランプに対して「０００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【１０７５】

孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０７６】

次に、図２６３を参照しながら、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【１０７７】

図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０７８】

その後、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を

行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。
【１０７９】
孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０８０】
孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。
【１０８１】
孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０８２】
図２６１～図２６３を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。
【１０８３】
（当否１９）
図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【１０８４】
（役物動作１）
図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１０８５】
（役物動作２）
図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボ

ー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０８６】

（図柄の揺れ態様について）

ここで、図柄の揺れ態様について、図２６４を用いて詳細に説明する。図２６４は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図２６４（ａ）に示す第１態様～第３態様のような動きや、図２６４（ｂ）に示す第１態様～第３態様のような動きをする。具体的には、図２６４（ａ）に示す第１態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第２態様は、第１態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第３態様は、第１態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

【１０８７】

また、図２６４（ｂ）に示す第１態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ｂ）に示す第２態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図２６４（ｂ）に示す第３態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【１０８８】

（再抽選演出の変形例）

図２６５は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６５（Ａ）が７図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図２６５（Ｂ）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図２６５（Ａ）に示すように、（Ｄ１），（Ｄ２）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｄ３），（Ｄ４）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｄ５）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｄ６）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、（Ｄ７）に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（Ｄ８）～（Ｄ９）にかけて「７」図柄が縮小されて表示される。

【１０８９】

その後、（Ｄ１０）に示すように、「７」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、（Ｄ１１）に示すように、「７」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、（Ｆ１２）に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。（Ｄ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合、（Ｄ１３）～（Ｄ２０）に示すように、「７」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。（Ｄ２０）の後も同様の高速変動を繰り返す。

【１０９０】

図２６５（Ｂ）に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときの図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第１再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第２再抽選演出と、７図柄から７図柄で変化しない第３再抽選演出とがある。たとえば、第１再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間（ｔ１）があり、その後図柄が確定する。

【１０９１】

また、第２再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからｔ２後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間（ｔ１－ｔ２）があり、その後図柄が確定する。また、第３再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからｔ１後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第１再抽選演出～第３再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【１０９２】

［再抽選演出２６～２８について］

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【１０９３】

（再抽選演出の変形例）

図２６６は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６６の（Ｋ１）～（Ｋ３）に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、（Ｋ１）に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において５秒後には（Ｋ５）に示すように３図柄が正面を向いた状態となる。

【１０９４】

また、（Ｋ２）に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後１秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において４秒後には（Ｋ６）に示すように３図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、（Ｋ３）に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後２秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において３秒後には（Ｋ７）に示すように３図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【１０９５】

このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｋ８）～（Ｋ１７）に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、（Ｋ１７）の後に図柄送り演出が実行される。なお、図２６６においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【１０９６】

（再抽選演出２６）

図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好

適に見せることができる。
【１０９７】
（再抽選演出２７）
ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。
【１０９８】
（再抽選演出２８）
ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１０９９】
（再抽選演出２９）
複数のＳＰリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなＳＰリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなＳＰリーチであっても尺ずれが発生するＳＰリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が１つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ。また、再抽選演出を１つとすることでデータ容量を削減することができる。
【１１００】
（再抽選演出３０）
図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。
【１１０１】
［再抽選演出２１～２５について］
再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【１１０２】
（再抽選演出の変形例）
図２６７は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。（Ｌ１）は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ２）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ１）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ３）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ２）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、（Ｌ１）に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され

、所定期間経過後に（Ｌ７）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。
【１１０３】
　また、（Ｌ２）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ１）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ１）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ８）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、（Ｌ３）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ２）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ２）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ９）に示すような３図柄が正面を向いた状態となる。
【１１０４】
　このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｊ１）～（Ｊ１０）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（Ｊ１１）～（Ｊ１７）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図２６７においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。
【１１０５】
　（再抽選演出２１）
　変形例においては、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１０６】
　（再抽選演出２２）
　操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１０７】
（再抽選演出２３）
図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。
【１１０８】
（再抽選演出２４）
図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。
【１１０９】
（再抽選演出２５）
図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とするこで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。
【１１１０】
＜主な構成および効果＞
以下に、パチンコ遊技機１の各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。
【１１１１】
（Ｆ２０１９－１１６）
遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、
可動体（たとえば、役物，可動体３２）と、
表示手段（たとえば、画像表示装置５）と、を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピローグパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図１１５（ｒ２）に示す例）、
前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示す例）、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置（たとえば、退避位置）から前記表示手

段の前面側の第２位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図１３３に示す例）、
前記表示手段は、
前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図１７３，図１７４に示す例）、
エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図１３４～図１３６に示す例）、
エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図１７５に示す例）。
【１１１２】
具体的には、煽りパートとしての各ＳＰリーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図１１５（ｒ２））。これによれば、ＳＰリーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図１３１（ｒ４８）～（ｒ５１））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第１に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１１３】
（Ｆ２０１９－１１７）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
【１１１４】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。
【１１１５】
（Ｆ２０１９－１１８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて表示された前記第１図柄を用いて、前記第１再抽選演出または前記第２再抽選演出を実行し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データ

テーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【１１１６】

具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１１１７】

（Ｆ２０１９－１１９）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

【１１１８】

具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１１１９】

（Ｆ２０１９－１２０）

（５）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて前記第２図柄を表示した後に当該第２図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートに

おいて当該第２図柄を再び表示する第３再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出と前記第２再抽選演出と前記第３再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１２０】
具体的には、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。
【１１２１】
（Ｆ２０１９－１２１）
（６）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１

図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて前記第１図柄を一旦表示するときと、前記第２再抽選演出の後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第１図柄を表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１２２】
具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。
【１１２３】
（Ｆ２０１９－１２２）
（７）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１

図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
後半パートで前記第１図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示する揺れ表示を行い、
後半パートで前記第２図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第２図柄の表示態様を前記第１態様と前記第２態様と前記第３態様とに変化させることで当該第２図柄が揺れているように当該第２図柄を表示する揺れ表示を行い、
前記第１態様は、前記第２態様および前記第３態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、
前記演出実行手段は、
再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、前記第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第２図柄が前記第２態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングと異なる第２タイミングで行われた場合、前記第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第２図柄が前記第３態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングおよび前記第２タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第２図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第２図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を前記第１態様で停止表示し、
前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングで行われた場合、前記第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第１図柄が前記第２態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第２タイミングで行われた場合、前記第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第１図柄が前記第３態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングおよび前記第２タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第１図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第１図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を前記第１態様で停止表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【１１２４】

具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１２５】

（Ｆ２０１９－１２６）

（８）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【１１２６】

具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６

（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１２７】

（Ｆ２０１９－１２７）

（９）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【１１２８】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からＳＰ前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからＳＰ前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でＳＰ前半リーチに対応した音が出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ前半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【１１２９】

（Ｆ２０１９－１２８）

（１０）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記表示手段は、
導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、
導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、
輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、
カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。
【１１３０】
具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。
【１１３１】
（Ｆ２０１９－１２９）
（１１）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
前記音出力手段は、音出力を継続し、
前記発光制御手段は、第１報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第２報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第２報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。
【１１３２】
具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。
【１１３３】
（Ｆ２０１９－１３０）
（１２）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、第１シーンと、当該第１シーンより後の第２シーンと、を含んで構成され、
前記第１シーンにおいて、第１動画データが用いられ、
前記第２シーンにおいて、第２動画データが用いられ、
前記第２シーンの方が前記第１シーンよりも演出の進行速度が遅く、
前記第１動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、
前記第２動画データは、１の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。
【１１３４】
具体的には、煽りパートにおける（ｒ４８）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（ｒ４８）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（ｒ４８）において実行される演出は、爆チューの画像と味方６人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。
【１１３５】
（Ｆ２０１９－１３１）
（１３）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、
前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、
前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【１１３６】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【１１３７】

（Ｆ２０１９－１３２）
（１４）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【１１３８】

具体的には、煽りパートにおいては、ＳＰリーチのＢＧＭが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【１１３９】

（Ｆ２０１９－１３３）
（１５）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能

であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて、前記第１図柄を一旦表示するときに、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示するものであり、
エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第１図柄が前記第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、
前記演出実行手段は、前記第１図柄が前記第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第１図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第１図柄を表示して前記第１再抽選演出または前記第２再抽選演出を実行し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１４０】
具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そ

して、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１４１】

（Ｆ２０２０－００５）

（１６）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【１１４２】

具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【１１４３】

（Ｆ２０２０－００６）

（１７）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第２エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、
その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、
前記発光制御手段は、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の前記発光手段を制御し、
前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、
前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、
図柄の停止表示が行われるときに、第４図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、
図柄の変動表示が開始されるときに、第４図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【１１４４】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１４５】

[開始１]

当否報知パートまでにおいて、可動体が第１位置から表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
表示手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
発光制御手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
音出力手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【１１４６】
　具体的には、図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧＭ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。
【１１４７】
　[開始２]
　可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、
　可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、
　可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、
　可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。
【１１４８】
　具体的には、図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「２」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「２」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「２」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、ＳＰ後半リーチＡに対応する背景や「２」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。
【１１４９】
　[開始３]
　可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。
【１１５０】
　具体的には、図１７１に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【１１５１】
［開始４］
エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。
【１１５２】
具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図１７２（ｈ７）～（ｈ１０）に対応する場面において、役物が上昇する際に「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。
【１１５３】
［開始５］
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、
遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、
遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。
【１１５４】
具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。
【１１５５】
［開始６］
遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。
【１１５６】
具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。
【１１５７】
［開始７］
遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。
【１１５８】
具体的には、前述した図５８に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図５８（ａ１２）に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすことができる。図６０（ａ１６）に示すようなシャッターが開き始め

るときも同様に違和感を無くすことができる。
【１１５９】
[開始８]
遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、
遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。
【１１６０】
具体的には、前述した図６０，図６１に示すように、シャッターが開いた後は、ＳＰ前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、ＳＰ前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にＳＰ前半の演出が進行する。これによれば、ＳＰ前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。
【１１６１】
[開始９]
遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、
遮蔽表示の解放動作が終了して１フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。
【１１６２】
具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１１６３】
[開始１０]
演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。
【１１６４】
具体的には、前述した図５７（ａ９）に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１６５】
[開始１１]（２０１９－１９４４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、
遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、
前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。
【１１６６】
具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。
【１１６７】
[開始１２]
演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、
開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、
導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。
【１１６８】
具体的には、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのＳＰ前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。
【１１６９】
[開始１３]
遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。
【１１７０】
具体的には、前述したシャッターによる演出は、ＳＰ前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動２回目から再変動３回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、ＳＰ前半リーチからＳＰ後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。
【１１７１】
[開始１４]
輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮

蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【１１７２】

具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【１１７３】

[開始１５]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【１１７４】

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【１１７５】

[開始１６]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【１１７６】

具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ９の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ９の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【１１７７】

[開始１７]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【１１７８】
具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ９のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ９の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。
【１１７９】
[煽り１]
導入パートは、
有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、
味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、
表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、
表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。
【１１８０】
具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。
【１１８１】
[煽り２]
導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。
【１１８２】
具体的には、前述した図６３（ｂ５）などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。
【１１８３】
[煽り３]
導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。
【１１８４】
具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。
【１１８５】
[煽り４]
味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。
【１１８６】
具体的には、前述した図６７（ｂ１７）などに示すように、味方キャラクタがセリフを

発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【１１８７】

[煽り５]

第１導入パートから第２導入パートに展開されることがあり、

第１導入パートおよび第２導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第１導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第２導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【１１８８】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第１煽りパートとしてのＳＰ前半リーチＡ，ＳＰ前半リーチＢと、後半のタイミングで実行される第２煽りパートとしてのＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチとがあった。そして、第１煽りパートであっても、第２煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【１１８９】

[煽り６]

第１導入パートにおいては第１キャラクタが活躍し、

第２導入パートにおいては第２キャラクタが活躍し、

第１導入パートにおいて、最初に第１キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第２導入パートにおいて、最初に第２キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【１１９０】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、ＳＰ前半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、ＳＰ後半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、ＳＰ前半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またＳＰ後半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんとによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは１人であっても２人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【１１９１】

[煽り７]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【１１９２】

具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１９３】

[煽り８]

キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【１１９４】

具体的には、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、ｒ２４，ｒ２６，ｒ２８，ｒ３０，ｒ３２，ｒ３４）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ９を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ｒ２４）の場面の前では、（ｒ２２）の黄色や（ｒ２３）の赤色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にＡＤのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２６）の場面の前では、（ｒ２５）のオレンジ色や（ｒ２５’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＡのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２８）の場面の前では、（ｒ２７）の青色や（ｒ２７’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＢのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３０）の場面の前では、（ｒ２９）のハワイアンブルー色や（ｒ２９’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３２）の場面の前では、（ｒ３１）のピンク色や（ｒ３１’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３４）の場面の前では、（ｒ３３）の紫色や（ｒ３３’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【１１９５】

[煽り９]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

【１１９６】

具体的には、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１９７】

[煽り１０]（２０１９－１９３０）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

第１キャラクタと、第２キャラクタとが表示されており、第１キャラクタが発するセリフ音が出力される第１シーンと、

第１キャラクタと、第２キャラクタとが表示されており、第２キャラクタが発するセリフ音が出力される第２シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第１シーンにおいて、第１シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第２シーンにおいて、第２シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第１シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段を第１キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段を第２キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第１キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

第２シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段を第１キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段を第２キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第２キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

【１１９８】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯さ

せ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１９９】

[煽り１１]

第１キャラクタと第２キャラクタとが表示されている状態において、第１キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第２キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【１２００】

具体的には、前述の図６３（ｂ５），（ｂ６）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【１２０１】

[煽り１２]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【１２０２】

具体的には、煽りパートにおいては、ＳＰリーチのＢＧＭが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【１２０３】

[煽り１３]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてＢＧＭ、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【１２０４】

具体的には、パチンコ遊技機１における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機１においてＳＰリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、ＢＧＭや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで１つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【１２０５】
[煽り１４]
一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。
【１２０６】
具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【１２０７】
[煽り１５]
画面の正面視において、距離感が遠い第１キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第２キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。
【１２０８】
具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【１２０９】
[煽り１６]
動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。
【１２１０】
具体的には、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。
【１２１１】
[煽り１７]（２０１９－１９３３）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
導入パートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテー

ブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第２シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、
第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第１時間分用いる時間データと、で構成され、
第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第２時間分用いる時間データと、で構成される。
【１２１２】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽りパートで用いられる１つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。
【１２１３】
[煽り１８]（２０１９－１９３４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
導入パートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第２シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、
第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、
第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。
【１２１４】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽りパートで用いられる１つの子テーブルに

おいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１２１５】

[煽り１９]（２０１９－１９３５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第１報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第２報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第１報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第２報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第１時間分用いる時間データと、で構成され、

第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第２時間分用いる時間データと、で構成される。

【１２１６】

具体的には、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【１２１７】
[煽り２０]（２０１９－１９３６）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出とを含み、
前記発光制御手段は、
第１報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
第２報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
第１報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第２報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、
第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、
第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。
【１２１８】
[煽り２１]
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
特定シーンにおいて、第１セリフ字幕が表示されている状態で、第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
【１２１９】
具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。
【１２２０】
[煽り２２]
複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第１字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第２字幕が表示され、
第１字幕が透過率０％で表示されている箇所に重なるように第２字幕が透過率５０％で表示され、その後、第２字幕が透過率０％で表示されるときには第１字幕の表示は終了する。
【１２２１】
具体的には、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第１の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第２の字幕が表示されることがある。この場合、第１の字幕が透過率０％で表示されている箇所に第２の字幕が透過率７０％で重なって表示される。その後、第１の字幕がフェードアウトし、第２の字幕がフェードインし透過率０％の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。
【１２２２】
[煽り２３]
第２字幕に対応するセリフ音は、
第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、
第２字幕のみが表示されるときに出力される。
【１２２３】
具体的には、図１７９に示すように、「見つかった」の第２字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第２字幕に対応するセリフ音は、透過度０％で第２字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第２字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。
【１２２４】
[煽り２４]
有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、
歌詞表示における第１字幕の表示から第２字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。
【１２２５】
具体的には、図１７８は（Ｂ）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕（歌詞）が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機１に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることがでできる。
【１２２６】
[煽り２５]
導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、
エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。
【１２２７】
具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図１８０に示すように、エピローグパートでは、煽

りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【１２２８】

[煽り２６]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、

字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【１２２９】

具体的には、図１８０に示すように、第１字幕と第２字幕とが被らない（ｏ３）～（ｏ５）部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【１２３０】

[煽り２７]

フェード効果が付されない第１字幕の表示と第２字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第１字幕の表示と第２字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【１２３１】

具体的には、図１８１は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図１８１（Ａ）の比較例１に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図１８１（Ｂ）の比較例２に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図１８１（Ｃ）の比較例３に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【１２３２】

[煽りカットイン１]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データ

テーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、
　カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。
【１２３３】
　具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。
【１２３４】
　[煽りカットイン２]
　促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。
【１２３５】
　具体的には、前述の図１２７（ｒ３９）～図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。
【１２３６】
　[煽りカットイン３]
　カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。
【１２３７】
　具体的には、前述の図１２８（ｒ４１）～図１３０（ｒ４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。
【１２３８】
　[当否１]
　当否報知パートにおいては、
　有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、
　遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、
　導入パートとエピローグパートとの間に実行され、
　促進表示が行われた後に可動体が可動する。
【１２３９】
　具体的には、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。
【１２４０】
　[当否２]
　導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、
　促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。
【１２４１】

具体的には、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出がが視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【１２４２】

[当否３]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【１２４３】

具体的には、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【１２４４】

[当否４]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【１２４５】

具体的には、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【１２４６】

[当否５]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【１２４７】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようにすればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【１２４８】

[当否６]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【１２４９】

具体的には、前述の図１３０（ｒ４７）に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【１２５０】

[当否７]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【１２５１】

具体的には、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３１（ｒ４９）に示すように、導入画像

が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【１２５２】

[当否８]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、１つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【１２５３】

具体的には、煽りパートにおける（ｒ４８）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（ｒ４８）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（ｒ４８）において実行される演出は、爆チューの画像と味方６人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【１２５４】

[当否９]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が１つの画像データで再現されている。

【１２５５】

具体的には、図１９１（Ｂ）に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ１枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【１２５６】

[当否１０]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【１２５７】

具体的には、（ｒ４８）におけるスローモーション期間の演出をＳＰ前半リーチからＳ

Ｐ後半リーチ，ＳＰ最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、ＳＰ前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【１２５８】

[当否１１]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部分を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

【１２５９】

具体的には、（ｒ４８）におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が２枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像１、画像２、画像３、画像４、画像１…と４枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【１２６０】

[当否１２]

スローモーション期間において、キャラクタの一部分が変化する。

【１２６１】

具体的には、（ｒ４８）におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【１２６２】

[当否１３]

第１報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
　表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
　音出力手段は、音出力を継続し、
　発光制御手段は、第１報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第２報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
　表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
　音出力手段は、音出力をせず、
　発光制御手段は、第２報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第１報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第２報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【１２６３】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このよ

うに、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【１２６４】

[当否１４]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第１表示期間、静止画像からなる第２表示期間、当否で分岐する動画像からなる第３表示期間の順に遷移する。

【１２６５】

具体的には、前述の図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（ｉ３９）のタイミングでは、１枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。１枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像１枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）において示したようりも多くの画像（たとえば、１０枚）を用いてもよい。

【１２６６】

[当否１５]

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第１表示期間に対応する第１シナリオと、

第２表示期間に対応する第２シナリオと、

第３表示期間に対応する第３シナリオと、があり、

第１シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第２シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、

第３シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【１２６７】

具体的には、ＳＰ後半リーチＡにおける子テーブルＷＤ９では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルＷ７に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないＳＰ後半リーチＡの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルＷ７の最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）である「ＦＤＣ」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルＷ８の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【１２６８】

[当否１６]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第１表示期間、動画像からなる第２表示期間、当否で分岐する動画像からなる第３表示期間の順に遷移する。

【１２６９】

具体的には、前述の図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）にかけては、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【１２７０】
[当否１７]
促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、
第１表示期間に対応する第１シナリオと、
第２表示期間に対応する第２シナリオと、
第３表示期間に対応する第３シナリオと、があり、
第１シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第２シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第３シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。
【１２７１】
具体的には、ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。
【１２７２】
[当否１８]
当否報知パートからの流れとして、
有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。
【１２７３】
具体的には、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１３８（ｕ４）に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。
【１２７４】
[当否１９]（２０１９－１９３７）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データ

よりも輝度が低く設定される。
【１２７５】
具体的には、図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【１２７６】
[当否２０]（２０１９－１９３８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出と、を含み
前記有利状態に制御される旨を報知する第１報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨を報知する第２報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルと、第３上位テーブルと、第４上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、第１報知演出用輝度データテーブルと、第２報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出における導入パートにおいて、第１上位テーブルと、第１報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出における導入パートにおいて、第２上位テーブルと、第２報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出におけるエピローグパートにおいて、第３上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出におけるエピローグパートに

おいて、第４上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
　第３上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第１時間分用いる時間データと、で構成され、
　第４上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第１時間と異なる第２時間分用いる時間データと、で構成される。
【１２７７】
　具体的には、ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。
【１２７８】
　[当否２１]（２０１９－１９３９）
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　複数の発光手段と、
　前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、
　　前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成される第１パターンと、
　　前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートと、第２エピローグパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第２パターンと、があり、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
　前記発光制御手段は、
　　前記第２パターンの報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは

、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【１２７９】

[ハズレ１]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピローグパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【１２８０】

具体的には、図１８８に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【１２８１】

[ハズレ２]

ハズレ時エピローグパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【１２８２】

具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【１２８３】

[ハズレ３]（２０２０－４００）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、第２エピローグパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第２エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第２エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【１２８４】

具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これ

によれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【１２８５】

[ハズレ４]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【１２８６】

具体的には、図１８９に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【１２８７】

[ハズレ５]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

【１２８８】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態でブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【１２８９】

[ハズレ６]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が０％となり、ブラックアウトに要する１枚の画像の透過率が０％となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも２周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率１００％の状態から透過率０％の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【１２９０】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、（Ｘ１８）～（Ｘ２０）に示すように、透過率が０％の中図柄と、透過率が０％のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、（Ｘ１９）～（Ｘ２０）に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を１周期として、少なくとも２周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率１００％から透過率０％の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率０％のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【１２９１】

[ハズレ７]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【１２９２】
具体的には、図１８８，図１８９に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機１に関する情報として、タイトルの「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機１の情報を的確に伝えることができる。
【１２９３】
[ハズレ８]
有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
表示手段は、
第２エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、
その後、切替表示を行い、
その後、背景表示を行い、
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、
その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、
発光制御手段は、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、
切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、
背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、
図柄の停止表示が行われるときに、第４図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、
図柄の変動表示が開始されるときに、第４図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。
【１２９４】
具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度

データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１２９５】

[ハズレ９]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【１２９６】

具体的には、図５２に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、ＳＰリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のＳＰリーチなどの演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、ＳＰリーチの演出が実行されている間は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【１２９７】

[ハズレ１０]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

【１２９８】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１２９９】

[ハズレ１１]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第４図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

【１３００】

具体的には、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【１３０１】

[ハズレ１２]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第４図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【１３０２】

具体的には、第４図柄ユニット５０の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次

変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【１３０３】

[ハズレ１３]（２０２０－４０１）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第２エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

【１３０４】

具体的には、図１９０に示すように、（Ｘ４０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ４１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。（Ｘ４２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられ

る。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【１３０５】

[ハズレ１４]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

【１３０６】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【１３０７】

[ハズレ１５]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【１３０８】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【１３０９】

[ハズレ１６]（２０２０－４０２）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第２エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテー

ブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、
　背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、
　切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。
【１３１０】
　具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。
【１３１１】
　[ハズレ１７]
　切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。
【１３１２】
　具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。
【１３１３】
　[役物動作１]（２０１９－１９４０）
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　複数の発光手段と、
　前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
　前記発光制御手段は、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いら

れてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【１３１４】

具体的には、図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１３１５】

[役物動作２]（２０１９－１９４１）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

【１３１６】

具体的には、図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１３１７】
［エピローグ１］
エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。
【１３１８】
具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。
【１３１９】
［エピローグ２］
エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。
【１３２０】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。
【１３２１】
［エピローグ３］
エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。
【１３２２】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。
【１３２３】
［エピローグ４］
導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、
エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。
【１３２４】
具体的には、前述した図１０４（ｎ１０）に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図１１０（ｏ１）に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける（カニ捕まえるの場面）の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。
【１３２５】
［エピローグ５］
第１導入パートと第２導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なる

が、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【１３２６】

具体的には、図１７５に示すように、煽りパートであるＳＰリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのＳＰリーチであっても、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、ＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのＳＰリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【１３２７】

[エピローグ６]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【１３２８】

具体的には、前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、５文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【１３２９】

[エピローグ７]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

【１３３０】

具体的には、図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【１３３１】

[エピローグ８]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

【１３３２】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイ

ミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【１３３３】

[エピローグ９]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

【１３３４】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【１３３５】

[エピローグ１０]

エピローグに対応する画像に連動したＢＧＭで切り替わりが示唆され、

エピローグ表示が開始されることに連動して、ＢＧＭが出力される。

【１３３６】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するＢＧＭが出力されるようにしてもよい。これによれば、ＢＧＭによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【１３３７】

[エピローグ１１]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【１３３８】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【１３３９】

[エピローグ１２]

エピローグ表示が開始されることに連動して、ＢＧＭおよび切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【１３４０】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するＢＧＭおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、ＢＧＭと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【１３４１】

[エピローグ１３]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音が出力されず、

可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【１３４２】
　具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。
【１３４３】
　[エピローグ１４]
　可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、
　可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。
【１３４４】
　具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。
【１３４５】
　[エピローグ１５]
　エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。
【１３４６】
　具体的には、前述した図１３４（ｓ６）～図１３５（ｓ８）に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。
【１３４７】
　[エピローグ１７]
　エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。
【１３４８】
　具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。
【１３４９】
　[エピローグ１８]
　図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。
【１３５０】
　具体的には、前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。
【１３５１】
　[エピローグ１９]
　静止と同時に特殊効果が付される。
【１３５２】
　具体的には、前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【１３５３】
[エピローグ２０]（２０１９－１９３１）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。
【１３５４】
具体的には、図１７３～図１７４に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、（ｓ３－５）～（ｓ３－８）にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した（ｓ４）の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【１３５５】
[エピローグ２１]（２０１９－１９３２）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第１シーンと、
エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第２シーンと、があり、
第２シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第１シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。
【１３５６】
[エピローグ２２]
図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、
装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。
【１３５７】
具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることでき、好適な当りエピローグパートとすることができる。
【１３５８】
[エピローグ２３]
図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、
装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。
【１３５９】
具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。
【１３６０】
[エピローグ２４]
再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、
装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。
【１３６１】
具体的には、前述した図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることできる。

【１３６２】
[エピローグ２５]
再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。
【１３６３】
具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。
【１３６４】
[エピローグ２６]（２０１９－１９４２）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
エピローグパートは、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第１シーンと、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第２シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおける第１シーンにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおける第２シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおける第１シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピローグパートにおける第２シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、
第１上位テーブルは、エピローグパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、
第２上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。
【１３６５】
具体的には、当りエピローグパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイ

ミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１３６６】

[エピローグ２７]（２０１９－１９４３）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第１上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第２上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第１上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第２上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【１３６７】

具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１，ＷＤ２２においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（

タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１３６８】

[エピローグ２８]（２０２０－３９９）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【１３６９】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【１３７０】

[エピローグ２９]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【１３７１】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示さ

れる。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【１３７２】

[エピローグ３０]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【１３７３】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（Ｙ１）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【１３７４】

[エピローグ３１]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【１３７５】

具体的には、飾り図柄が、ＳＰリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、ＳＰリーチ開始時から位置させることで、ＳＰリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１３７６】

[再抽選演出１]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第１図柄を用いて、第１再抽選演出または第２再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２

再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１３７７】
　具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１３７８】
　[再抽選演出２]
　一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

【１３７９】
　具体的には、図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１３８０】
　[再抽選演出３]
　再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、
　仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【１３８１】
　具体的には、前述した図１４２（Ａ５）に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から（Ａ６）に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ９は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【１３８２】
　[再抽選演出４]
　図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【１３８３】
具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３８４】
[再抽選演出５]
図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。
【１３８５】
具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３８６】
[再抽選演出６]
縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。
【１３８７】
具体的には、前述した図１４４（Ａ１０）～図１５６（Ａ４６），図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。
【１３８８】
[再抽選演出７]
演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
演出実行手段は、
第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
第１再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
第２再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データ

テーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１３８９】

具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１３９０】

[再抽選演出８]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、１、２、３、４、５、６、７、８の順番であってそれをループするパターンである。

【１３９１】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１３９２】

[再抽選演出９]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【１３９３】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が０％の「２」図柄、透過度が５０％の「２」図柄、透過度が０％の「３」図柄、透過度が５０％の「３」図柄、透過度が０％の「４」図柄、透過度が５０％の「４」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【１３９４】

[再抽選演出１０]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【１３９５】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１３９６】

[再抽選演出１１]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【１３９７】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【１３９８】

[再抽選演出１２]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの２ループ目中に開始される。

【１３９９】

具体的には、図１７６，図１７７に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を２回繰り返した後の（Ａ２４），（Ａ２５）において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが２回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【１４００】

[再抽選演出１３]

「１」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「５」の図柄であり、

「４」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「８」の図柄である。

【１４０１】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、２図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、２図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び２図柄が表示されるタイミングであった。５図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び５図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【１４０２】

[再抽選演出１４]
演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
演出実行手段は、
第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第２図柄を表示した後に当該第２図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第２図柄を再び表示する第３再抽選演出を実行可能であり、
第１再抽選演出と第２再抽選演出と第３再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。
【１４０３】
具体的には、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ

表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１４０４】

[再抽選演出１５]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせて表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【１４０５】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【１４０６】

[再抽選演出１６]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて第１図柄を一旦表示するときと、第２再抽選演出の後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第１図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４０７】

具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１４０８】

[再抽選演出１７]

第１識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第１位置に至るまでのアニメーションを含む。

【１４０９】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【１４１０】

[再抽選演出１８]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせて、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【１４１１】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【１４１２】

[再抽選演出１９]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【１４１３】
　具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。
【１４１４】
　[再抽選演出２０]
　再抽選演出において昇格した場合において、
　再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、
　再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。
【１４１５】
　具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。
【１４１６】
　[再抽選演出２１]
　演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
　報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
　再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
　演出実行手段は、
　　第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
　　第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
　　後半パートで第１図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示する揺れ表示を行い、
　　後半パートで第２図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第２図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第２図柄が揺れているように当該第２図柄を表示する揺れ表示を行い、
　第１態様は、第２態様および第３態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、
　演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第２図柄が第２態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングと異なる第２タイミングで行われた場合、第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第２図柄が第３態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングおよび第２タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第２図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第２図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を第１態様で停止表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第１図柄が第２態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第２タイミングで行われた場合、第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第１図柄が第３態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングおよび第２タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第１図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第１図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を第１態様で停止表示し、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４１７】

具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実

行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４１８】

[再抽選演出２２]

操作の有効期間の第１タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第１タイミングよりも早い第２タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第１タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【１４１９】

具体的には、操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２０】

[再抽選演出２３]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【１４２１】

具体的には、図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【１４２２】

[再抽選演出２４]

飾り図柄の揺れ表示は第１位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第１位置、第２位置、第３位置、第２位置、第１位置、第４位置、第５位置、第４位置、第１位置、および第２位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第２位置、第１位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【１４２３】

具体的には、図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へ

と変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【１４２４】

[再抽選演出２５]

第２パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【１４２５】

具体的には、図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とするこで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【１４２６】

[再抽選演出２６]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、第１図柄を一旦表示するときに、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、第１図柄が第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

演出実行手段は、第１図柄が第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第１図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第１図柄を表示して第１再抽選演出または第２再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４２７】

具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２８】

[再抽選演出２７]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【１４２９】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【１４３０】

[再抽選演出２８]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【１４３１】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４３２】

[再抽選演出２９]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行され

る。
【１４３３】
　具体的には、複数のＳＰリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなＳＰリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなＳＰリーチであっても尺ずれが発生するＳＰリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が１つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ。また、再抽選演出を１つとすることでデータ容量を削減することができる。
【１４３４】
　[再抽選演出３０]
　所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、
　特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。
【１４３５】
　具体的には、図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。
【１４３６】
　＜用語の説明＞
　以上、本実施の形態に係る遊技機１について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。
【１４３７】
　「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第１特図，第２特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。
【１４３８】
　図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第１特図，第２特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小、ランプ（第４図柄ユニット５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４など）の点灯／点滅／消灯などを含む。
【１４３９】
　「飾り図柄」は、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。
【１４４０】
　「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。
【１４４１】
　「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【１４４２】
「図柄確定」は、変動していた、第４図柄ユニット５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア５Ｃで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア５Ｒで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。
【１４４３】
「図柄確定期間」は、変動していた、第４図柄ユニット５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア５Ｃで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア５Ｒで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。
【１４４４】
「リーチ」は、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌに「２」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア５Ｒに「２」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア５Ｃでは未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。
【１４４５】
点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「０」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「１」や「２」など、消灯に対応する輝度データ「０」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「１」や「２」など、消灯に対応する輝度データ「０」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。
【１４４６】
点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「０」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。
【１４４７】
点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段，発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。
【１４４８】
「輝度」は、ランプ（点灯手段，発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが１６進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「０」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「Ｆ」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「０」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「Ｆ」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、ＬＥＤ（発光ダイオード）ランプに限らず、ＥＬ（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

【１４４９】
ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる１または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「Ｒ」（赤）、「Ｇ」（緑）、「Ｂ」（青）といった３つの発光素子からなるＬＥＤによって構成される場合、輝度データに基づきＬＥＤドライバによって調整される当該３つの発光素子に対する電流によって、当該３つの発光素子が発光することで様々な色でＬＥＤが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「Ｗ」（白）のみ発光素子からなるＬＥＤの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「Ｒ」（赤）のみ発光素子からなるＬＥＤの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。
【１４５０】
ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、７種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の７種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図２２５に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図２５６に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。
【１４５１】
「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。
【１４５２】
「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）などを含む。
【１４５３】
「セリフ音」は、パチンコ遊技機１に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。
【１４５４】
「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置５の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。
【１４５５】
「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。
【１４５６】
「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。
【１４５７】
「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタが何等

かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【１４５８】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「２」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「３」の図柄のような奇数図柄）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【１４５９】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「２」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「２」または「３」の図柄が停止するような表示を含む。

【１４６０】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「７」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「７」の図柄が停止するような表示を含む。

【１４６１】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【１４６２】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【１４６３】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第１位置から第２位置まで動作するときの速度のことである。

【１４６４】

「図柄の第１態様」、「図柄の第２態様」、「図柄の第３態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第１態様を中央位置とした場合、第２態様は上側の位置、第３態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第１態様を正面の位置とした場合、第２態様は左向きとなる位置、第３態様は右向きとなる位置である。

【１４６５】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【１４６６】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【１４６７】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【１４６８】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【１４６９】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の

切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。
【１４７０】
「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。
【１４７１】
「シーンの切り替わり」
シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。
【１４７２】
「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。
【１４７３】
「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。
【１４７４】
「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置５がシャッター等の画像を、画像表示装置５が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。
【１４７５】
「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが０となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることである。ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。
【１４７６】
「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが０とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。
【１４７７】
「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置５に表示する画像を、１秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。
【１４７８】
「第１動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。
【１４７９】
「第２動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。
【１４８０】
「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。
【１４８１】

「ブラックアウト」は、画像表示装置５の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【１４８２】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置５の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【１４８３】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【１４８４】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度１００％でセリフ画像を表示した後から、０．１秒ごとに透過度を１０％ずつ下げて表示していくことで、１秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度０％でセリフ画像を表示した後から、０．１秒ごとに透過度を１０％ずつ上げていくことで、１秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【１４８５】

＜複数の構成を用いた発明の説明＞

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

【１４８６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１）］（２０２０－２９７）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力され

る特定シーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。
［図面］図１６５～１７０、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４８７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２）］（２０２０－２９８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、
導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、
前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。
［図面］図１６５～１６７、図１７１、図１７２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４８８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３）］（２０２０－３００）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

［図面］図１６５～１６７、図１７３、図１７４

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４８９】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４）］（２０２０－３０１）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

［図面］図１６５～１６７、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力する

ことで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９０】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（５）］（２０２０－３０２）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

［図面］図１６５～１６７、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグ

パートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９１】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（６）］（２０２０－３０３）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され

前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、

前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

［図面］図１６５～１６７、図１７５

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９２】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（７）］（２０２０－３０４）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１６５～１６７、図１７６、図１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図

柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９３】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（８）］（２０２０－３０５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

［図面］図１６８～１７２、図２１３、図２１４

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途

中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９４】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（９）］（２０２０－３０６）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

［図面］図１６８～１７０、図１７３、図１７４、図２１３、図２１４

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の

途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９５】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１０）］（２０２０－３０７）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

［図面］図１６８～１７０、図２１３、図２１４、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様

によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１１）］（２０２０－３０８）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

［図面］図１６８～１７０、図２１３、図２１４、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる

構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９７】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１２）］（２０２０－３０９）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、

前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

［図面］図１６８～１７０、図１７５、図２１３、図２１４

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１３）］（２０２０－３１０）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１６８～１７０、図１７６、図１７７、図１８２、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９９】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１４）］（２０２０－３１１）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ

音に対するセリフ字幕の表示を行い、
　前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。
　［図面］図１７１～図１７４
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５００】
　［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１５）］（２０２０－３１２）
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可動体と、
　音出力手段と、
　表示手段と、
　複数の発光手段と、
　前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
　導入パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
　前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
　前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
　前記発光制御手段は、

前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

［図面］図１７１、１７２、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０１】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１６）］（２０２０－３１３）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２

位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。
［図面］図１７１、１７２、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０２】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１７）］（２０２０－３１４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
［図面］図１７１、１７２、図１７５
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０３】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１８）］（２０２０－３１５）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、
演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー

発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７１、１７２、図１７６、図１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０４】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１９）］（２０２０－３１６）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
第１エピローグパートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第１エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、第１エピローグパートに対応する音を出力し、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

［図面］図１７３、図１７４、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０５】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２０）］（２０２０－３１７）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。
［図面］図１７３、図１７４、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０６】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２１）］（２０２０－３１８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い
［図面］図１７３～図１７５
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２２）］（２０２０－３１９）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、

演出実行手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
　前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
　前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
　エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データ

テーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

［図面］図１７３、図１７４、図１７６、図１７７、図１８２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２３）］（２０２０－３２０）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

第１エピローグパートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブ

ルを用いて前記発光手段を制御し、
　第１エピローグパートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
　第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、
　第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。
　［図面］、図２６１～図２６３
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０９】
　［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２４）］（２０２０－３２１）
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　複数の発光手段と、
　前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
　前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、
　前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出における第１エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出における第１エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
［図面］図１７５、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１０】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２５）］（２０２０－３２２）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能

であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートと、当該第１エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
第１エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を

制御する。
［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１１】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２６）］（２０２０－３２３）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリ

フ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
［図面］図１７５、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１２】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２７）］（２０２０－３２４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用い

て前記発光手段を制御し、
　可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
　エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、
　前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
　再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
　前記演出実行手段は、
　　前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
　　前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
　前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
　前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
　前記発光制御手段は、
　　第１エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
　　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
　［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図２６３
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用

いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１３】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２８）］（２０２０－３２５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、

前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７５～１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１４】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２９）］（２０２０－４０３）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第１シーンがあり、
前記第１シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する第２シーンがあり、
前記第２シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
［図面］図１６５～１６７、図１７８～１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１５】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３０）］（２０２０－４０４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、
キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
［図面］図１６８～１７０、図１７８～図１８１、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３１）］（２０２０－４０５）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
［図面］図１７１、１７２、図１７８～図１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３２）］（２０２０－４０６）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する
［図面］図１７３、図１７４、図１７８～図１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１８】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３３）］（２０２０－４０７）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。
［図面］図１７８～１８１、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１９】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３４）］（２０２０－４０８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。
［図面］図１７８～１８１、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２０】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３５）］（２０２０－４０９）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
［図面］図１７５、図１７８～１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２１】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３６）］（２０２０－４１０）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７６～１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技

者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２２】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３７）］（２０２０－４１１）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

［図面］図１６５～１６７、図１８３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２３】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３８）］（２０２０－４１２）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され
前記表示手段は、
エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１６８～１７０、図１８３、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２４】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３９）］（２０２０－４１３）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、
前記表示手段は、
エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７１、１７２、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２５】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４０）］（２０２０－４１４）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、

音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、
前記表示手段は、
エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７３、図１７４、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終

了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４１）］（２０２０－４１５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第１エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、第１エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、第１エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

第１エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートにおいて、第１エピローグパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

［図面］図１８３、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えるこ

とができる。さらに、第１エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２７】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４２）］（２０２０－４１６）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

［図面］図１８３、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可

動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４３）］（２０２０－４１７）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、

前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

［図面］図１７５、図１８３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５２９】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４４）］（２０２０－４１８）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５３０】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４５）］（２０２０－４１９）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、
前記表示手段は、
エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７８～図１８１、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５３１】
＜当りを経由しない時短制御例＞
次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。
（時短図柄を用いた時短制御例）
【１５３２】
（Ａ１） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。
【１５３３】

（Ａ２）　なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【１５３４】

（Ａ３）　また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【１５３５】

（Ａ４）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【１５３６】

（Ａ５）　また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【１５３７】

（Ａ６）　また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【１５３８】

（Ａ７）　また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７Ａ内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【１５３９】

（Ａ８）　なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【１５４０】

（Ａ９）　また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【１５４１】

（Ａ１０）　また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【１５４２】

（Ａ１１）　また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【１５４３】
（Ａ１２）　また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。
【１５４４】
（Ａ１３）　また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。
【１５４５】
（Ａ１４）　また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。
【１５４６】
（Ａ１５）　また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。
【１５４７】
（Ａ１６）　また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。
【１５４８】
（Ａ１７）　また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。
【１５４９】
（Ａ１８）　また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。
【１５５０】
（Ａ１９）　また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。
【１５５１】
（Ａ２０）　また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。
【１５５２】
（Ａ２１）　また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。
【１５５３】
（時短図柄を用いたその他の時短制御例）
時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。
【１５５４】
（Ｂ１）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊

図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５５５】

（Ｂ２）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５５６】

（Ｂ３）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５５７】

（Ｂ４）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５５８】

（Ｂ５）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５５９】

（Ｂ６）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したと

きに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５６０】

（Ｂ７）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第１可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５６１】

（Ｂ８）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５６２】

（Ｂ９）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば４個の残保留記憶のうち４個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、３個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、４個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５６３】

（Ｂ１０）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【１５６４】

（Ｂ１１）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【１５６５】

（Ｂ１２）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５６６】
（Ｂ１３）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。
【１５６７】
（Ｂ１４）　前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５６８】
（Ｂ１５）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用のＣＰＵ１０３から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５６９】
（Ｂ１６）　前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。
【１５７０】
（Ｂ１７）　前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５７１】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５７２】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５７３】
（Ｂ１９）　前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【１５７４】
（Ｂ２０）　時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５７５】
（Ｂ２１）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第１時短図柄：時短５０回、第２時短図柄：時短１００回など）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。
【１５７６】
（Ｂ２２）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。
【１５７７】
（Ｂ２３）　保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１５７８】
（Ｂ２４）　先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１５７９】
（Ｂ２５）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１５８０】
（Ｂ２６）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表

示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【１５８１】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば１０００回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【１５８２】

（Ｃ１）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば１０００回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第１可変表示で前記所定表示結果となったときと、第２可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第１可変表示と第２可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【１５８３】

（Ｃ２）　前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５８４】

（Ｃ３）　前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【１５８５】

（Ｃ４）　前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【１５８６】

（Ｃ５）　通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【１５８７】

（Ｃ６）　前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【１５８８】

（Ｃ７）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【１５８９】

（Ｃ８）　前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５９０】

（Ｃ９）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。第１経路（左側遊技領域）と第２経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第１経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第２経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第２経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のＣＰＵ１０３により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【１５９１】

（Ｃ１０）　前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第１処理の実行後に前記第２処理を実行し、前記第３処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５９２】

（Ｃ１１）　前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更

新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第１数値から第２数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第２数値から第１数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【１５９３】

（Ｃ１２）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第１情報のときと前記第２情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【１５９４】

（Ｃ１３）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第２数値であるときと前記第３数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【１５９５】

（Ｃ１４）　前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第１数値、前記第２数値、および、前記第３数値とは異なる第４数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【１５９６】

（Ｃ１５）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１５９７】

（Ｃ１６）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【１５９８】

（Ｃ１７）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変

表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１５９９】

（Ｃ１８）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【１６００】

（Ｃ１９）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、１００回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【１６０１】

（Ｃ２０）　遊技制御用ＣＰＵ１０３は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）以下であることを特定可能な第１特定情報（第１背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）より大きいことを特定可能な第２特定情報（１００回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【１６０２】

（Ｃ２１）　演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特別回数より少ない第１所定回数（例えば３００回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第１所定回数より少ない第２所定回数（たとえば１００回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【１６０３】

（Ｃ２２）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づ

いて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１６０４】

（Ｃ２３） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１６０５】

（Ｄ１） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【１６０６】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機１の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【１６０７】

上記のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【１６０８】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（たとえば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【１６０９】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能

である。
【１６１０】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【１６１１】
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【１６１２】
本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【１６１３】
［形態１］
形態１－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて第１識別情報（例えば、第１特図）または第２識別情報（例えば、第２特図）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、
可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出）を実行可能であり、
示唆演出として、非特別状態において第１識別情報の可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する第１示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出Ａ）と、特別状態から非特別状態に制御された後の所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する第２示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出Ｂ）と、を実行可能であり、
第１示唆演出が開始されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間よりも、第２示唆演出が開始されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間の方が短い（例えば、図２８４－８０に示すように、時短獲得チャンス演出Ａの実行期間Ｔ１が時短獲得チャンス演出Ｂの実行期間Ｔ２よりも長い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定表示結果が表示される場合には所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間を長くすることで、遊技者の期待感を好適に高めることができるとともに、特別状態の終了によってマイナスな印象を与える畏れのある特別状態終了後の期間において所定表示結果が表示される場合には、示唆演出を実行せずにテンポよく特別状態に復帰させることで、遊技者の残念感を好適に払拭することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６１４】
形態１－１の遊技機は、
非特別状態において第１識別情報の可変表示が所定表示結果となるときに表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間は、所定期間において第

２識別情報の可変表示が所定表示結果となるときの結果表示期間よりも長く（例えば、図２８４－３５に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は２０秒または８１．４秒であるのに対して、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は０．５秒である部分）、

遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路と該第１経路とは異なる第２経路とを有し、

特別状態は、第２経路（例えば、右遊技領域）へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり、

演出実行手段は、

特別状態に制御される場合に第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置５にて右打ち報知の画像を表示する部分）、

第１識別情報の可変表示が所定表示結果となるときは、結果表示期間に促進演出を実行可能であり（例えば、図２８４－５７、図２８４－６３、図２８４－６４に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置５にて右打ち報知の画像を表示する部分）、

所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果となるときは、結果表示期間に促進演出を実行しない（例えば、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間が０．５秒と極めて短いことにより、右打ち報知の画像の表示を含む突入演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から所定表示結果後特別状態に移行する際に可変表示が行われない結果表示期間を長く設けることによって、遊技者に対して好適に状態の切り替えを報知することができる。

【１６１５】

形態１－２の遊技機は、

所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果となるときの結果表示期間は、所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果とは異なる表示結果であって有利状態に制御されない表示結果となるときの結果表示期間と共通の期間である（例えば、図２８４－３５に示すように、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の図柄確定期間は、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合の図柄確定期間と同一の０．５秒に設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間において所定表示結果が表示されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間を過度に間延びさせずに好適に特別状態に復帰させることができる。

【１６１６】

形態１－３の遊技機は、

所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示が開始されてから第２示唆演出が開始するまでの期間の方が、非特別状態において第１識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示が開始されてから第１示唆演出が実行されるまでの期間よりも短い（例えば、図２８４－８０に示すように、第２特図における時短状態直後の残保留にもとづく可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間Ｌ３が、第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間Ｌ１よりも短く設定される部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２示唆演出が開始するまでの期間を過度に間延びさせずに好適に特別状態に復帰させることができる。
【１６１７】
形態１－４の遊技機は、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、可変表示中予告演出）を実行可能であり、
所定期間において第２識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示の実行中の方が、非特別状態において第１識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示の実行中よりも、演出実行手段により実行される特定示唆演出の種類が少ない（例えば、図２８４－８１に示すように、第２特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合は、第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数が少ない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定示唆演出により過度に煽らずに好適に特別状態に復帰させることができる。
【１６１８】
［形態２］
形態２－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機）であって、
有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンは、非特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンと異なる可変表示期間で構成され（例えば、通常状態における第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第１特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と異なる部分）、
有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンは、有利状態後特別状態において非特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される複数種類の可変表示パターンのうち少なくとも１の可変表示パターンと共通の可変表示期間で構成される（例えば、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通とする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態から非特別状態よりも始動条件が成立しやすいことで有

利度の高い所定表示結果後特別状態に移行するときには専用の可変表示パターンを持つことで特別感を高めることができるとともに、すでに特別状態に制御されている状況で所定表示結果後特別状態に制御されるときには有利度の変化はあまりないので、他の可変表示パターンと共通の可変表示パターンとすることにより、可変表示パターン決定手段を構成するハードウェアの記憶容量を削減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６１９】

形態２－１の遊技機は、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置５においてリーチ演出を表示可能な部分）、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンの可変表示については、リーチ演出の実行を制限する（例えば、図２８４－２１（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるＰＡ２－５が選択されて可変表示中にリーチ演出が実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ演出が実行されると可変表示の表示結果に注目される虞があるので、リーチ演出の実行を制限することで可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

【１６２０】

形態２－２の遊技機は、

有利状態後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンとして、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンがあり（例えば、特図変動時間が５０秒（５０００００ｍｓ）であり可変表示結果がはずれとなるＰＡ３－５、特図変動時間が５０秒（５０００００ｍｓ）であり可変表示結果が小当りとなるＰＣ３－３、特図変動時間が５５秒（５５０００００ｍｓ）であり可変表示結果が時短付きはずれとなるＰＣ３－３）、

複数種類の可変表示パターンとして、第１可変表示期間により構成される第１可変表示パターン（例えば、特図変動時間が５５秒である変動パターン）と、第１可変表示期間よりも短い第２可変表示期間により構成される第２可変表示パターン（例えば、特図変動時間が５０秒である変動パターン）と、を少なくとも含み、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンは、第２可変表示パターンと共通の可変表示期間で構成される（例えば、変形例として示すように、遊技状態が時短状態Ａ１である場合の第２特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間（例えば、５０秒）とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間で構成することで可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

【１６２１】

形態２－３の遊技機は、

表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間は、有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合と、有利状態後特別状態において有利状態に制御されない場合と、で共通とされている（例えば、図２８４－３

６に示すように、時短状態Ａにおいて、可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果表示期間が異なることにより遊技者が表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。
【１６２２】
形態２－４の遊技機は、
可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図２８４－１２に示す特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１）を備え、
演出実行手段は、保留記憶手段に特定表示結果となる可変表示の保留記憶情報が記憶されていることを示唆する保留予告演出（例えば、保留表示予告演出）を実行可能であり、
可変表示が特定表示結果および所定表示結果で表示されない可変表示に関する保留記憶情報を対象とする保留予告演出を実行可能である一方、可変表示が所定表示結果で表示される可変表示に関する保留記憶情報を対象とする保留予告演出を実行しない（例えば、図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８２（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合と大当りである場合とで保留表示予告演出を実行可能である一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については保留表示予告演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果となる保留記憶情報が保留予告演出のターゲットとなることで遊技者が所定表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。
【１６２３】
形態２－５の遊技機は、
演出実行手段は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
保留予告演出の対象である保留記憶情報以外の保留記憶情報が、所定表示結果で表示される可変表示の保留記憶情報である場合においても、該所定表示結果で表示される可変表示の保留記憶情報と保留予告演出の対象である保留記憶情報とを含む複数の保留記憶情報に対応する複数の可変表示に亘って保留予告演出を実行可能であり（例えば、図２８４－８４に示すように、保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合であっても複数回の可変表示に亘って保留表示予告演出を実行可能な部分）、
保留予告演出は、複数の可変表示に亘って、類似又は共通する表示を表示手段に継続表示する態様により実行される（例えば、図２８４－８４に示すように、複数回の可変表示に亘って可変表示結果が大当りとなる保留記憶に基づく保留表示が演出パターンα、演出パターンβ、演出パターンγのいずれかにて継続して表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留予告演出の対象の可変表示に注目させることで、可変表示が所定表示結果で表示されたことに注目させ難くすることができる。
【１６２４】
［形態３］
形態３－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状

態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、
有利状態として第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、
特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを報知する特別報知演出として、第１特別報知演出（例えば、演出パターンＤ）と該第１特別報知演出よりも第２有利状態に制御される割合が高い第２特別報知演出（例えば、演出パターンＥ）とを実行可能であり、
有利状態後特別状態と所定表示結果後特別状態とで第２特別報知演出の実行割合が異なる（例えば、図２８４－９０及び図２８４－９２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３と時短状態Ｃ２においては、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当りＢとなる場合の可変表示中予告演出が演出パターンＤや演出パターンＥにて実行される割合が異なっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、例えば、第２特別報知演出の実行割合を有利状態後特別状態において相対的に高くすることで、有利状態後特別状態は有利状態終了後に制御される状態なので、連荘時の特別感を高めることができる一方、例えば、有利状態を経由せずに特別状態に制御されていることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態中に第２特別報知演出の実行割合を高くすることで、遊技者の期待感を効果的に高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６２５】
形態３－１の遊技機は、
演出実行手段は、複数種類の特別報知演出を実行可能であり（例えば、可変表示中予告演出を演出パターンＤと演出パターンＥとで実行可能な部分）、
有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも特別報知演出を実行可能なタイミングが多く（例えば、時短状態Ａ１～Ａ３における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは２個であり、時短状態Ｃ２における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは０個である部分）、
有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも実行可能な特別報知演出の種類が多い（例えば、時短状態Ａ１～Ａ３における実行可能な当確演出パターン数は２個であり、時短状態Ｃ２における実行可能な当確演出パターン数は０個である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態終了後に連荘を期待している有利状態後特別状態では特別報知演出が多様化するようになるので、連荘時の興趣を向上させることができる。
【１６２６】
形態３－２の遊技機は、
演出実行手段は、有利状態に制御される可変表示が開始した後の第１タイミングと該第１タイミングよりも後の第２タイミングとにおいて特別報知演出を実行可能であり（例えば、図２８４－９３に示すように、第１タイミングと第２タイミングとから可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行可能な部分）、
所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が

長く（例えば、時短状態Ｃ２は６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ａ１は１回、時短状態Ａ２は７回の可変表示に亘ってそれぞれ時短制御を実行可能な部分）

【１６２７】

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも第１タイミングで特別報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Ｃ２において、第１タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合を時短状態Ａよりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い所定表示結果後特別状態では早いタイミングで特別報知演出が実行され易いので、間延び感が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１６２８】

形態３－３の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、

第１所定表示結果後特別状態に制御されているときは有利状態後特別状態に制御されているときよりも低い割合で特別報知演出が実行され（例えば、時短状態Ｃ１においては時短状態Ａよりも可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合を低く設定する部分）、

第２所定表示結果後特別状態に制御されているときは有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で特別報知演出が実行される（例えば、時短状態Ｃ２においては時短状態Ａよりも可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥ）にて実行する割合を高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い第２所定表示結果後特別状態では特別報知演出の実行割合が高いので、メリハリが生まれて遊技興趣を向上させることができる。

【１６２９】

形態３－４の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、

第１所定表示結果後特別状態と第２所定表示結果後特別状態とで第２特別報知演出の実行割合が異なる（例えば、時短状態Ｃ２において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行する割合を、時短状態Ｃ１において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行する割合よりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、第２特別報知演出の実行割合を、特別状態に制御可能な期間が短い第１所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、第１所定表示結果後特別状態中に第２有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができる一方、例えば、特別状態に制御可能な期間が長い第２所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、第２所定表示結果後特別状態において有利状態とならないことによる間延び感により遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６３０】

［形態４］

形態４－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、
有利状態として第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、
特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達したこと）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを報知する特別報知演出として、第１特別報知演出（例えば、演出パターンＤ）と該第１特別報知演出よりも第２有利状態に制御される割合が高い第２特別報知演出（例えば、演出パターンＥ）とを実行可能であり、
特定回数到達後特別状態と所定表示結果後特別状態とで第２特別報知演出の実行割合が異なる（例えば、図２８４－９１及び図２８４－９２（Ａ）に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ１とについては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥのうち、演出パターンＥの実行割合が異なっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、例えば、第２特別報知演出の実行割合を所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、所定表示結果後特別状態は可変表示が所定表示結果となることで制御される特別状態なので、第２特別報知演出の実行割合を高くすることで所定表示結果後特別状態に制御されたときの特別感を高めることができる一方、例えば、第２特別報知演出の実行割合を特定回数到達後特別状態において相対的に高くすることで、特定回数到達後特別状態は、有利状態に制御される可変表示が特定回数実行されることによって制御される特別状態なので第２特別報知演出の実行割合を高くすることで、特定回数の可変表示を経て有利状態に制御されることへの特別感を高めることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６３１】
形態４－１の遊技機は、
演出実行手段は、複数種類の特別報知演出を実行可能であり（例えば、可変表示中予告演出を演出パターンＤと演出パターンＥとで実行可能な部分）、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも特別報知演出を実行可能なタイミングが多く（例えば、時短状態Ｃ１における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは２個であり、時短状態Ｂにおける可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは０個である部分）、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも実行可能な特別報知演出の種類が多い（例えば、時短状態Ｃ１における実行可能な当確演出パターン数は１個であり、時短状態Ｂにおける実行可能な当確演出パターン数は０個である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態を経由せずに制御されることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態では特別報知演出が多様化するようになるので、所定表示結果後特別状態の興趣を向上させることができる。

【１６３２】

形態４－２の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態に制御される可変表示が開始した後の第１タイミングと該第１タイミングよりも後の第２タイミングとにおいて特別報知演出を実行可能であり（例えば、図２８４－９３に示すように、第１タイミングと第２タイミングとから可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行可能な部分）、

特定回数到達後特別状態の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ｂは６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ｃ１は１回に亘って時短制御を実行可能な部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が第１タイミングで特別報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Ｂにおいて、第１タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合を時短状態Ｃ１よりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い特定回数到達特別状態では早いタイミングで特別報知演出が実行され易いので、間延び感が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１６３３】

［形態５］

形態５－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ｂは６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ｃ１は１回に亘って時短制御を実行可能な部分）、

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第１タイミングにおいて報知演出を実行する第１実行パターン（例えば、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて報知演出を実行する第２実行パターン（例えば、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリー

チδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、
演出実行手段は、
特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり（例えば、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態を経由せずに特別状態に制御されていることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態中は、第２実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６３４】
形態５－１の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であり、
有利状態後特別状態に制御されているときよりも特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が第１実行パターンの報知演出が実行される割合が高い（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ａにおいて可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１、ノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２、スーパーリーチδの変動パターンであるＰＢ３－３のいずれかにて可変表示が実行されることにより、時短状態Ｂは、時短状態Ａ全体と比較しても非リーチの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第１実行パターンを選択され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することができる。
【１６３５】
形態５－２の遊技機は、
所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と、第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、
第１所定表示結果後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合よりも低く、
第２所定表示結果後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合と共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとな

る場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される一方で、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合と同一割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い第２所定表示結果後特別状態では、特別状態に制御可能な期間が短い第１所定表示結果後特別状態よりも第１実行パターンが選択され易くすることで間延び感を低減し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１６３６】

形態５－３の遊技機は、

状態制御手段は、有利状態として第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、

演出実行手段は、報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後、第２有利状態に制御されることを報知する再報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態において報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後の方が、非特別状態において報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後よりも、再報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Ｂの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）は、通常状態の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態においては、有利度が低い第１有利状態に制御されることが報知されたとしても、再報知演出が実行される可能性が高いので、報知演出が実行された後も期待感を持って遊技を行うことができるようになるので、第１有利状態に制御されることの報知による興趣低下を防ぐことができる。

【１６３７】

形態５－４の遊技機は、

状態制御手段は、

有利状態として、第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、

特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であり、

演出実行手段は、報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後、第２有利状態に制御されることを報知する再報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態において報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後の方が、有利状態後特別状態において報知演出により第１有利状態に制御されることが報知された後よりも、再報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Ｂの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）は、時短状態Ａの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当りＢが再報知される）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態においては、有利度が低い第１有利状態に制御されることが報知されたとしても、再報知演出が実行される可能性が高いので、報知演出が実行された後も期待感を持って遊技を行うことができるようになるので、第１有利状態に制御されることの報知による興趣低下を防ぐことができる。

【１６３８】

［形態６］
形態６－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、
有利状態後特別状態の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ａ３は６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能であるのに対して、時短状態Ｃ１は１回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である部分）、
報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第１タイミングにおいて報知演出を実行する第１実行パターン（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて報知演出を実行する第２実行パターン（例えば、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、
演出実行手段は、
有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合でスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行され、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い有利状態後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い所定表示結果後特別状態中は、第２実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６３９】
形態６－１の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実

行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも第１実行パターンの報知演出が実行される割合が高い（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで、遊技者の間延び感による興趣の低下を抑制することができる。
【１６４０】
形態６－２の遊技機は、
所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、
第１所定表示結果後特別状態は、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短く（例えば、時短状態Ｃ１は１回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ａ２は７回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分）、
第２所定表示結果後特別状態は、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ｃ２は６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ａ２は７回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分）、
第１所定表示結果後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合よりも低く、
第２所定表示結果後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合は、有利状態後特別状態に制御されているときに第１実行パターンの報知演出が実行される割合よりも高い（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高く、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ａ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態に制御されている期間が長い第２所定表示結果後特別状態は第１実行パターンを実行され易くすることで間延び感を防いで遊技者の興趣の低下を抑制し、特別状態に制御されている期間が短い第１所定表示結果後特別状態では、第１実行パターンの報知演出の実行割合を低く、つまり、第２実行パターンの報知演出の実行割合を相対的に高くすることにより特定示唆演出を実行して遊技機の期待感を効果的に高めることができるので、興趣を向上させることができる。
【１６４１】
［形態７］
形態７－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ）に制御可能であり、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、
所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、
報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第１タイミングにおいて報知演出を実行する第１実行パターン（例えば、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて報知演出を実行する第２実行パターン（例えば、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、
演出実行手段は、
第２所定表示結果後特別状態に制御されているときときの方が、第１所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり、
第１所定表示結果後特別状態に制御されているときときの方が、第２所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割当が高く設定されており、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりもスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行される割当が高く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い第２所定表示結果後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、第２所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い第１所定表示結果後特別状態中は、第２実行パターンを実行され易くすることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６４２】
形態７－１の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であり、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも第１実行パターンの報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パ

ターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される一方で、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後に制御される有利状態後特別状態中に第１実行パターンの報知演出の実行割合が高くなって短時間に過度な遊技価値が付与されてしまうことにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを防ぐことができる。

【１６４３】

形態７－２の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であり、

有利状態後特別状態の方が、所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ａ３は６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態Ｃ１は１回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である部分）、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときの方が、所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される一方で、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い有利状態後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い所定表示結果後特別状態中は、第２実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６４４】

［形態８］

形態８－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（）例えば、変動パターン）のうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が長く（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間が時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長い部分）
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、変形例に示す可変表示中予告演出としてのセリフ予告演出や可動体予告演出）を実行可能であり、
所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも有利状態に制御されないときに実行可能な示唆演出の種類が多い（例えば、変形例として示すように、時短状態Ｃの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数を、時短状態Ｂの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数よりも多い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態は、短い可変表示期間の可変表示によって単位期間当りの可変表示回数を多くすることで遊技者のストレスを軽減するとともに、所定表示結果となることで非特別状態中を含めていつでも移行する可能性がある所定表示結果後特別状態では、特定表示結果が表示されない可変表示における示唆演出の種類を多くすることによって、有利状態に制御されるまでに複数回、所定表示結果が表示された場合の遊技者の興趣の低下を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６４５】
形態８－１の遊技機は、
可変表示パターン決定手段は、有利状態に制御されないときの可変表示パターンとして特定可変表示パターン（例えば、はずれの変動パターン）を決定可能であり、
演出実行手段は、複数種類の示唆演出を有利状態に制御されないときにも実行可能であり（例えば、図２８４－４７及び図２８４－４８に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示において可変表示中予告演出を実行可能な部分）、
特定可変表示パターンが決定されたときに演出実行手段が実行可能な示唆演出の種類は、所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも多い（例えば、図２８４－５２に示すように、可変表示結果がはずれとなるとき（はずれの変動パターンが決定されたとき）に演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な可変表示中予告演出の種類は、時短状態Ｃに制御されているときの方が時短状態Ｂに制御されているときよりも多い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示パターンを増やさなくても演出パターンを増やすことができるので、可変表示パターン決定手段を構成するハードウェアの記憶容量を削減することができる。
【１６４６】
形態８－２の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と、第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、

第１所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が長く（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間よりも長い部分）、

第２所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間と特定回数到達後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間との差は、第２所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間と第１所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間との差よりも小さい（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長く設定されているとともに、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差は、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態において遊技者にストレスを与えることなく遊技を行わせることができる。

【１６４７】

形態８－３の遊技機は、

可変表示パターン決定手段は、第２所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【１６４８】

［形態９］

形態９－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（

例えば、変動パターン）のうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）と、に制御可能であり、
有利状態後特別状態は、第１有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１）と該第１有利状態後特別状態よりも有利度の高い第２有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）とを含み、
可変表示パターン決定手段は、所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、複数の有利状態後特別状態のうちの少なくとも１の状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合は非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－２、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－３、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－４を選択可能であるとともに、時短状態Ｃ３において可変表示結果がはずれとなる場合においては非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１０を選択可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６４９】
形態９－１の遊技機は、
所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と、第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、
可変表示パターン決定手段は、第１所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、複数の有利状態後特別状態のうちの少なくとも１の状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合はスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ３－５を選択可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。
【１６５０】
形態９－２の遊技機は、
状態制御手段は、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、

所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と、第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、

可変表示パターン決定手段は、第２所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときは、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【１６５１】

形態９－３の遊技機は、

状態制御手段は、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、

有利状態として第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、

可変表示パターン決定手段は、第２有利状態に制御されるときに、第１有利状態に制御されるときに決定しない可変表示パターンである特殊可変表示パターンを決定可能であり（例えば、特徴部１３０ＳＧ－４に示すように、第２特図の可変表示結果が大当りとなるときに大当り種別を大当りＢに決定する場合については、大当り種別を大当りＡに決定する場合とは異なる特殊変動パターンを決定可能とする部分）、

特殊可変表示パターンは、有利状態後特別状態と所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とで共通とされている（例えば、特徴部１３０ＳＧ－４に示すように、特殊変動パターンについては、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃにおいて大当り種別が大当りＢとなる場合に、共通の大当り変動パターンとして選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【１６５２】

形態９－４の遊技機は、

有利状態後特別状態中に有利状態に制御された場合と、所定表示結果後特別状態中に有利状態に制御された場合と、で有利状態に制御された以後において共通の演出を実行可能な演出実行手段を備える（例えば、変形例として示すように、時短状態Ａから大当り遊技状態に制御される場合と時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合については、演出制御用ＣＰＵ１２０がこれら大当り遊技状態に基づく演出として共通の演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された以後の演出を、複数種類の特別状態で共用することができるので、演出データの容量を削減することができる。

【１６５３】

形態９－５の遊技機は、

有利状態後特別状態中に有利状態に制御された場合と、所定表示結果後特別状態中に有利状態に制御された場合と、で有利状態に制御された以後において異なる演出を実行可能

な演出実行手段を備える（例えば、変形例として示すように、時短状態Ａから大当り遊技状態に制御される場合と時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合については、演出制御用ＣＰＵ１２０がこれら大当り遊技状態に基づく演出として異なる演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された以後において、特別状態の違いに応じた適切な演出を実行することができるので、有利状態に制御された以後の遊技興趣を向上できる。

【１６５４】

［形態１０］

形態１０－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）のうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）と、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）と、に制御可能であり、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ａ１は１回の可変表示に亘って時短制御を行う一方で、時短状態Ｃ２は６８５回の可変表示に亘って時短制御を行う部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が短く（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短い部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの種類が少ない（例えば、図２８４－２７、図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ２においては可変表示結果がはずれとなる場合はＰＡ３－１とＰＡ３－１０の２種類の変動パターンを選択可能である一方で、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合はＰＡ３－１、ＰＡ３－２、ＰＡ３－３、ＰＡ３－４、ＰＡ３－５の５種類の変動パターンを選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態において長い平均可変表示期間にて過度に期待を高められることにより、間延び感が生まれて遊技興趣が低下してしまう状況を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６５５】

形態１０－１の遊技機は、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

演出実行手段は、演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であっ

て、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合に画像表示装置５においてリーチ演出が実行される部分）、
所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特定表示結果が表示されない可変表示において、リーチ演出が実行される割合が低い（例えば、変形例として示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａよりもノーマルリーチはずれやスーパーリーチはずれの変動パターンにて可変表示が実行される割合（リーチ演出が実行される割合）が低い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態においてリーチ演出によって過度に期待を高められることにより、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１６５６】
形態１０－２の遊技機は、
有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第１タイミングにおいて報知演出を実行する第１実行パターン（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて報知演出を実行する第２実行パターン（例えば、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、
演出実行手段は、
所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり、
有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行され、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を防ぎ、所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い有利状態後特別状態中は、第２実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができる。
【１６５７】
形態１０－３の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
所定表示結果後特別状態として、第１期間（例えば、１回の可変表示）に亘って特別状

態に制御可能な第１所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１）と、第１期間よりも長い第２期間（例えば、６８５回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第２所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ２）とがあり、
　可変表示パターン決定手段は、第２所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示パターンを、第２所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。
【１６５８】
　［形態１１］
　形態１１－０の遊技機は、
　始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図２８４－１２に示す特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　を備え、
　状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
　所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態Ａ１は１回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な一方で、時短状態Ｃ２は６８５回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分）、
　演出実行手段は、
　　保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていることを示唆する保留予告演出（例えば、保留表示予告演出）を、複数種類の保留予告演出パターン（例えば、演出パターンα、演出パターンβ、演出パターンγ）のうちのいずれかで実行可能であり、
　　保留予告演出を、保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときにも実行可能であり（例えば、図２８４－８２に示すように、可変表示結果がはずれとなる保留記憶を対象として保留表示予告演出（先読予告）を実行可能な部分）、
　有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときの保留予告演出パターンの数は、所定表示結果後特別状態に制御されているとき方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも少なく、
　有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときに保留予告演出が実行される割合は、所定表示結果後特別状態に制御されているとき方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも低い（例えば、図２８４－８２に示すように、保留表示予告演出として実行可能な演出パターン数は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも少なく、可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合に保留表示予告演出が実行

される割合は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも低い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態においては、相対的に保留予告演出の実行割合が低いとともに保留予告演出の演出パターンも少ないので、保留予告演出によって過度に期待が高められることにより、却って遊技興趣が低下してしまうことを防げるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６５９】
形態１１－１の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
演出実行手段は、所定表示結果後特別状態に制御されているときと特定回数到達後特別状態に制御されているときとで共通の保留予告演出パターンにて保留予告演出を実行可能である（例えば、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、特徴部１３０ＳＧ－２における時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とでは、どちらも保留表示予告演出を演出パターンβと演出パターンγとで実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留予告演出パターンを共用することにより、保留予告演出のデータ容量を削減することができる。
【１６６０】
形態１１－２の遊技機は、
演出実行手段は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
有利状態後特別状態に制御されているときと所定表示結果後特別状態に制御されているときとで表示手段に異なる背景表示（例えば、図２８４－５５に示す背景画像）を表示可能であり、
複数種類の保留予告演出パターンは、有利状態後特別状と所定表示結果後特別状態とにおいて共通して実行可能な特定保留予告演出パターン（例えば、パネル表示演出のパネル画像）を含み、
演出実行手段は、特定保留予告演出パターンにより保留予告演出を実行する場合に、背景表示の表示レイヤよりも高次の表示レイヤを使用することによって特定表示を背景表示よりも優先して複数の可変表示に亘って表示可能である（例えば、図２８４－８８及び図２８４－８９に示すように、これら画像を描画する際に、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄等の画像を最も表示優先度が高い第１画像データの画像、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像を第１画像データの画像よりも表示優先度が低い第２画像データの画像、第１背景画像や第２背景画像等の背景画像を最も表示優先度が低い第３画像データの画像として描画し、これら第１画像データの画像、第２画像データの画像、第３画像データの画像を合成することによって画像表示装置５に表示する画像を作成する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、同じ保留予告演出を実行していても背景との組み合わせで視覚的に異なる印象を与えられるので、開発コストを削減した上で好適に保留予告演出の演出効果を高めることができる。
【１６６１】
形態１１－３の遊技機は、
複数種類の保留予告演出パターンは、有利状態後特別状と所定表示結果後特別状態とにおいて共通して実行可能な特定保留予告演出パターン（例えば、演出パターンβと演出パターンγ）を含み、
所定表示結果後特別状態で特定保留予告演出パターンが実行される場合の方が、有利状

態後特別状態で特定保留予告演出パターンが実行される場合よりも有利状態に制御される割合が高い（例えば、図２８４－８２（Ａ）及び図２８４－８２（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３と時短状態Ｃ２とでは、保留表示予告演出の演出パターンとして演出パターンβと演出パターンγが実行可能となっているが、保留表示予告演出を演出パターンβまたは演出パターンγを実行して大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる特別状態で特定保留予告演出パターンを実行することで、保留予告演出パターン数の増加を抑えることにより開発コストを削減できるとともに、特別状態によって特定保留予告演出パターンの期待度が異なるので、所定表示結果後特別状態中の遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【１６６２】

［形態１２］

形態１２－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）のうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５課に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ）に制御可能であり、

有利状態後特別状態よりも特定回数到達後特別状態の方が有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が短く（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間の方が短い部分）、

特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されるときに決定される可変表示パターンのうち最も可変表示期間が短い可変表示パターンは、有利状態後特別状態において有利状態に制御されるときに決定される可変表示パターンのうち最も可変表示期間が短い可変表示パターンよりも可変表示期間が長い（例えば、変形例として示すように、時短状態Ｂにおいて選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンは、時短状態Ａにおいて選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンよりも特図変動時間が長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の特定表示結果とならない可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中の間延び感を防ぐことで遊技興趣の低下を防ぐとともに、特定回数到達後特別状態中に有利状態に制御されたときの祝福感を高めることで遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６６３】

形態１２－１の遊技機は、
有利状態として第１有利状態（例えば、大当りＡの大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、大当りＢの大当り遊技状態）とに制御可能であり、
可変表示パターン決定手段は、第２有利状態に制御されるときに、第１有利状態に制御されるときに決定しない特殊可変表示パターンを、有利状態後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて共通して決定可能である（例えば、特徴部１３０ＳＧ－４に示すように、特殊変動パターンについては、時短状態Ａ、時短状態Ｂにおいて大当り種別が大当りＢとなる場合に、共通の大当り変動パターンとして選択可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊可変表示パターンを異なる特別状態で共用することで、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。
【１６６４】
形態１２－２の遊技機は、
有利状態後特別状態から非特別状態に制御された後の特定期間において該特定期間の終了後の非特別状態中には実行しない特定演出（例えば、ステージ画像の表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
演出実行手段は、特定回数到達後特別状態から非特別状態に制御された後の特定期間においては特定演出を実行しない（例えば、図２８４－５５に示すように、時短状態Ａの終了後は、１０回の可変表示にわたって画像表示装置５に専用ステージ画像が表示される一方で、時短状態Ｂの終了後は、画像表示装置５において該専用ステージ画像が表示されない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態の終了後における特定期間においては専用の特定演出を実行することで特別感を高めるとともに、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態の終了後における特定期間においては、有利状態に制御されていないことの残念感を特定演出によって却って高めてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。
【１６６５】
形態１２－３の遊技機は、
有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第１タイミングにおいて報知演出を実行する第１実行パターン（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて報知演出を実行する第２実行パターン（例えば、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、
演出実行手段は、
特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第１実行パターンの報知演出を実行可能であり（例えば、図２８４－２８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、
有利状態後特別状態に制御されているときの方が、特定回数到達後特別状態に制御さ

れているときよりも高い割合で第２実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第１実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することができる。
【１６６６】
［形態１３］
態１３－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）のうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１９に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、
特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御可能な部分）、
有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合の可変表示期間は、非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合の可変表示期間よりも短い（例えば、図２８４－６及び図２８４－２７に示すように、通常状態において第１特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる場合は、特図変動時間が５３秒である変動パターンＰＡ２－４が選択される一方で、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、特図変動時間が２秒であるＰＡ３－６、特図変動時間が２０秒であるＰＡ３－７、特図変動時間が５０秒であるＰＡ３－８、ＰＡ３－９のいずれかが選択される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果が表示される可変表示において遊技者に違和感を与えることなく好適に有利状態後特別状態における遊技を行うことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６６７】
形態１３－１の遊技機は、
状態制御手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ａ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ａ２２において大当り遊技状態に制御されることなく７回、時短状態Ａ３において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ｃ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されること無く６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である一方、特別回数の方が残回数よりも少ない場合は、該有利状態後特別状態の終了後に非特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタαの値（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（１または６８５）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１６６８】

形態１３－２の遊技機は、

有利状態後特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されることによって該有利状態後特別状態の終了後に制御される所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間は、有利状態後特別状態において有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間よりも短い（例えば、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ２における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ａにおける可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態により特別状態に制御されている期間が長くなる場合に、単位期間において実行される可変表示の数が多くなる可変表示期間の短い変動パターンに切り替えることで、遊技者に間延び感を与えることによる興趣の低下を抑制することができる。

【１６６９】

形態１３－３の遊技機は、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンの可変表示期間は、有利状態後特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される複数種類の可変表示パ

ターンのうち少なくとも１の可変表示パターンの可変表示期間と共通である（例えば、図２８４－６、図２８４－２７に示すように、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間にて可変表示が実行され得る）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示が所定表示結果で表示されたときに所定表示結果後特別状態に制御されないことによる違和感を軽減することができる。
【１６７０】
形態１３－４の遊技機は、
有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、可変表示中予告演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
演出実行手段は、
特定示唆演出として、第１特定示唆演出（例えば、演出パターンＡ）と該第１特定示唆演出よりも有利状態に制御される可変表示における実行割合が高い第２特定示唆演出（例えば、演出パターンＢ～演出パターンＥ）とを実行可能であり、
有利状態後特別状態において所定表示結果が表示される可変表示が実行される場合の方が、有利状態後特別状態において特定表示結果が表示されない可変表示が実行される場合よりも、高い割合で第１特定示唆演出を実行可能である（例えば、図２８４－９０に示すように、時短状態Ａにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で可変表示中予告演出が演出パターンＡで実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態において表示結果が所定表示結果となるときに、あえて有利状態に制御される期待度が低い第１特定示唆演出を実行し易くすることで、有利状態に制御されることに期待させずに表示結果が所定表示結果で表示されたことを遊技者に認識させ難くすることができる。
【１６７１】
［形態１４］
態１４－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、
特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であり、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５巻に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合に、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される部分）、
特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に

、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態ＡＢ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合に、時短状態Ｂの終了後に時短状態Ｃ２に制御される部分）、
演出実行手段は、
有利状態後特別状態の終了により制御される所定表示結果後特別状態においては所定表示結果後特別状態に対応した特定報知演出を実行可能であり、
特定回数到達後特別状態の終了により制御される所定表示結果後特別状態においては、所定表示結果後特別状態に対応した特定報知演出の実行を制限する（例えば、図２８４－４５に示すように、時短状態Ａ１中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した場合）は、時短状態Ａ１の最終可変表示（第２特図の１回目の可変表示）にて突入演出（突入演出Ｂ）を実行する一方で、時短状態Ｂ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した場合）は、突入演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、連荘状態が継続する有利状態後特別状態からの所定表示結果後特別状態への制御は遊技者にとって安心感があるので特定報知演出を実行するが、有利状態とならない可変表示が特定回数実行された後に制御される特定回数到達後特別状態において、さらに有利状態とならない可変表示が継続することを想起させる所定表示結果後特別状態への制御時には特定報知演出を制限することで、遊技者に与えるストレスを軽減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６７２】
形態１４－１の遊技機は、
状態制御手段は、
有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ａ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ａ２２において大当り遊技状態に制御されることなく７回、時短状態Ａ３において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、
所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ｃ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されること無く６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、
特定回数到達後特別状態に制御されてから有利状態に制御されることなく規定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り遊技状態に制御されること無く６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、
有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり、
特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特定回数到達後特別状態において実行された可変表示の回数を規定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタαの値（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂにおいて時短制御を実行可能な残

り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（１または６８５）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態中または特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態または特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１６７３】

形態１４－２の遊技機は、

遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことで第２始動入賞口に入賞させる遊技状態である部分）、

演出実行手段は、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進演出（例えば、突入演出）を実行可能であり、

非特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、該特定条件が成立する可変表示の表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間が特別期間とされるとともに、該特別期間中に促進演出が演出実行手段により実行され、

所定表示結果後特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、該特定条件が成立する可変表示の表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間が特別期間よりも短い非特別期間とされるとともに、該非特別期間中において演出実行手段による促進演出は実行されない（例えば、図２８４－３５、図２８４－３８、図２８４－４５に示すように、通常状態における可変表示においては、可変表示回数が６８５回に達する（時短状態Ｂの開始条件が成立する）場合に図柄確定期間を８１．４秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行するが、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達する（時短状態Ｂの開始条件が成立する）場合には図柄確定期間を０．５秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行せずに時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から特定回数到達後特別状態へ制御されるときには有利となる経路が変わるので長い結果表示期間によりインターバルを確保して促進演出をしっかり行うことで遊技者に有利となる経路の変化を認識させることができる。また、所定表示結果後特別状態から特定回数到達後特別状態へ制御されるときには、有利となる経路が変わらないので結果表示期間を短くして促進演出を実行しないことで、遊技者に違和感を与えることなく好適に特定回数到達後特別状態に移行することができる。

【１６７４】

形態１４－３の遊技機は、

遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことで第２始動入賞口に入賞させる遊技状態である部分）、

演出実行手段は、表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
表示手段は、
所定表示結果後特別状態に制御されているときに、第２経路への遊技媒体の発射を促進する特定促進表示（例えば、右打ち促進画像）を継続して表示可能であり、
所定表示結果後特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、所定表示結果後特別状態において継続表示していた特定促進表示を特定回数到達後特別状態に引き継いで表示可能である（例えば、変形例として示すように、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達して時短状態Ｂの開始条件が成立した場合等においては、該時短状態Ｃにおいて画像表示装置５の右上に表示されている右打ち促進画像を時短状態Ｂにおいても継続表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果後特別状態から特定回数到達後特別状態に移行した場合に遊技者が第２経路への発射を継続すべき状態であることを認識し易くできる。
【１６７５】
［形態１５］
形態１５－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図２８４－１２に示す特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１）と、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、
有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた保留記憶については、可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶であることを示唆する所定保留予告演出（例えば、保留表示予告演出）を実行可能であり、
有利状態後特別状態中において可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶については、可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶であることを示唆する所定保留予告演出の該有利状態後特別状態中における実行を制限する（例えば、変形例として示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合については、例えば、図２８４－８５及び図２８４－８６に示すように、時短終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行可能とする一方で、時短状態Ａ中に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が派生した場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動条件の成立頻度が高い有利な状況である有利状態後特別状態中には所定保留予告演出を行わず、始動条件の成立頻度が低い不利な状況である有利状態後特別状態から非特別状態に移行する際に所定保留予告演出を行うことで遊技者に緊張感を与えて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品

性を高めることができる。
【１６７６】
形態１５－１の遊技機は、
状態制御手段は、有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタαの値（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（１または６８５）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果が表示されても所定表示結果後特別状態に制御されないことによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【１６７７】
形態１５－２の遊技機は、
状態制御手段は、
有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ａ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ａ２２において大当り遊技状態に制御されることなく７回、時短状態Ａ３において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、
所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態Ｃ１において大当り遊技状態に制御されることなく１回、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されること無く６８５回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、
有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である一方、特別回数の方が残回数よりも少ない場合は、該有利状態後特別状態の終了後に非特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタαの値（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（１または６８５）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。
【１６７８】
形態１５－３の遊技機は、
可変表示として、第１識別情報（例えば、第１特図）または第２識別情報（例えば、第２特図）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
保留記憶手段は、第１識別情報の可変表示に関する情報を第１保留記憶情報として記憶可能であるとともに、第２識別情報の可変表示に関する情報を第２保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、第１特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が１の保留記憶として記憶し、第２特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が２の保留記憶として記憶する部分）、
演出実行手段は、
有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第２保留記憶情報については、所定保留予告演出を実行可能であり（例えば、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２中に発生した保留記憶であれば、該保留記憶にもとづく可変表示が通常状態において実行される場合であっても該保留記憶を対象として保留表示予告演出を実行可能な部分）、
有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第１保留記憶情報については、所定保留予告演出の実行を制限する（例えば、図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８１（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、いずれの状態においても可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について保留表示予告演出が実行されない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶情報については所定保留予告演出を制限することで、第１保留記憶情報について所定表示結果となるかを判断することによって所定保留予告演出の処理が複雑になることを防ぎ、演出制御プログラムを簡素化することができる。
【１６７９】
形態１５－４の遊技機は、
可変表示として、第１識別情報（例えば、第１特図）または第２識別情報（例えば、第２特図）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
保留記憶手段は、第１識別情報の可変表示に関する情報を第１保留記憶情報として記憶可能であるとともに、第２識別情報の可変表示に関する情報を第２保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、第１特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が１の保留記憶として記憶し、第２特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が２の保留記憶として記憶する部分）、
演出実行手段は、
非特別状態において第１識別情報の可変表示が所定表示結果で表示された場合に、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な第１所定演出（例えば、突入演出Ａ）を実行可能であり、
特別状態において第２識別情報の可変表示が所定表示結果で表示された場合に、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な演出であって、第１所定演出とは異なる第２所定演出（例えば、突入演出Ｂ）を実行可能であり、
有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第２保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示される場合と、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第１保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示される場合と、のいずれの場合においても、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な共通する共通所定演出を実行可能である（例えば、変形例として示すように、時短状

態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第１特図の可変表示と第２特図の可変表示のどちらであっても時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として突入演出Ｂを実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに記憶されていた第１保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示されるという希有な状況については、第２保留記憶情報について所定表示結果後特別状態に制御されることを報知する演出と共用することで、演出の開発工数を削減できるとともに、演出データの容量も低減できる。

【１６８０】

形態１５－５の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに、保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されている場合は、所定保留予告演出の実行を制限する（例えば、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合であっても、図２８４－８７に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される手前で所定表示結果となった場合には、所定表示結果後特別状態に制御される期間が著しく短くなってしまうことから無駄引き感を与えてしまう畏れがあるので、所定保留予告演出の実行を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

【１６８１】

［形態１６］

形態１６－０の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、

特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、

特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、時短状態Ｂ終了後に時短状態Ｃ２に制御される部分）、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短状態において時短制御を実行可能な残り可変表示回数の表示）を表示手段に表示可能であり、
特定回数到達後特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、表示中の対応表示を該対応表示が示している期間と異なる期間を示す対応表示に変化させない（例えば、図２８４－４５に示すように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなったとしても、該時短状態Ｂの残回数表示については、時短状態Ｂ終了後に制御される時短状態Ｃにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数を加えた数値に変化させることがない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態中に可変表示が所定表示結果となって特別状態が重なった場合に、特定回数到達後特別状態の途中で対応表示により示される期間を変更することによって、処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出実行手段が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。
【１６８２】
形態１６－１の遊技機は、
所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立した場合に該所定表示結果後特別状態を終了して特定回数到達後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２において可変表示回数が６８５回に達した場合に時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２から時短状態Ｂに制御される部分）、
非特別状態中に特定条件が成立する場合と、所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立する場合と、のいずれの場合においても、特定回数到達後特別状態に制御されるときに対応表示の表示を開始する（例えば、通常状態において可変表示回数が６８５回に達する場合は、時短状態Ｂに制御された時点から該時短状態Ｂに対応する時短残回数の表示を開始し、遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する場合は、画像表示装置５においてシャッター演出を実行することによって時短状態Ｃに対応する時短残回数の表示を時短状態Ｂに対応する時短残回数の表示に切り替える部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に移行したことを遊技者が的確に認識することができる。
【１６８３】
形態１６－２の遊技機は、
演出実行手段は、
所定表示結果後特別状態に制御されているときには該所定表示結果後特別状態に対応した背景画像（例えば、図２８４－５５に示す第１背景画像や第２背景画像）を表示手段に表示可能であり、
特定回数到達後特別状態に制御されているときには該特定回数到達後特別状態に対応した背景画像（例えば、図２８４－５５に示す第１背景画像や第２背景画像）を表示手段に表示可能であり、
所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御されるときに、所定表示結果後特別状態で表示されていた背景画像を隠蔽する態様の特定演出（例えば、シャッター演出）を実行可能であり、
特定演出の終了によって隠蔽が解消されることにより特定回数到達後特別状態に対応した背景画像が視認可能となる（例えば、遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する際には、シャッター演出を実行することによって画像表示装置５の表示領域全体をシャッター画像により隠蔽し、画像表示装置５に表示されている時短状態Ｃに対応する背景画像を時短状態Ｂに対応する背景画像に切り替える部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出により背景画像が隠蔽されるため、背景画像の急激な切り

替わりによる違和感を防ぐことができる。
【１６８４】
形態１６－３の遊技機は、
演出実行手段は、
非特別状態中に所定表示結果が表示されて所定表示結果後特別状態に制御される場合は、対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示し、
特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示された場合であって、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御される場合は、対応表示の表示を制限する（例えば、図２８４－４５に示すように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時短状態の終了後に時短状態Ｃ２に移行するが、該時短状態Ｃ２においては時短残回数の表示を行わない）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示される時期によっては所定表示結果後特別状態に制御される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるので、対応表示の表示を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。
【１６８５】
［形態１７］
形態１７－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、
可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、これら時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の終了後に時短状態Ｃ２に制御される部分）、
演出実行手段は、
特別状態が終了する前の終了前期間において、該特別状態の終了を示唆する終了示唆演出（例えば、時短終了カウントダウン）を実行可能であり、
特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合であって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、該特別状態が終了する前の終了前期間において終了示唆演出を実行可能である（たとえば、図２８４－４５に示すように、時短状態Ｃ中において可変表示結果が時短付きはずれＢとなり、時短状態Ｃの後に新たに時短状態Ｃ２に制御される場合は、元々制御されていた時短状態Ｃ（時短状態Ｃ２）を対象として時短終了カウントダウンの表示が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態中に所定表示結果が表示されるか否かによって、終了示唆演出の実行態様を切り替えると制御が複雑になるので、所定表示結果が表示された特別状

態が終了するまでは、所定表示結果の表示有無に関わらず終了示唆演出を同様に行うことによって、終了示唆演出の制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【１６８６】

形態１７－１の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、表示中の対応表示を該対応表示が示している期間と異なる期間を示す対応表示に変化させない（例えば、図２８４－４５に示すように、時短残回数の表示については、実行中の時短状態において新たに時短状態Ｃの開始条件が成立しても、改めて該開始条件が成立した時短状態Ｃに制御されるまでは実行中の時短状態に応じた時短残回数の表示を維持する（時短残回数の表示を変化させない）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対応表示の表示用カウンタとして、複数のカウンタを設ける必要がないので、対応表示を行う処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出実行手段が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

【１６８７】

形態１７－２の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置５

）を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときに、対応表示の表示を制限する（例えば、図２８４－４５に示すように、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、画像表示装置５において時短残回数の表示を実行するが、時短状態Ｂの終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、画像表示装置５において該時短状態Ｃ２における時短残回数を表示しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が所定表示結果で表示される時期によっては所定表示結果後特別状態に制御される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるので、対応表示の表示を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

【１６８８】

形態１７－３の遊技機は、

演出実行手段（例えば、画像表示装置５）は、

表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときに、該所定表示結果後特別状態において終了示唆演出を実行するが、対応表示の表示を制限し（例えば、変形例として示すように、いずれかの時短状態中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短つきはずれＢとなった場合、該時短付きはずれＢにもとづく時短状態Ｃ２において時短残回数の表示の表示を行わない一方で、時短終了カウントダウンは実行する部分）、

対応表示の方が終了示唆演出よりも１の可変表示の実行中において表示が継続する期間

が長い（例えば、変形例とし示すように、時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果後特別状態の終了期間を報知する終了示唆演出の表示期間が短いため、特別状態において所定表示結果が表示される時期によって所定表示結果後特別状態に制御される期間が短かったとしても、過度に無駄引き感を与えてしまうことを防ぎつつ、好適に所定表示結果後特別状態の終了タイミングを報知することができる。
【１６８９】
［形態１８］
形態１８－０の遊技機は、
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段と、
非特別状態と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
を備え、
状態制御手段は、
特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態に制御可能であり、
特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり、
演出実行手段は、
表示手段を含み、
特別状態が終了するときに遊技価値の付与に関する特殊表示を表示手段に表示可能であり、
特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、該特別状態が終了するときに特殊表示を表示手段に表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果が特別状態中に表示されたか否かにかかわらず、特別状態が終了するときに特殊表示が表示されるため、特殊表示を表示する制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６９０】
形態１８－１の遊技機は、
状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態に制御可能であり、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、
演出実行手段は、有利状態後特別状態が終了するときは特殊表示を表示手段に表示可能である一方、特定回数到達後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態が終了するときは、一度も有利状態に制御されていないことになるので、このように、一度も有利状態に制御されていない状況で特殊表示が表示されてしまうことによる興趣の低下を防ぐことができる。
【１６９１】
形態１８－２の遊技機は、
演出実行手段は、
非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されて所定表示結果後特別状態に制御された場合に、該所定表示結果後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限し、
有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されることにより該有利

状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御される場合は、該所定表示結果後特別状態が終了するときに特殊表示を表示手段に表示可能である（例えば、図２８４－４５に示すように、リザルト演出について、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢであったことにもとづく時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行された場合はリザルト演出が実行されないが、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）は、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、一度も有利状態に制御されていない状況となるため、このような状況で特殊表示が表示されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態後特別状態から移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、少なくとも一度は有利状態に制御されている状況となるため、特殊表示を表示することにより付与された遊技価値をアピールすることで遊技興趣を向上させることができる。

【１６９２】

形態１８－３の遊技機は、

演出実行手段は、所定表示結果後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されることにより該所定表示結果後特別状態の終了後に再び所定表示結果後特別状態に制御される場合に、該所定表示結果後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限する（例えば、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）は、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行されるが、通常状態、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）については、これら時短状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されてもリザルト演出は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態から再度移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、一度も有利状態に制御されていない状況となり得るため、このような状況で特殊表示が表示されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１６９３】

［形態１９］

形態１９－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－５＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、

特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、いずれかの時短状態において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、実行中の時短状態の終了後に時短状態Ｃ２に制御される部分）、
演出実行手段は、
演出音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を含み、
所定表示結果後特別状態に制御されているときに演出音出力手段により所定背景音を出力可能であり（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、時短状態Ｃ２に制御されているときに演出制御用ＣＰＵ１２０が音パターンＲ１０、音パターンＲ２０、音パターンＲ３０のいずれかにもとづいてスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭを出力する部分）、
特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されたことによって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときは、出力中の背景音を特定背景音に変更して出力可能である（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、いずれかの時短状態においてか可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、該時短状態の終了後に突入演出Ｂや右打ち促進演出ＦのＢＧＭとしてスピーカ８Ｌ、８Ｒから音パターンＲ１０にもとづくＢＧＭが出力された後、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音パターンＲ２０にもとづくＢＧＭが出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果が特別状態中に表示されたか否かにかかわらず、所定表示結果後特別状態に制御されることにより特定背景音が出力されるため、特定背景音を出力する制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【１６９４】
形態１９－１の遊技機は、
演出実行手段は、
演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、
演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－６に示すいずれかのリーチ変動パターンを選択することで、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチ演出を実行可能な部分）、
リーチ演出が実行されていない期間において背景音を出力可能であり（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、通常状態の高速スクロール中において音パターンＮ１０にもとづいてスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭを出力する部分）、
特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されたことによって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときは、背景音とは異なる特定音を出力した後に特定背景音を出力する（例えば、図２８５－８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、背景音とは異なる特定音が一旦出力された後に特定背景音が終了されるので、所定表示結果後特別状態への移行を遊技者が認識し易くできる。
【１６９５】
形態１９－２の遊技機は、
演出実行手段は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）を含み、
有利状態後特別状態において該有利状態後特別状態に対応した発光制御データを用いて発光手段を発光させることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、時短状態Ａ１と時短状態Ａ２、時短状態Ａ３とで異なる輝度データテーブルにもとづいて各ＬＥＤの発光制御が行われる部分）、
所定表示結果後特別状態において該所定表示結果後特別状態に対応した発光制御デー

タを用いて発光手段を発光させることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、時短状態Ｃ１と時短状態Ｃ２とで異なる輝度データテーブルにもとづいて各ＬＥＤの発光制御が行われる部分）、
所定表示結果後特別状態に対応した発光制御データの最初の制御データは、発光手段を発光させない制御データ（例えば、消灯の輝度データ「０００」）である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果後特別状態においては、最初に発光手段が発光しない態様とされるので、所定表示結果後特別状態への移行を遊技者が認識し易くできる。
【１６９６】
［形態２０］
形態２０－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－６＞
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
演出実行手段は、
演出手段（例えば、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、可動体３２、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）を含み、
表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、該可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示中において、画像表示装置５にレインボー態様の画像を表示させたり各ＬＥＤをレインボー態様にて発光させるレインボー演出や、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能である部分）、
特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示においては、該到達可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行しない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる（可変表示後に時短状態Ｃ１や時短状態Ｃ２に制御される）可変表示や、可変表示奇数が６８５回に達した（可変表示後に時短状態Ｂに制御される）可変表示において、レインボー演出や可動体演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの特定表示結果となる可変表示ではないため、到達可変表示において特別態様とする特別演出を実行しないことで、特定表示結果となる特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１６９７】
形態２０－１の遊技機は、
演出実行手段は、
演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、
表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－６に示すいずれかの大当りリーチ

変動パターンを選択することで、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチ演出を実行可能な部分）、
　可変表示におけるリーチ態様となる前の期間において演出手段の態様を特別態様とすることが可能であるとともに、可変表示におけるリーチ態様となった後の期間においても演出手段の態様を特別態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示では、リーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行可能な部分）、
　到達可変表示においてもリーチ演出を実行可能であり（例えば、図２８４－６、図２８４－２６、図２８４－２７、図２８４－２８に示すように、６８５回目可変表示においてノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれの変動パターンを選択可能である部分）、
　到達可変表示におけるリーチ態様となる前の期間とリーチ態様となった後の期間のいずれにおいても、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示回数が６８５回に達したときは、該６８５回目の可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、到達可変表示においてリーチ演出を実行することで、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示と同じようにリーチ態様となる前と後の期間がある場合に、いずれの期間においても特別態様としないことで、より一層、到達可変表示を特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１６９８】

形態２０－２の遊技機は、
演出手段は、発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）と表示手段（例えば、画像表示装置５）とを含み、
演出実行手段は、
　特定可変表示であるときは、特別演出において、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｃ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、レインボー演出として各ＬＥＤをレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置５にてレインボー画像を表示させる部分）、
　到達可変表示であるときは、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様としない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、６８５回目の可変表示については、該６８５回目の可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出を実行しないことで各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示については、複数の演出手段を特別態様として遊技者を盛り上げ、特別状態に制御される到達可変表示については、いずれの演出手段も特別態様としないことで、より確実に、到達可変表示を特定表示結果となる可変表示とを誤認させないようにすることができる。

【１６９９】

形態２０－３の遊技機は、
演出実行手段は、
　特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、
　到達可変表示の表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、６８５回目可変表示の図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入」のメッセージを表示する

部分）を実行可能であり、
　特定告知期間において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、６８５回目可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出として各ＬＥＤをレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置５にてレインボー画像を表示させる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示結果が表示される特定可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示後の特定告知期間においては特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出が実行されるため、到達可変表示後の特定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、演出手段の態様を特別態様とすることで特定回数到達後特別状態に制御されることへの高揚感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【１７００】
　形態２０－４の遊技機は、
　演出実行手段は、
　特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、
　到達可変表示の表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、６８５回目可変表示の図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、
　特定告知期間において、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、変形例として示すように、６８５回目の可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示後の特定告知期間においては特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出が実行されるとともに演出手段の態様も特別態様とされないので、到達可変表示後の特定告知期間と、特定表示結果が表示される可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。
【１７０１】
　形態２０－５の遊技機は、
　演出実行手段は、到達可変表示後に制御された特定回数到達後特別状態中の可変表示において特定表示結果が表示される可変表示において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、時短状態Ｂ中における大当り可変表示において、画像表示装置５にて虹色の画像を表示したり、各種ランプを虹色で点灯してもよい。）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特別状態に制御されているときに特定表示結果となる可変表示において演出手段の態様が特別態様とされることにより、遊技者を盛り上げることができ、遊技興趣を向上できる。
【１７０２】
　形態２０－６の遊技機は、
　特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データは、非特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手

段を特別態様とするための演出用データと異なるが、一部については演出態様が同一となる演出用データである（例えば、図２８５－３（Ｃ）に示すように、通常状態におけるレインボー演出と時短状態におけるレインボー演出とでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が同一の輝度データテーブルを用いることによって、通常状態と時短状態とで各ＬＥＤを同一の発光態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、遊技者にとっての注目度が相対的に高い演出手段の態様を特別状態と非特別状態とで異ならせる一方、注目度が相対的に低い演出手段の態様は同一とすることで、演出用データのデータ容量の増大を抑えつつ遊技者を盛り上げることができる。

【１７０３】

［形態２１］

形態２１－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－６＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、

演出実行手段は、

演出手段（例えば、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、可動体３２、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）を含み、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、該可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示中において、画像表示装置５にレインボー態様の画像を表示させたり各ＬＥＤをレインボー態様にて発光させるレインボー演出や、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能である部分）、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示においては、該所定可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行しない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる（可変表示後に時短状態Ｃ１または時短情愛Ｃ２に制御される）場合は、可変表示中においてレインボー演出や可動体演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示は特定表示結果となる可変表示ではないため、所定可変表示において特別態様とする特別演出を実行しないことで、特定表示結果となる特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【１７０４】

形態２１－１の遊技機は、

演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出

を実行可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－６に示すいずれかの大当りリーチ変動パターンを選択することで、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチ演出を実行可能な部分）、

可変表示におけるリーチ態様となる前の期間において演出手段の態様を特別態様とすることが可能であるとともに、可変表示におけるリーチ態様となった後の期間においても演出手段の態様を特別態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示では、リーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行可能な部分）、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示においてもリーチ演出を実行可能であり（例えば、図２８４－６可変表示結果が時短付きはずれとなる場合にスーパーリーチα、スーパーリーチδの変動パターンを選択可能である部分）、

所定可変表示におけるリーチ態様となる前の期間とリーチ態様となった後の期間のいずれにおいても、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示では、該可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定可変表示においてリーチ演出を実行することで、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示と同じようにリーチ態様となる前と後の期間がある場合に、いずれの期間においても特別態様としないことで、より確実に、所定可変表示を特定表示結果となる可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１７０５】

形態２１－２の遊技機は、

演出手段は、発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）と表示手段（例えば、画像表示装置５）とを含み、

演出実行手段は、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特別演出において、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｃ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、レインボー演出として各ＬＥＤをレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置５にてレインボー画像を表示させる部分）、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示であるときは、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様としない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示については、該可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出を実行しないことで各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示については、複数の演出手段を特別態様として遊技者を盛り上げ、特別状態に制御される所定可変表示については、いずれの演出手段も特別態様としないことで、より一層、所定可変表示を特定表示結果となる可変表示とを誤認させないようにすることができる。

【１７０６】

形態２１－３の遊技機は、

演出実行手段は、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状

態に制御される旨を示す所定告知演出（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

　所定告知期間において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、変形例として示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を実行可能とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示後の所定告知期間においては所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出が実行されるため、所定可変表示後の所定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、演出手段の態様を特別態様とすることで所定表示結果後特別状態に制御されることへの高揚感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１７０７】

形態２１－４の遊技機は、

演出実行手段は、

　特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

　所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

　所定告知期間において、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示後の所定告知期間においては所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出が実行されるとともに演出手段の態様も特別態様とされないので、所定可変表示後の所定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【１７０８】

形態２１－５の遊技機は、

演出実行手段は、所定可変表示後に制御された所定表示結果後特別状態中の可変表示において特定表示結果が表示される可変表示において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、時短状態Ｂ中における大当り可変表示において、画像表示装置５にて虹色の画像を表示したり、各種ランプを虹色で点灯してもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されているときに特定表示結果となる可変表示において演出手段の態様が特別態様とされることにより、遊技者を盛り上げることができ、遊技興趣を向上できる。

【１７０９】

形態２１－６の遊技機は、

特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データは、非特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データと異なるが、一部については演出態様が同一となる演出用データである（例えば、図２８５－３（Ｃ）に示すように、通常状態におけるレインボー演出と時短状態におけるレインボー演出とでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が同一の発光制御データを用いることによって、通常状態と時短状態とで各ＬＥＤを同一の発光態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、遊技者にとっての注目度が相対的に高い演出手段の態様を特別状態と非特別状態とで異ならせる一方、注目度が相対的に低い演出手段の態様は同一とすることで、演出用データのデータ容量の増大を抑えつつ遊技者を盛り上げることができる。

【１７１０】

［形態２２］

形態２２－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－７＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、

演出実行手段は、

演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であり、

特定表示結果が表示される特定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｅ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示では、停止図柄アクション表示を行う部分）、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としない（例えば、図２８５－３（Ｅ）に示すように、６８５回目の可変表示では停止図柄アクション表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示は、特定表示結果が表示される特定可変表示ではないため、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としないことで特定可変表示と勘違いさせないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【１７１１】

形態２２－１の遊技機は、

演出実行手段は、

可変表示が特定表示結果となるときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として同一の演出識別情報を揃えて表示可能であり（例えば、可変表示結果が大当りとなる場合は、飾り図柄を「１１１」や「２２２」等の同一の数字揃いで表示可能な部分）、

可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

特定演出の演出結果が示されるときに、演出識別情報を揃えた状態で拡大した後に縮小して所定位置に表示し、該所定位置に表示された演出識別情報に対して、光が動くエフ

ェクト表示を実行可能である（例えば、図２８５－３（Ｅ）、図２８５－５、図２８５－９に示すように、飾り図柄が大当りの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出識別情報の態様が揃った状態で変化することによって、有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、特定演出の興趣を向上できる。
【１７１２】
形態２２－２の遊技機は、
演出実行手段は、
可変表示が特定表示結果とならないときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として非同一の演出識別情報の組み合わせを表示可能であり（例えば、可変表示結果がはずれや時短付きはずれである場合は、図２８５－６（Ｒ４）に示すように、「２３４」等の異なる数字の組み合わせで）、
可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、
特定演出の演出結果が示されるときに、非同一の演出識別情報の組み合わせを仮停止表示させ、該仮停止した非同一の演出識別情報の組み合わせを拡大、縮小および移動しないとともに、非同一の演出識別情報に対して光が動くエフェクト表示も実行しない（例えば、図２８５－３（Ｅ）、図２８５－６に示すように、飾り図柄がはずれや時短付きはずれの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非同一の演出識別情報の組み合わせが仮停止したまま、変化しないようになるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と勘違いさせないようにすることができる。
【１７１３】
形態２２－３の遊技機は、
演出実行手段は、
可動体（例えば、可動体３２）を含み、
表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特定表示結果が表示される前に可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行可能な部分）、
特定表示結果が表示されない可変表示回数が特定回数となる到達可変表示であるときは、表示結果が表示される前に可動体を動作させない（例えば、宇１２－３（Ｂ）に示すように、６８５回目の可変表示では、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作の有無により、有利状態に制御されない到達可変表示が、有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを、より一層防ぐことができる。
【１７１４】
［形態２３］
形態２３－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－７＞
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状

態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
演出実行手段は、
演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であり、
特定表示結果が表示される特定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様とすることが可能であり（例えば、図２８５－３（Ｅ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示では、停止図柄アクション表示を行う部分）、
所定表示結果が表示される所定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としない（例えば、図２８５－３（Ｅ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示では停止図柄アクション表示を行わない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果が表示される所定可変表示は、特定表示結果が表示される特定可変表示ではないため、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としないことで特定可変表示と勘違いさせないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１７１５】
形態２３－１の遊技機は、
演出実行手段は、
可変表示が特定表示結果となるときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として同一の演出識別情報を揃えて表示可能であり（例えば、可変表示結果が大当りとなる場合は、飾り図柄を「１１１」や「２２２」等の同一の数字揃いで表示可能な部分）、
可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、
特定演出の演出結果が示されるときに、演出識別情報を揃えた状態で拡大した後に縮小して所定位置に表示し、該所定位置に表示された演出識別情報に対して、光が動くエフェクト表示を実行可能である（例えば、図２８５－３（Ｅ）、図２８５－５、図２８５－９に示すように、飾り図柄が大当りの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出識別情報の態様が揃った状態で変化することによって、有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、特定演出の興趣を向上できる。
【１７１６】
形態２３－２の遊技機は、
演出実行手段は、
可変表示が特定表示結果とならないときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として非同一の演出識別情報の組み合わせを表示可能であり（例えば、可変表示結果がはずれや時短付きはずれである場合は、図２８５－６（Ｒ４）に示すように、「２３４」等の異なる数字の組み合わせで）、
可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、
特定演出の演出結果が示されるときに、非同一の演出識別情報の組み合わせを仮停止表示させ、該仮停止した非同一の演出識別情報の組み合わせを拡大、縮小および移動しないとともに、非同一の演出識別情報に対して光が動くエフェクト表示も実行しない（例えば、図２８５－３（Ｅ）、図２８５－６に示すように、飾り図柄がはずれや時短付きはずれの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われない部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、非同一の演出識別情報の組み合わせが仮停止したまま、変化しないようになるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と勘違いさせないようにすることができる。
【１７１７】
形態２３－３の遊技機は、
演出実行手段は、
可動体（例えば、可動体３２）を含み、
表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特定表示結果が表示される前に可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり（例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行可能な部分）、
表示結果が所定表示結果となる所定可変表示であるときは、表示結果が表示される前に可動体を動作させない（例えば、宇１２－３（Ｂ）に示すように、時短付きはずれの可変表示では、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作の有無により、有利状態に制御されない所定可変表示が、有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを、より一層防ぐことができる。
【１７１８】
［形態２４］
形態２４－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－８＞
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
演出実行手段は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）とを含み、
特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、ファンファーレ演出の期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、図２８５－５に示すように、画像表示装置５においてファンファーレ演出の画像を表示する部分）、
特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、画像表示装置５において突入演出Ｂの画像を表示する部分）、
特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出の期間においては、輝度データテーブルＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＬＬ１、ＡＴ１にもとづいて各ＬＥＤが発光される部分）、

特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、突入演出Ｂの期間においては、輝度データテーブルＷＡ３－７、ＷＬ３－７、ＷＲ３－７、ＥＬ３－７、ＥＲ３－７、ＬＬ３－７、ＡＴ３－７にもとづいて各ＬＥＤが発光される部分）、
特別発光制御データの最初の制御データと、特定発光制御データの最初の制御データとが異なることで、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、が異なる（例えば、図２８５－２８（Ａ）～（Ｆ）に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブルＲＡ１１と、突入演出Ａパートの最初の孫テーブルＷＡ２１と、突入演出Ｂパートの最初の孫テーブルＷＡ３１とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出Ｂとにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、到達可変表示においては、表示手段の態様と発光手段の態様とを特定可変表示とは異なる態様、特には、最初の制御データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、発光手段の発光態様が異なることが明確となるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１７１９】
形態２４－１の遊技機は、
特別発光制御データの制御データに含まれる少なくとも発光色データは、特定発光制御データの制御データと異なる（図２８５－２８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別告知期間と特定告知期間における発光手段の少なくとも発光色が異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７２０】
形態２４－２の遊技機は、
特別発光制御データの最初の制御データは、発光の制御データであり、
特定発光制御データの最初の制御データは、非発光の制御データである（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルＲＡ１１の１番目の輝度データは「点灯」を指定する輝度データであるのに対し、突入演出Ｂ（シーン１）パートの孫テーブルＷＡ３１の１番目の輝度データは「消灯」を指定する輝度データである部分。図２８５－２８（Ａ）（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別告知期間と特定告知期間における発光手段の最初の態様が発光と非発光となることで、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７２１】
形態２４－３の遊技機は、
特別発光制御データ（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルＲＡ１１、図２８５－２８（Ａ）参照）における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第１色（例えば、赤色）の発光データを含むが第２色（例えば、赤紫色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、
特定発光制御データ（例えば、突入演出Ｂ（シーン１）パートの孫テーブルＷＡ３１、図２８５－２８（Ｃ）参照）における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第２色（例えば、赤紫色）の発光データを含むが第１色（例えば、赤色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データである（変形例）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の発光色が特別告知期間と特定告知期間に亘って異なるよ

うになり、発光手段の発光態様が異なることが格段に明確となるため、より確実に有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１７２２】

［形態２５］

形態２５－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－８＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０等）とを含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、ファンファーレ演出の期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、図２８５－５に示すように、画像表示装置５においてファンファーレ演出の画像を表示する部分）、

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す表示であって所定告知期間に対応した所定告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、図２８５－５、図２８５－６に示すように、画像表示装置５において突入演出Ａや突入演出Ｂの画像を表示する部分）、

特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出の期間において、輝度データテーブルＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＬＬ１、ＡＴ１にもとづいて各ＬＥＤが発光される部分）、

所定告知期間においては、所定告知期間に対応する所定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、突入演出Ａの期間において、制御データＢ１にもとづいて各ＬＥＤが発光される部分や、突入演出Ｂにおいて、輝度データテーブルＷＡ３－７、ＷＬ３－７、ＷＲ３－７、ＥＬ３－７、ＥＲ３－７、ＬＬ３－７、ＡＴ３－７にもとづいて各ＬＥＤが発光される部分）、

特別発光制御データの最初の制御データと、所定発光制御データの最初の制御データとが異なることで、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、所定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、が異なる（例えば、図２８５－２８（Ａ）～（Ｆ）に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブルＲＡ１１と、突入演出Ａパートの最初の孫テーブルＷＡ２１と、突入演出Ｂパートの最初の孫テーブルＷＡ３１とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出Ｂとにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果となる所定可変表示は、特別状態に制御されるものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、所定可変表示においては、表示手段の態様と発光手段の態様とを特定可変表示とは異なる態様、特には、最初の制御データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、発光手段の発光態様が異なることが明確と

なるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【１７２３】

形態２５－１の遊技機は、

特別発光制御データの制御データに含まれる少なくとも発光色データは、所定発光制御データの制御データと異なる（図２８５－２８参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と所定告知期間における発光手段の少なくとも発光色が異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１７２４】

形態２５－２の遊技機は、

特別発光制御データの最初の制御データは、発光の制御データであり、

所定発光制御データの最初の制御データは、非発光の制御データである（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルＲＡ１１の１番目の輝度データは「点灯」を指定する輝度データであるのに対し、突入演出Ｂ（シーン１）パートの孫テーブルＷＡ３１の１番目の輝度データは「消灯」を指定する輝度データである部分。図２８５－２８（Ａ）（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と所定告知期間における発光手段の最初の態様が発光と非発光となることで、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１７２５】

形態２５－３の遊技機は、

特別発光制御データ（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルＲＡ１１、図２８５－２８（Ａ）参照）における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第１色（例えば、赤色）の発光データを含むが第２色（例えば、赤紫色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、

所定発光制御データ（例えば、突入演出Ｂ（シーン１）パートの孫テーブルＷＡ３１、図２８５－２８（Ｃ）参照）における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第３色（例えば、黄色）の発光データを含むが第１色（例えば、赤色）および第２色（例えば、赤紫色）の発光データを含まない制御データである、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光色が特別告知期間と所定告知期間に亘って異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが格段に明確となるため、より確実に有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【１７２６】

［形態２６］

形態２６－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－９＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、

遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
演出実行手段は、
演出手段として表示手段（例えば、画像表示装置５）と発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４）とを含み、
特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当りとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出Ａにける名称表示）を表示手段に表示可能であり、
特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、可変表示回数が６８５回に達したときの図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示（例えば、右打ち促進演出Ｆにおける名称表示）を表示手段に表示可能であり、
特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－４に示すように、右打ち促進演出Ａにおいては、制御データＳ１を用いてアタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４の発光制御が行われる部分）、
特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－４に示すように、右打ち促進演出Ｆにおいては、制御データＳ１を用いてアタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４の発光制御が行われる部分）、
特別発光制御データを構成する制御データは、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第１制御データ（例えば、右打ち促進演出Ａにおいて、右打ち経路に対応するＬＥＤを順次レインボーの配色にて発光させる制御データＳ１）を含み、
特定発光制御データを構成する制御データは、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第２制御データ（例えば、右打ち促進演出Ｆにおいて、右打ち経路に対応するＬＥＤを順次白色にて発光させる制御データＳ３）を含み、
発光手段は、有利状態において遊技媒体が進入可能な第１状体と該第１状体依りも遊技媒体が進入困難な第２状態に変化可能な可変手段に対応して設けられた特別発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９１、９９２）を含み、
第１制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させる制御データであり、
第２制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させない制御データである（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出ＡにおいてはアタッカＬＥＤ９９１，９９２を発光（虹色点滅）させるが、右打ち促進演出Ｆにおいてはアタッカ ＬＥＤ９９１、９９２を発光させない部分。図２８５－３４～３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、到達可変表示においては、第２経路への促進報知に際して特別発光手段を強調態様とすることによって可変手段を目立たせることをしないようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１７２７】
形態２６－１の遊技機は、
発光手段は、特別状態において遊技媒体が進入することで遊技者にとって有利となる特定領域（例えば、ゲートスイッチ２１）に対応して設けられた特定発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９４）を含み、
第２制御データは、特別発光手段を強調態様としないが特定発光手段を強調態様にて発

光させる制御データである（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出においてはアタッカＬＥＤ９９１、９９２を発光させずにアタッカＬＥＤ９９４を発光させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、到達可変表示の後の特定告知期間においては、特別発光手段ではなく特定発光手段を強調態様にて発光することにより特定領域を目立たせるようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示ではないことが明確になるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７２８】
形態２６－２の遊技機は、
第１制御データは、特別発光手段を強調態様である特別態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、アタッカＬＥＤ９９１、９９２を虹色点滅させる部分）制御データであり、
第２制御データは、特定発光手段を特別態様とは異なる強調態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すようにアタッカＬＥＤ９９４を白色点滅させる部分）制御データである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光手段の発光態様が、特別発光手段の強調態様である特別態様とは異なる強調態様となるので、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７２９】
形態２６－３の遊技機は、
発光手段は、
可変手段への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特別経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９１、９９２）と、
特定領域への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特定経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９４）と、
を含み、
第１制御データは、特別経路発光手段を構成する発光体を特別態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＡ１、ＡＴＶ１）であり、
第２制御データは、特定経路発光手段を構成する発光体を特別態様とは異なる態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＦ１）である（図２８５－３４～３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、経路を示す発光手段の発光態様についても、特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３０】
形態２６－４の遊技機は、
演出実行手段は、
演出音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を含み、
特別告知期間および特定告知期間において各々の期間に対応した演出音を演出音出力手段から演出音を出力可能であって（例えば、右打ち促進演出Ａや右打ち促進演出Ｆにおいて演出音を出力可能な部分）、
第１制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いの方が、第２制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いよりも大きい（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出Ａ

において出力される演出音の方が右打ち促進演出Ｆにおいて出力される演出音よりも大きい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出音の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３１】
［形態２７］
形態２７－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－９＞
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
演出実行手段は、
演出手段として表示手段（例えば、画像表示装置５）と発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４）とを含み、
特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当りとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出Ａにおける名称表示）を表示手段に表示可能であり、
特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示（例えば、可変表示回数が６８５回に達したときの図柄確定期間）においては、表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示（例えば、右打ち促進演出Ｆの画像）を表示手段に表示可能であり、
特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－４に示すように、右打ち促進演出Ａにおいては、制御データＳ１を用いてアタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４の発光制御が行われる部分）、
特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図２８５－４に示すように、右打ち促進演出Ｆにおいては、制御データＳ１を用いてアタッカＬＥＤ９９１、９９２、アタッカＬＥＤ９９３、アタッカＬＥＤ９９４の発光制御が行われる部分）、
特別発光制御データを構成する制御データは、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第１制御データ（例えば、右打ち促進演出Ａにおいて、右打ち経路に対応するＬＥＤを順次レインボーの配色にて発光させる制御データＳ１）を含み、
特定発光制御データを構成する制御データは、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第２制御データ（例えば、右打ち促進演出Ｆにおいて、右打ち経路に対応するＬＥＤを順次白色にて発光させる制御データＳ３）を含み、

発光手段は、有利状態において遊技媒体が進入可能な第１状体と該第１状体依りも遊技媒体が進入困難な第２状態に変化可能な可変手段に対応して設けられた特別発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９１、９９２）を含み、
第１制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させる制御データであり、
第２制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させない制御データである（例えば、右打ち促進演出Ａにおいてはアタッカ ＬＥＤ９９１，９９２を発光（虹色点滅）させるが、右打ち促進演出ＦにおいてはアタッカＬＥＤ９９１、９９２を発光させない部分。図２８５－３４～３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定表示結果となる所定可変表示は、特別状態に制御されるものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、所定可変表示においては、第２経路への促進報知に際して特別発光手段を強調態様とすることによって可変手段を目立たせることをしないようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１７３２】
形態２７－１の遊技機は、
発光手段は、特別状態において遊技媒体が進入することで遊技者にとって有利となる特定領域（例えば、ゲートスイッチ２１）に対応して設けられた特定発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９４）を含み、
第２制御データは、特別発光手段を強調態様としないが特定発光手段を強調態様にて発光させる制御データである（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出においてはアタッカＬＥＤ９９１、９９２を発光させずにアタッカＬＥＤ９９４を発光させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定可変表示の後の所定告知期間においては、特別発光手段ではなく特定発光手段を強調態様にて発光することにより特定領域を目立たせるようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示ではないことが明確になるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３３】
形態２７－２の遊技機は、
第１制御データは、特別発光手段を強調態様である特別態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、アタッカＬＥＤ９９１、９９２を虹色点滅させる部分）制御データであり、
第２制御データは、特定発光手段を特別態様とは異なる強調態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すようにアタッカＬＥＤ９９４を白色点滅させる部分）制御データである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光手段の発光態様が、特別発光手段の強調態様である特別態様とは異なる強調態様となるので、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３４】
形態２７－３の遊技機は、
発光手段は、
　可変手段への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特別経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９１、９９２）と、
　特定領域への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特定経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９４）と、
を含み、
第１制御データは、特別経路発光手段を構成する発光体を特別態様にて順次発光させる

制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＡ１、ＡＴＶ１）であり、
　第２制御データは、特定経路発光手段を構成する発光体を特別態様とは異なる態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＦ１）である（図２８５－３４～３６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、経路を示す発光手段の発光態様についても、特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３５】
　形態２７－４の遊技機は、
　演出実行手段は、
　　演出音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ８Ｒ）を含み、
　　特別告知期間および特定告知期間において各々の期間に対応した演出音（例えば、右打ち演出音）を演出音出力手段から演出音を出力可能であって、
　第１制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いの方が、第２制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いよりも大きい（例えば、図２８５－４（Ｄ）に示すように、右打ち促進演出Ａの右打ち演出音の方が右打ち促進演出Ｆの右打ち演出音よりも大きい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、演出音の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。
【１７３６】
　［形態２８］
　形態２８－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－１０＞
　始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　を備え、
　状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が６８５回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態Ｂ）に制御可能であり、
　遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
　特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
　演出実行手段は、
　　表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
　　特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出Ａにおける名称表示）を表示手段に表示可能であるとともに、該特別告知表示の表示後に第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、右打ち促進演出Ａにおける促進表示）を表示可能であり、
　　特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が

表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、可変表示回数が６８５回に達したときの図柄確定期間）において、第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、右打ち促進演出Ｆにおける促進表示）を表示手段に表示可能であり、該促進表示の表示後に特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示を表示手段に表示可能である（例えば、変形例として図２８５－４（Ｆ）に示すように、右打ち促進演出Ｆにおいては、促進表示の後に名称表示を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される特定可変表示後の特別告知期間と、特定条件は成立するものの有利状態に制御されない到達可変表示後の特定告知期間とで、単に告知表示が異なるだけではなく、促進表示との表示順も異なるようになり、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかを明確に区別できるようになるため、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【１７３７】

形態２８－１の遊技機は、

演出実行手段は、

特別告知期間において促進表示を表示するときは、表示手段にキャラクタを表示し（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように右打ち促進演出Ａの実行時は、画像表示装置５の左下部にキャラクタを表示する部分）、

特定告知期間において促進表示を表示する場合は、表示手段にキャラクタを表示しない（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ｆの実行時は、画像表示装置５にキャラクタを表示しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタが表示の有無が、特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをより明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【１７３８】

形態２８－２の遊技機は、

演出実行手段は、特別告知期間における促進表示を特定告知期間における促進表示よりも強調度合いが大きい態様で表示手段に表示可能である（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ａでは、画像表示装置５において、右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）及び半円形且つ虹色の矢印画像を表示し、右打ち促進演出Ｆでは、画像表示装置５において、右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメッセージの画像）が右打ち促進演出Ａにおける右打ち促進画像よりも小さいサイズの画像として表示されるとともに、半円形且つ白色の矢印画像が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進表示の強調度合いが特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【１７３９】

形態２８－３の遊技機は、

演出実行手段は、

特別告知期間において、有利状態の名称表示を含み突入表示を含まない特別告知表示（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示す「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像）を表示可能であり、

特定告知期間において、特定回数到達後特別状態の名称表示と突入表示を含む特定告知表示（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」のメッセー

ジ画像と「突入」のメッセージ画像）を表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、告知表示の突入表示の有無が特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。
【１７４０】
形態２８－４の遊技機は、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを報知する特別報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行可能であって、
特定告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示可能であり（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「可動体が落下すれば大当り」のメッセージ画像を表示する部分）、
特別告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示しない（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像のみを表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、説明表示の有無が特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。
【１７４１】
［形態２９］
形態２９－０の遊技機は、＜特徴部１３０ＳＧ－１０＞
始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
を備え、
状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）に制御可能であり、
遊技媒体が流下可能な経路として、第１経路（例えば、左遊技領域）と該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
特別状態は、第２経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
演出実行手段は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）を含み、
特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当りとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出Ａにける名称表示）を表示手段に表示可能であるとともに、該特別告知表示の表示後に第２経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、例えば、右打ち促進演出Ａにおける促進表示）を表示可能であり、
所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、可変表示結果が時短付きはずれとなった場合の図柄確定期間）において、第

２経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、例えば、右打ち促進演出Ｆにおける促進表示）を表示手段に表示可能であり、該促進表示の表示後に所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す表示であって所定告知期間に対応した所定告知表示（例えば、右打ち促進演出Ｆにける名称表示）を表示手段に表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御される特定可変表示後の特別告知期間と、特別状態に制御されるものの有利状態に制御されない所定可変表示後の所定告知期間とで、単に告知表示が異なるだけではなく、促進表示との表示順も異なるようになり、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかを明確に区別できるようになるため、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。
【１７４２】
形態２９－１の遊技機は、
演出実行手段は、
特別告知期間において促進表示を表示するときは、表示手段にキャラクタを表示し（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように右打ち促進演出Ａの実行時は、画像表示装置５の左下部にキャラクタを表示する部分）、
所定告知期間において促進表示を表示する場合は、表示手段にキャラクタを表示しない（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ｆの実行時は、画像表示装置５にキャラクタを表示しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、キャラクタが表示の有無が、特別告知期間と所定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかをより明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。
【１７４３】
形態２９－２の遊技機は、
演出実行手段は、特別告知期間における促進表示を所定告知期間における促進表示よりも強調度合いが大きい態様で表示手段に表示可能である（例えば、図２８５－４（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ａでは、画像表示装置５において、右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）及び半円形且つ虹色の矢印画像を表示し、右打ち促進演出Ｆでは、画像表示装置５において、右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメッセージの画像）が右打ち促進演出Ａにおける右打ち促進画像よりも小さいサイズの画像として表示されるとともに、半円形且つ白色の矢印画像が表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進表示の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。
【１７４４】
形態２９－３の遊技機は、
演出実行手段は、
特別告知期間において、有利状態の名称表示を含み突入表示を含まない特別告知表示（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示す「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像）を表示可能であり、
所定告知期間において、所定表示結果後特別状態の名称表示と突入表示を含む所定告知表示（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」のメッセージ画像と「突入」のメッセージ画像）を表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、告知表示の突入表示の有無が特別告知期間と所定告知期間とで異な

るようになるため、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【１７４５】

形態２９－４の遊技機は、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを報知する特別報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行可能であって、

所定告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示可能であり（例えば、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、画像表示装置５において「可動体が落下すれば大当り」のメッセージ画像を表示する部分）、

特別告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示しない（例えば、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、画像表示装置５において「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像のみを表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明表示の有無が特別告知期間と所定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【１７４６】

（基本説明）

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

【１７４７】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図２７４は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１７４８】

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

【１７４９】

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

【１７５０】

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

ンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【１７５１】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【１７５２】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【１７５３】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【１７５４】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【１７５５】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【１７５６】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【１７５７】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２７６参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【１７５８】
遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【１７５９】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２７６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに

変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【１７６０】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【１７６１】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１７６２】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【１７６３】
遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【１７６４】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【１７６５】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【１７６６】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【１７６７】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【１７６８】
遊技盤２の所定位置（図２７４では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【１７６９】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【１７７０】

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

【１７７１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２７６参照）により検出される。

【１７７２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２７６参照）により検出される。

【１７７３】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【１７７４】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【１７７５】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【１７７６】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【１７７７】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【１７７８】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠

３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【１７７９】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１７８０】

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

【１７８１】

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

【１７８２】

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

【１７８３】

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

【１７８４】

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

【１７８５】

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

【１７８６】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１７８７】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を

得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【１７８８】

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

【１７８９】

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

【１７９０】

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

【１７９１】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【１７９２】

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

【１７９３】

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

【１７９４】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【１７９５】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

【１７９６】

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、

当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【１７９７】

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

【１７９８】

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

【１７９９】

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

【１８００】

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

【１８０１】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【１８０２】

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

【１８０３】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１８０４】

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

【１８０５】

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

【１８０６】

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

【１８０７】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２７６に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１８０８】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【１８０９】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【１８１０】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【１８１１】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【１８１２】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１８１３】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１８１４】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【１８１５】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【１８１６】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【１８１７】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【１８１８】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【１８１９】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【１８２０】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と

、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【１８２１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【１８２２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【１８２３】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１８２４】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【１８２５】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【１８２６】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【１８２７】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【１８２８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１８２９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１８３０】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【１８３１】

（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【１８３２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図２７７は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【１８３３】
図２７７に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【１８３４】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【１８３５】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【１８３６】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【１８３７】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。
【１８３８】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板

１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【１８３９】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【１８４０】
ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。
【１８４１】
ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。
【１８４２】
パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。
【１８４３】
演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。
【１８４４】
クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。
【１８４５】
設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（

ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１８４６】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図２７８のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図２７８に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１８４７】

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

【１８４８】

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

【１８４９】

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

【１８５０】

図２７９は、特別図柄プロセス処理として、図２７８に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１８５１】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２７７に示すステップＳ２７のコ

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１８５２】

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

【１８５３】

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

【１８５４】

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

【１８５５】

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

【１８５６】

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

【１８５７】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１８５８】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示

（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１８５９】

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

【１８６０】

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

【１８６１】

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

【１８６２】

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

【１８６３】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊

技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【１８６４】

図２８０は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図２８０（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図２８０（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１８６５】

図２８０（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図２８０（Ａ）に示す通りである。

【１８６６】

図２８０（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図２８０（Ｂ）に示す通りである。

【１８６７】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図２８１に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【１８６８】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【１８６９】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【１８７０】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【１８７１】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１８７２】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【１８７３】

設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【１８７４】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【１８７５】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【１８７６】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【１８７７】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【１８７８】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【１８７９】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【１８８０】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１８８１】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【１８８２】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【１８８３】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【１８８４】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【１８８５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２８２のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２８２に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【１８８６】

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

【１８８７】

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

【１８８８】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッ

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

【１８８９】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【１８９０】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【１８９１】

図２８３は、演出制御プロセス処理として、図２８２のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２８３に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【１８９２】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１８９３】

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

【１８９４】

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

【１８９５】

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

【１８９６】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【１８９７】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１８９８】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【１８９９】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【１９００】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【１９０１】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄

が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【１９０２】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【１９０３】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【１９０４】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【１９０５】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【１９０６】
（特徴部１３０ＳＧに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部１３０ＳＧにおける遊技機につき、図２８４－１～図２８４－７９を参照して説明する。
（形態記載箇所）
【１９０７】
尚、本特徴部１３０ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部１３０ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図２８４－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。
【１９０８】
以下、特徴部１３０ＳＧにおける実施の形態１について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機１は、図２８０にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約１／２００に設定された遊技機として説明する。

【１９０９】
更に、本特徴部１３０ＳＧのパチンコ遊技機１には、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂに替えて、遊技者が操作可能な操作手段としてレバー体６３１Ａとチャンスボタン６３１Ｂとが設けられている。これらレバー体６３１Ａとチャンスボタン６３１Ｂは共にプッシュセンサ３５Ｂに接続されている。
【１９１０】
図２８４－１は、特徴部１３０ＳＧのパチンコ遊技機を示す正面図である。特徴部１３０ＳＧのパチンコ遊技機１は、主基板１１並びに演出制御基板１２が搭載されている遊技盤２が着脱可能とされた遊技機用枠３に開閉可能に取付けられている開閉扉枠５０の上部中央位置に取付けられている第１演出ユニット１３０ＳＧ１００と、開閉扉枠５０の上部左側に取付けられている第２演出ユニット１３０ＳＧ２００と、開閉扉枠５０の上部右側に取付けられている第３演出ユニット１３０ＳＧ３００の３つの演出ユニットを有している。尚、開閉扉枠５０はガラス扉枠３ａを含み、遊技機用枠３の前面全域を開閉可能な扉枠である。
【１９１１】
また、開閉扉枠５０の下部中央には、上部にチャンスボタン６３１Ｂを備えるとともに、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに、回動可能に設けられたレバー体６３１Ａを備える操作ユニット６００が設けられているとともに、上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン１３０ＳＧ３５を構成する十字キーが設けられている。
【１９１２】
尚、操作ユニット６００には、チャンスボタン６３１Ｂに対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ６３５Ｂ（図２８４－２参照）が設けられているとともに、レバー体６３１Ａの前後移動を検出するための押センサ（図示略）と引センサ（図示略）からなる押引センサ６２５Ｙと、レバー体６３１Ａが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６２５Ｃとが設けられている。また、選択ボタン１３０ＳＧ３５には、選択ボタン１３０ＳＧ３５の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ１３０ＳＧ３６（図２８４－２参照）が設けられている。
【１９１３】
第１演出ユニット１３０ＳＧ１００、第２演出ユニット１３０ＳＧ２００、第３演出ユニット１３０ＳＧ３００に設けられている原点位置センサや演出位置センサの検出信号や、開閉扉枠５０に設けられている操作ユニット６００の押引センサ６２５Ｙ、突出位置センサ６２５Ｃ、ボタンセンサ６３５Ｂ、並びに選択ボタン１３０ＳＧ３５の上下左右センサ１３０ＳＧ３６の各検出信号は、各演出ユニット１３０ＳＧ１００～１３０ＳＧ３００並びに開閉扉枠５０の中継基板（図示略）に設けられているシリアル信号変換回路によって１のシリアル信号に変換されて演出制御用ＣＰＵ１２０に入力されることで、演出に関する制御を行う演出制御用ＣＰＵ１２０が、各センサの検出状況を把握できるようになっている。
【１９１４】
第１演出ユニット１３０ＳＧ１００には、該第１演出ユニット１３０ＳＧ１００に設けられている駆動手段（図示略）によって、原点位置と演出位置との間において移動可能な昇降体１３０ＳＧ１２１が設けられている。また、第２演出ユニット１３０ＳＧ２００、第３演出ユニット１３０ＳＧ３００は、上下方向を向く回動軸を中心として水平方向に回動可能に開閉扉枠５０に取付けられる可動体（開閉体）としてのウイング１３０ＳＧ２２１、１３０ＳＧ３２１と、それぞれの内側面に回転可能に設けられる可動体（回転体）としてのキャラパネル１３０ＳＧ４００Ａ～１３０ＳＧ４００Ｄとを備える。そして、これら可動体を駆動するための駆動モータ、可動体が原点位置や演出位置に位置していることを検出するための原点位置センサや演出位置センサ、枠ＬＥＤなどが各演出ユニットに設けられている（図２８４－２参照）。

【１９１５】
　また、パチンコ遊技機１への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、連続して所定回数（本例では、６８５回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態Ｂ（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。
【１９１６】
　また、本特徴部１３０ＳＧのパチンコ遊技機１としては、可変表示結果として、「大当り」と「はずれ」に加えて、「小当り」と「時短付きはずれ」が設けられている。このうち可変表示結果が「小当り」となったは、小当り遊技として大当り遊技と同様に大入賞口の開放制御が行われ、該小当り遊技終了後は小当り直前の遊技状態を引き継ぐ。
【１９１７】
　尚、図２８４－１及び図２８４－２に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおける大入賞口内には第１カウントスイッチ１３０ＳＧ０２３と該第１カウントスイッチよりも下流側に第２カウントスイッチ１３０との２つのカウントスイッチが設けられている。このうち第１カウントスイッチ１３０ＳＧ０２３は、大入賞口に進入する遊技球を検出することによって賞球の払い出しを行うためのカウントスイッチであり、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４は、小当り遊技中に遊技球を検出する（Ｖ入賞とも言う）ことによって遊技状態を大当り遊技状態に制御するためのカウントスイッチである。
【１９１８】
　可変表示結果が「時短付きはずれ」となる場合は、「はずれ」と同じく可変表示が終了した後に大当り遊技状態に制御されることはないが、可変表示終了後に時短状態（後述する時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御される。
【１９１９】
　図２８４－１に示すように、本特徴部１３０ＳＧでは、遊技領域は、遊技盤２の略中央部に配設された画像表示装置５を囲うセンター飾り枠の左側である左遊技領域と右側である右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱目に打ち出された（左打ち）遊技球は左遊技領域を流下し、打球操作ハンドルにて強目に打ち出された（右打ち）遊技球は右遊技領域を流下するようになっている。
【１９２０】
　図２８４－１に示すように、入賞球装置６Ａは左遊技領域を流下した遊技球が入賞可能なように画像表示装置５の下方位置に配置されており、可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７、ゲートスイッチ２１は、右遊技領域を流下した遊技球が入賞可能且つ左遊技領域を流下した遊技球が入賞不能なように、入賞球装置６Ａの右方側に配置されている。
【１９２１】
　尚、詳細は後述するが、本特徴部１３０ＳＧにおける通常状態は、遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出す（左打ちを行う）遊技状態であり、本特徴部１３０ＳＧにおける時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す（右打ちを行う）遊技状態である。つまり、通常状態では主に第１特図の可変表示が実行され、時短状態では主に第２特図の可変表示が実行されることとなる。
【１９２２】
　次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。
【１９２３】
　パチンコ遊技機１では、遊技球が図２８４－２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の可変表示が終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図の可変表示が開始される。

【１９２４】
この普図の可変表示では、普通図柄の変動を開始させた後、普図可変表示時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図はずれ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、可変入賞球装置６Ｂの右側方に配置された可動片の右遊技領域に対しての進退制御が行われる。遊技球は、可動片が右遊技領域に対して進出している期間中に該可動片上を転動することによって可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入可能となる。
【１９２５】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２８４－２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の可変表示が開始される。また、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２８４－２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図の可変表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示が開始される。
【１９２６】
第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示では、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（可変表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、これら大当り図柄や小当り図柄とも異なる所定の特別図柄（時短付きはずれ図柄）が停止表示されれば「時短付きはずれ」となる。また、大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄のいずれでもない特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「はずれ」となる。
【１９２７】
特図の可変表示での可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図の可変表示での可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。
【１９２８】
本特徴部１３０ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「２」、「４」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「６」、「８」の数字を示す特別図柄を時短付きはずれ図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をはずれ図柄としている。尚、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の可変表示における大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図の可変表示において共通の特別図柄が大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄となるようにしてもよい。
【１９２９】
尚、本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに時短付きはずれ図柄として２種類の図柄を表示可能とし、可変表示結果がはずれの場合は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにはずれ図柄として１種類の図柄を表示可能とする形態を例示したが、本発

明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれの場合とはずれの場合とでは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて共に複数種類の図柄または１種類の図柄のみを表示可能としてもよい。

【１９３０】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、可変表示結果がはずれの場合よりも第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な図柄が多い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれの場合は、可変表示結果が時短付きはずれの場合よりも第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な図柄が多くてもよい。

【１９３１】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに時短付きはずれ図柄として「６」や「８」を表示し、可変表示結果がはずれの場合は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにはずれ図柄として時短付きはずれ図柄と容易に識別可能な「－」を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短付きはずれ図柄とはずれ図柄とは、少なくとも一部が類似することによって遊技者から識別困難な図柄（例えば、時短付きはずれ図柄としては、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける７セグ表示として「８」を表示する一方で、はずれ図柄としては、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける７セグ表示として「Ａ」を表示する）としてもよい。

【１９３２】

また、前述したように、時短付きはずれ図柄とはずれ図柄とを遊技者から識別困難な図柄とする場合においては、大当り図柄や小当り図柄について、時短付きはずれ図柄やはずれ図柄と共通して点灯させるセグ数を少なくする等により、これら時短付きはずれ図柄やはずれ図柄と遊技者が容易に識別可能な図柄としてもよい。

【１９３３】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄とはずれ図とを遊技者が識別容易な図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとの少なくとも一方で、時短付きはずれ図柄とはずれ図とを、遊技者が認識困難なように類似した図柄としてもよい。

【１９３４】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂで表示可能な時短付きはずれ図柄を共に２種類とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとで表示可能な時短付きはずれ図柄数が異なる（例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数よりも多くする、または、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数よりも少なくする）ようにしてもよい。

【１９３５】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂで表示可能なきはずれ図柄を共に１種類とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとで表示可能なはずれ図柄数が異なる（例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能なはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能なはずれ図柄数よりも多くする、または、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能なはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能なはずれ図柄数よりも少なくする）ようにしてもよい。

【１９３６】

特図の可変表示における確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果

としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【１９３７】

大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「３」や「１０」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【１９３８】

また、特図の可変表示における確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「小当り」となった後、小当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が複数回開放される。尚、大入賞口扉は、開放時間の合計時間が所定の上限時間（例えば１．８秒間）に達するまであるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまで、複数回開放される。これにより、特別可変入賞球装置７は遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）となる。

【１９３９】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、小当り遊技状態において大入賞口扉の合計開放時間が所定の上限時間（例えば１．８秒間）に達するまで複数回開放される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態における大入賞口扉は、小当り遊技状態において所定の上限時間が経過するまで１回のみ開放されるようにしてもよい。

【１９４０】

小当り遊技状態において、大入賞口に入賞した遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過すると、該遊技球の第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４の通過に基づく「大当り」となる（Ｖ入賞大当り）。つまり、ＣＰＵ１０３は、該遊技球の第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４の通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。

【１９４１】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、大入賞口に入賞した遊技球は、必ず第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過する。つまり、小当り遊技状態において遊技球が大入賞口に入賞した場合は、該入賞した遊技球が必ず第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出され、小当り遊技終了後にＣＰＵ１０３によって大当り遊技状態に制御される。尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、可変表示結果が小当りとなった場合は、小当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって必ず小当り遊技終了後に大当り遊技状態に制御されるようになっている。

【１９４２】

そして、遊技球の第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４の通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。

【１９４３】

大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技は、その実行回数が所定の上限回数（例えば「９」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）によりラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

【１９４４】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおける大当り遊技状態の終了後は、所定の可変表示回数の範囲（例えば、１回や７回、６８５回）において時間短縮制御（時短制御）が行われる時短

状態Ａ（後述する時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）に制御される。時短制御が行われることにより、特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数の特図の可変表示が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過すること、のうちいずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。

【１９４５】

時短制御が行われるときには、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器２０による普図の可変表示の可変表示時間（普図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の可変表示での可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置６Ｂにおける可動片の進退制御を行う制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その進退回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御（全てを含む）が組合せられて行われるようにしてもよい。

【１９４６】

高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも遊技球が入賞可能となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図の可変表示が頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」または「小当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。

【１９４７】

パチンコ遊技機１への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、連続して所定回数（本例では、６８５回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合には、前述した時短状態Ｂに制御され、可変表示結果が「時短付きはずれ」となった場合には、前述した時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に制御される。これら時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２では、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３と同様に、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器２０による普図の可変表示の可変表示時間（普図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の可変表示での可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置６Ｂにおける可動片の進退制御を行う制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その進退回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。

【１９４８】

尚、本特徴部１３０ＳＧのパチンコ遊技機１では、図２８４－２７に示すように、遊技状態が時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）であるとき、第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチ、ノーマルリーチ

、スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ３－６、ＰＡ３－７、ＰＡ３－８、ＰＡ３－９）が選択され得る形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図２８４－５２に示すように、遊技状態が時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）であるとき、第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチの変動パターン（ＰＡ３－６）のみが選択され得るようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合に、リーチ演出が実行されなくなることにより可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

【１９４９】

尚、該変形例では、遊技状態が時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）であるとき、第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチの変動パターン（ＰＡ３－６）のみが選択され得るようにすることでリーチ演出が実行されないようにする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）であるとき、第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されてもリーチ演出を実行しないようにしてもよいし、特徴部１３０ＳＧよりも低い割合でノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンを選択してもよい。つまり、リーチ演出の実行を制限することには、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されないようにすることや、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されても可変表示中にノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行しないこと、特徴部１３０ＳＧよりも低い割合でノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンを選択することが含まれている。

【１９５０】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、第２特図の可変表示において可変表示結果が大当りとなるときは、大当り種別が大当りＢのみ当選可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図の可変表示において可変表示結果が大当りとなるときは、大当り種別として複数種類の大当り種別（例えば、図２８４－５３（Ａ）に示すように大当りＡと大当りＢ）が当選可能としてもよい。

【１９５１】

また、このように、第２特図の可変表示において可変表示結果が大当りとなるときに大当り種別として大当りＡと大当りＢとが当選可能とする場合は、図２８４－５４（Ｂ）～図２８４－５４（Ｄ）に示すように、大当り種別が大当りＡである場合と大当りＢである場合とで選択される変動パターンを異ならせてもよい。特に、大当り種別が大当りＡである場合に選択される変動パターンを時短状態Ａ（本変形例では大当りＢ後の時短状態Ａ３）、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ（本変形例では時短状態Ｃ２）で共通とするとともに、大当り種別が大当りＢである場合に選択される変動パターンを時短状態Ａ（本変形例では大当りＢ後の時短状態Ａ３）、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ（本変形例では時短状態Ｃ２）で共通とすることによって、遊技状態が異なっていても変動パターンにて大当りＡと大当りＢのいずれが当選しているのかを分かりやすくできるとともに、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

【１９５２】

尚、該変形例では、大当り種別が大当りＡである場合に選択される変動パターンを時短状態Ａの一部（大当りＢ後の時短状態Ａ３）、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの一部（時短状態Ｃ２）で共通とするとともに、大当り種別が大当りＢである場合に選択される変動パターンを時短状態Ａの一部（大当りＢ後の時短状態Ａ３）、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの一部（時短状態Ｃ２）で共通とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が大当りＡである場合に選択される変動パターンを全ての時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃで共通とするとともに、大当り種別が大当りＢである場合に選択される変動パターンを全ての時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃで共通としてもよい。

【１９５３】

ここで、本特徴部１３０ＳＧにおける画像表示装置５について説明する。図２８４－１及び図２８４－５５（Ａ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおける画像表示装置５では、該画像表示装置５の左下部において始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留記憶表示エリア１３０ＳＧ００５Ｄが設けられており、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア１３０ＳＧ０１３が設けられている。更に、画像表示装置５の左上部には、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄を表示するための表示領域５ＳＬが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示されるようになっている。

【１９５４】

尚、図２８４－５５（Ａ）～図２８４－５５（Ｄ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおける画像表示装置５においては、遊技状態に応じて表示する画像が異なっている。例えば、図２８４－５５（Ａ）に示すように、時短状態Ａ後の第２特図の可変表示（時短状態中に発生したが消費されなかった第２特図の保留記憶にもとづく可変表示）及びこれら第２特図の可変表示後の１０回の可変表示以外の通常状態については、画像表示装置５の背景画像として昼の都市の画像（第１背景画像）が表示されるようになっている。また、時短状態Ａ後の第２特図の可変表示（時短状態中に発生したが消費されなかった第２特図の保留記憶にもとづく可変表示）後の１０回の可変表示については、図２８４－５５（Ｂ）に示すように、通常状態ではあるが画像表示装置５において前述した第１背景画像とは異なる背景画像（専用ステージ画像）が表示されるようになっている。尚、該専用ステージ画像は、上述したように時短状態Ａ後の第２特図の可変表示（時短状態中に発生したが消費されなかった第２特図の保留記憶にもとづく可変表示）後の１０回の可変表示限定の背景画像であり、時短状態Ｂや時短状態Ｃの終了後においては表示されることがない。

【１９５５】

尚、図２８４－５５（Ａ）及び図２８４－５５（Ｂ）に示すように、通常状態においては、画像表示装置５の右側部において天井到達（ＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了後から６８５回の可変表示が終了するまでの残り可変表示回数）示す天井到達残回数表示１３０ＳＧ２０２が表示されるようになっている。

【１９５６】

また、図２８４－５５（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１（後述するＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ）における画像表示装置５では、後述するパネル演出として、各第２特図の可変表示に対応する５枚のパネル画像（実行中の第２特図の可変表示に応じた「１番」のパネル画像と、第２特図の保留記憶に応じた「２番」～「５番」のパネル画像）を表示可能となっている。

【１９５７】

また、図２８４－５５（Ｄ）に示すように、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２（後述するＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）における画像表示装置５では、画像表示装置５の背景画像として夜の都市の画像（第２背景画像）が表示されるようになっている。

【１９５８】

図２８４－３は、本特徴部１３０ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図２８４－３に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１９５９】

図２８４－３に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａに

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

【１９６０】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図２８４－４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９６１】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図２８４－４（Ａ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「時短付きはずれ」で時短付きはずれ種別が「時短付きはずれＡ」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０６Ｈは、可変表示結果が「時短付きはずれ」で時短付きはずれ種別が「時短付きはずれＢ」となる旨の事前判定結果を通知する第７可変表示結果指定コマンドである。

【１９６２】

コマンド８ＦＸＸＨは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。また、図柄確定コマンドは、次の可変表示の開始までの図柄確定期間を指定する演出制御コマンドでもある。図柄確定コマンドでは、例えば図柄確定期間に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９６３】

図２８４－４（Ｂ）に示すように、具体的な一例として、コマンド８Ｆ００Ｈは、図柄確定期間が第１図柄確定期間（０．５秒）であることを指定する第１図柄確定コマンドであり、コマンド８Ｆ０１Ｈは、図柄確定期間が第２図柄確定期間（６秒）であることを指定する第２図柄確定コマンドであり、コマンド８Ｆ０２Ｈは、図柄確定期間が第３図柄確定期間（２０秒）であることを指定する第３図柄確定コマンドであり、コマンド８Ｆ０３Ｈは、図柄確定期間が第４図柄確定期間（８１．４秒）であることを指定する第４図柄確定コマンドである。

【１９６４】

コマンド９１ＸＸＨは、復旧時天井時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に天井可変表示カウンタの値を１６進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図２８４－４（Ｃ）に示すように、電源復旧時の天

井可変表示カウンタの値（３桁の値）の各位（１桁目、２桁目、３桁目）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９６５】

復旧時天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図２８４－４（Ｃ）に示すように、コマンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、天井可変表示カウンタの値の１桁目を指定する復旧時天井時短回数１指定コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、天井可変表示カウンタの値の２桁目を指定する復旧時天井時短回数２指定コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、天井可変表示カウンタの値の３桁目を指定する復旧時天井時短回数３指定コマンドである。

【１９６６】

コマンド９４ＸＸＨは、天井時短回数指定コマンドであり、天井時短（時短状態Ｂ）となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図２８４－４（Ｄ）に示すように、天井時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９６７】

天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図２８４－４（Ｄ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、天井時短に到達していることを指定する天井時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、天井時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する天井時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、天井時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する天井時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、天井時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する天井時短回数Ｄ指定コマンドである。

【１９６８】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９６９】

図２８４－４（Ｅ）に示すように、具体的な一例として、コマンド９５００Ｈは、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０１Ｈは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ１）に対応した第２遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０２Ｈは、大当りＢの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ３）に対応した第３遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、大当りＣの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ２）に対応した第４遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０４Ｈは、大当りＤの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ３）に対応した第５遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０５Ｈは、いずれかの大当りの大当り遊技後、またはパチンコ遊技機１がコールドスタートした後に、６８５回の可変表示が実行されたことにより最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第６遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０６Ｈは、可変表示結果が「時短付きはずれ」且つ時短付きはずれ種別が「時短付きはずれＡ」であることにより１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ１）に対応した第７遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０７Ｈは、可変表示結果が「時短付きはずれ」且つ時短付きはずれ種別が「時短付きはずれＢ」であることにより最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ２）に対応した第８遊技状態指定コマンドである。

【１９７０】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【１９７１】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１９７２】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。
【１９７３】
コマンドＣ１ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３０ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３０ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【１９７４】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【１９７５】
コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドＣ６ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【１９７６】
コマンドＤ１００Ｈは、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過したことで該第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。コマンドＤ２ＸＸＨは、時短状態における第２特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第２特図時短回数通知コマンドである。コマンドＤ３ＸＸは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。
【１９７７】
図２８４－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図２８４－５に示すように、本特徴部１３０ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５、時短付きはずれ種別判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【１９７８】
図２８４－６は、本特徴部１３０ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合、可変表示結果が「時短付きはずれ」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。可変表示結果が「時短付きはずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチ時短付きはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「時短付きはずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチ時短付きはずれ変動パターン」ともいう）と称される。
【１９７９】
これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図変動時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律１５秒間の特図表示時間が追加で設けられている。
【１９８０】
ここで、本特徴部１３０ＳＧにおける大当り変動パターンとはずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。
【１９８１】
尚、本特徴部１３０ＳＧにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一

の特図変動時間の後に祝福演出を実行するための１５秒間の特図変動時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図変動時間は、１５秒間に限らず遊技状態に応じて異なっていてもよい。例えば、通常状態、時短状態Ａ１、時短状態Ｃ１において選択される大当り変動パターンについては、祝福演出を実行するために１５秒間の特図変動時間を追加で設けるが、主に連荘中の時短状態となる時短状態Ａ２、時短状態Ａ３で選択される大当り変動パターンでは、祝福演出を実行するための特図変動時間として１５秒間よりも短い特図変動時間を追加で設けてもよい。更に、初当りを経由していない可能性のある時短状態Ｂや時短状態Ｃ２については、祝福演出を実行するために１５秒間の特図変動時間を追加で設けることで、遊技者に対して可変表示結果が大当りとなったことを明確に報知し、遊技興趣を高めるようにしてもよい。

【１９８２】

尚、図２８４－６（Ａ）及び図２８４－６（Ｂ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【１９８３】

図２８４－６（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、４以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【１９８４】

尚、第１特別図柄におけるスーパーリーチα変動パターンの中には、スーパーリーチαのリーチ演出の後に更に可変表示結果が時短付きはずれ（時短付きはずれＡ）となることを示唆する時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンも含まれている。つまり、スーパーリーチαのリーチ演出と時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンについては、可変表示結果がはずれとなる変動パターンと、可変表示結果が時短付きはずれとなる変動パターンとが含まれている。更に、第１特別図柄の非リーチの変動パターンの中には、可変表示結果が時短付きはずれ（時短付きはずれＢ）となる変動パターンも含まれている。

【１９８５】

一方で、図２８４－６（Ｂ）に示すように本特徴部１３０ＳＧにおける第２特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第１特別図柄の変動パターンとは異なる特図変動時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチδのリーチ演出が実行されるスーパーリーチδ変動パターン）が設けられている。尚、第２特別図柄の非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチδの各変動パターンには、可変表示結果が時短付きはずれとなる変動パターンも含まれている。

【１９８６】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの

種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【１９８７】

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

【１９８８】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図２８４－７などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブル（図２８４－２０～図２８４－２５参照）などが記憶されている。

【１９８９】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図２８４－７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１、図２８４－７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２、図２８４－７（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図２８４－７（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、図２８４－７（Ｅ）に示す小当り種別判定テーブル、図２８４－７（Ｆ）に示す時短付きはずれ種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図２８４－７（Ｇ）に示す時短付きはずれ種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、各種第１特図用変動パターン判定テーブル（図２８４－２０、図２８４－２１参照）、各種第２特図用変動パターン判定テーブル（図２８４－２２～図２８４－２５参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【１９９０】

図２８４－７（Ａ）及び図２８４－７（Ｂ）は、表示結果判定テーブル１と表示結果判定テーブル２を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル１は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が１（第１）である、つまり、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値と、時短付きはずれとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル２は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が２（第２）である、つまり、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値と、時短付きはずれとする判定値とが設定されている。

【１９９１】

図２８４－７（Ａ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値と時短付きはずれに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りと時短付きはずれが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第１である場合の大当りの当選確率は約１／２００であり、時短付きはずれの当選確率は約１／３２９である。

【１９９２】

また、図２８４－７（Ｂ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第２である場合

には、大当りに対応する判定値、時短付きはずれに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第２である場合の大当りの当選確率は約１／２００であり、時短付きはずれの当選確率は１／１００であり、小当りの当選確率は約１／７である。

【１９９３】

つまり、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第１である場合（可変表示を行う特別図柄が第１特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図２８４－７（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りＡまたは大当りＢ）とすることを決定し、ＭＲ１の値が図２８４－７（Ａ）に示す時短付きはずれに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を時短付きはずれ（時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢ）とすることを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第２である場合（可変表示を行う特別図柄が第２特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図２８４－７（Ｂ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りＡまたは大当りＢ）とすることを決定し、ＭＲ１の値が図２８４－７（Ｂ）に示す時短付きはずれに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を時短付きはずれ（時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢ）とすることを決定し、ＭＲ１の値が図２８４－７（Ｂ）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

【１９９４】

尚、図２８４－７（Ａ）及び図２８４－７（Ｂ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）、時短付きはずれになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。同様に、時短付きはずれにするか否か決定するということは、いずれかの時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を時短付きはずれ図柄にするか否か決定するということでもある。

【１９９５】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、図２８４－７（Ａ）及び図２８４－７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当り、時短付きはずれのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、時短付きはずれ判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第１特別図柄の可変表示である場合と第２特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りや時短付きはずれの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【１９９６】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、可変表示特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【１９９７】

図２８４－７（Ｃ）及び図２８４－７（Ｄ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図２８４－７（Ｃ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図２８４－７（Ｄ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表

示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【１９９８】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡまたは大当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－７（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）には、大当りＢの１種類の大当りのみが設けられている。つまり、第１特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第２特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＢのみとなる。
【１９９９】
図２８４－７（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＣの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りＣ及び大当りＤは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過したことによって決定される大当り種別である。
【２０００】
図２８４－７（Ｆ）及び図２８４－７（Ｇ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている時短付きはずれ種別判定用テーブル（第１特別図柄用）、時短付きはずれ種別判定用テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図２８４－７（Ｆ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）時短付きはずれ種別を決定する場合のテーブルである。また、図２８４－７（Ｇ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）時短付きはずれ種別を決定する場合のテーブルである。
【２００１】
時短付きはずれ種別判定テーブルは、可変表示結果を時短付きはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、時短付きはずれ種別判定用の乱数（ＭＲ６）に基づいて、時短付きはずれの種別を時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－７（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、時短付きはずれ種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、時短付きはずれＡと時短付きはずれＢの２種類の時短付きはずれが設けられているのに対し、時短付きはずれ種別判定テーブル（第２特別図柄用）には、時短付きはずれＢの１種類の時短付きはずれのみが設けられている。つまり、第１特別図柄の可変表示が行われるときに発生する時短付きはずれとしては、時短付きはずれＡと時短付きはずれＢの２種類の時短付きはずれのうちのいずれかとなる一方、第２特別図柄の可変表示が行われるときに発生する時短付きはずれとしては、時短付きはずれＢのみとなる。
【２００２】
ここで、本特徴部１３０ＳＧにおける大当り種別について、図２８４－８（Ａ）を用いて説明すると、本特徴部１３０ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＡ～大当りＤが設定されている。
【２００３】

これら大当りＡ～大当りＤのうち、大当りＡは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として１回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で５回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａ１として時短制御が実行される。

【２００４】

大当りＢは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回（第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示回数が合計６８５回に達することで時短状態Ｂに制御される場合は実質６８５回）の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａ３として時短制御が実行される。

【２００５】

大当りＣは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａ２として時短制御が実行される。

【２００６】

大当りＤは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回（第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示回数が合計６８５回に達することで時短状態Ｂに制御される場合は実質６８５回）の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａ３として時短制御が実行される。

【２００７】

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

【２００８】

尚、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態Ａ１では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が１回に設定されているため、当該１回の第２特別図柄の可変表示と、当該１回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約５４％に設定されている。

【２００９】

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

【２０１０】

また、大当りＢまたは大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態Ａ３では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が６８５回に設定されているため、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示と、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計６８５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ１００％に設定されている。

【２０１１】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは大当り種別として大当りＡ～大当りＤの４種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は５種類以上設けられていても良く、また、３種類以下が設けられていても良い。

【２０１２】

また、本特徴部１３０ＳＧにおける時短付きはずれ種別について、図２８４－８（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１３０ＳＧでは、時短付きはずれ種別として、時短付きはずれＡと時短付きはずれＢが設定されている。

【２０１３】

時短付きはずれＡは、第２特別図柄の可変表示を対象として１回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で５回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ１として時短制御が実行される。

【２０１４】

時短付きはずれＡは、第２特別図柄の可変表示を対象として１回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で５回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ１として時短制御が実行される。

【２０１５】

時短付きはずれＢは、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８９回（第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示回数が合計６８５回に達することで時短状態Ｂに制御される場合は実質６８５回）の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ２として時短制御が実行される。

【２０１６】

つまり、図２８４－９（Ａ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態として、大当り遊技終了後に制御される時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３が設けられており、これら時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３は、大当り遊技状態に制御されるか、各時短状態に応じた回数の可変表示が実行されることによって終了する。

【２０１７】

また、本特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態として、ＲＡＭクリアまたは大当り遊技終了から第１特別図柄と第２特別図柄の可変表示回数が６８５回に達したことに応じて制御される時短状態Ｂが設けられており、該時短状態Ｂは、大当り遊技状態に制御されるか、６８５回の可変表示が実行されることによって終了する。尚、時短状態Ｂにおいて６８５回の可変表示が実行されて遊技状態が時短状態Ｂから通常状態に制御された場合は、新たに大当り遊技状態に制御される、或いは、ＲＡＭクリアが実施されるまで時短状態Ｂに再び制御されることはない。

【２０１８】

また、本特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態として、可変表示結果が時短付きはずれであり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡである場合に制御される時短状態Ｃ１と、可変表示結果が時短付きはずれであり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢである場合に制御される時短状態Ｃ２と、が設けられており、これら時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２は、大当り遊技状態に制御されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の合計可変表示回数が６８５回に達する（時短状態Ｂの開始条件が成立する）か、各時短状態に応じた回数の可変表示が実行されることによって終了する。

【２０１９】
尚、図２８４－９（Ｂ）に示すように、詳細は後述するが、遊技状態が通常状態であるときに、時短状態Ｂの開始条件（ＲＡＭクリアまたは大当り遊技終了後から第１特別図柄と第２特別図柄とで６８５回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、次の可変表示から時短状態Ｂの時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれＡとなった場合は、次の可変表示から時短状態Ｃ１の時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれＢとなった場合は、次の可変表示から時短状態Ｃ２の時短制御が実行される。
【２０２０】
また、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれかであるときに、時短状態Ｂの開始条件（ＲＡＭクリアまたは大当り遊技終了後から第１特別図柄と第２特別図柄とで６８５回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、次の可変表示から時短状態Ｂの時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれＡや時短付きはずれＢとなった場合は、制御されている時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）を維持しつつ、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタα）とは別に時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβ）の動作を開始させる。そして、可変表示の実行により制御されている時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）が終了した場合（合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタαの値が０になった場合）は、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβが未だに動作中であれば、終了した時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）に替えて、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２における時短制御を開始させる。
【２０２１】
尚、本特徴部１３０ＳＧでは、いずれかの時短状態の実行中に更に時短状態の開始条件が成立した場合に開始条件が成立した時短状態に応じたカウンタの動作を開始させる（開始条件が成立した時短状態に応じたカウンタに該時短状態に応じた値をセットする）ことを「時短状態を重ねる」または単に「重ねる」と呼称することがある。
【２０２２】
また、遊技状態が時短状態Ｂであるときに、可変表示結果が時短付きはずれＡや時短付きはずれＢとなった場合は、制御されている時短状態（時短状態Ｂ）を維持しつつ、時短状態Ｂにおける時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタα）とは別に時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβ）の動作を開始させる。そして、可変表示の実行により制御されている時短状態（時短状態Ｂ）が終了した場合（合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタαの値が０になった場合）は、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβが未だに動作中であれば、終了した時短状態（時短状態Ｂ）に替えて、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２における時短制御を開始させる。
【２０２３】
また、遊技状態が時短状態Ｃ１であるときに、時短状態Ｂの開始条件（ＲＡＭクリアまたは大当り遊技終了後から第１特別図柄と第２特別図柄とで６８５回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、時短状態Ｃ１から時短状態Ｂへの切り替えが実行され、可変表示結果が時短付きはずれＡや時短付きはずれＢとなった場合は、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβ）に時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に応じた値がセットされることによって時短状態が重なる。
【２０２４】
また、遊技状態が時短状態Ｃ２であるときは、時短状態Ｂの開始条件（ＲＡＭクリアま

たは大当り遊技終了後から第１特別図柄と第２特別図柄とで６８５回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、時短状態Ｃ２から時短状態Ｂへの切り替えが実行され、可変表示結果が時短付きはずれＡとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタβにセットされている値が時短状態Ｃ１における第２特別図柄の時短回数である「１回」の値と比較され、該比較において大きい値である第２特図時短回数カウンタβの値が該第２特図時短回数カウンタβにセットされる。更に、可変表示結果が時短付きはずれＢとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタβにセットされている値が時短状態Ｃ２における第２特別図柄の時短回数である「６８５回」の値と比較され、該比較において大きい値である「６８５」が該第２特図時短回数カウンタβにセットされる。つまり、第２特図時短回数カウンタβに「６８５」が再セットされる。

【２０２５】

以上のように、通常状態では主に第１特別図柄の可変表示、各時短状態では第２特別図柄の可変表示が実行されることによって、基本的には図２８４－１０に示すように遊技状態が遷移する。更に、時短状態であっても第２特別図柄ではなく第１特別図柄の可変表示によって可変表示結果が時短付きはずれＡや時短付きはずれＢとなる場合を考慮すると、図２８４－１１に示すように遊技状態が遷移する。

【２０２６】

図２８４－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【２０２７】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２８４－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア１３０ＳＧ１５０が設けられている。図２８４－１２に示す遊技制御用データ保持エリア１３０ＳＧ１５０は、特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１と、普図保留記憶部１３０ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３０ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３０ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５とを備えている。

【２０２８】

特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【２０２９】

一例として、特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１は、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶

数が所定の上限値（例えば「８」）に達するまで記憶する。尚、第１始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第２始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で４個である。

【２０３０】

こうして特図保留記憶部１３０ＳＧ１５１に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームまたは第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【２０３１】

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

【２０３２】

普図保留記憶部１３０ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３０ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２０３３】

遊技制御フラグ設定部１３０ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３０ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２０３４】

遊技制御タイマ設定部１３０ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３０ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２０３５】

遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２０３６】

遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４及びＭＲ６を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、

乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２０３７】

遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２０３８】

図２８４－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２０３９】

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

【２０４０】

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

【２０４１】

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

【２０４２】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図２８４－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３０ＳＧ１９０が設けられている。図２８４－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３０ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３０ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３０ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３０ＳＧ１９４とを備えている。

【２０４３】

演出制御フラグ設定部１３０ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３０ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２０４４】
演出制御タイマ設定部１３０ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３０ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【２０４５】
演出制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【２０４６】
演出制御バッファ設定部１３０ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３０ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【２０４７】
本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３０ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「８」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「８」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という３つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【２０４８】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。
【２０４９】
更に、本特徴部１３０ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａには、後述する先読予告設定処理（図２８４－４２）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Ａ１や時短状態Ｃ１にて画像表示装置５に表示する可変表示中対応パネルや第２特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。
【２０５０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくこ

とになる。
【２０５１】
図２８４－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「０」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図２８４－１３（Ｂ）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。
【２０５２】
尚、本特徴部１３０ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０がコマンド解析処理（Ｓ７５）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭に格納すればよい。
【２０５３】
次に、本特徴部１３０ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。図２８４－１４は、図２７７に示す遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【２０５４】
本特徴部１３０ＳＧにおける遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３は、ステップＳ７の処理を実行した場合は、復旧した情報から後述する可変表示カウンタの値を特定し、該特定した可変表示カウンタの値に応じた復旧時天井時短回数指定コマンドと、天井時短回数指定コマンドの送信を行い（ステップ１３０ＳＧＳ００７ａ、ステップ１３０ＳＧＳ００７ｂ）、ステップＳ１０に進む。また、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ９の処理を実行した場合は、天井可変表示カウンタの値を６８５にセットするとともに、天井可変表示カウンタの値（６８５）に応じた復旧時天井時短回数指定コマンドの送信を行い（ステップ１３０ＳＧＳ００９ａ、ステップ１３０ＳＧＳ００９ｂ）、ステップＳ１０に進む。
【２０５５】
図２８４－１５は、本特徴部１３０ＳＧにおける特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部１３０ＳＧにおける特別図柄プロセス処理において、ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」、「時短付きはずれ」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別、「時短付きはずれ」とする場合の時短付きはずれ種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。
【２０５６】

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

【２０５７】

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

【２０５８】

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

【２０５９】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【２０６０】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「はずれ」や「時短付きはずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２０６１】

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

【２０６２】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３０ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミン

グとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【２０６３】

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

【２０６４】

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

【２０６５】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【２０６６】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３０ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第２カウントスイッチ１３０ＳＧＳ０２４によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【２０６７】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３０ＳＧＳ０２４によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“４”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３０ＳＧＳ０２４によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【２０６８】

図２８４－１６は、図２８４－１５に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ１０１

）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３０ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３０ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。１３０ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３０ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３０ＳＧＳ１０３）。

【２０６９】

１３０ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３０ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３０ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１３０ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３０ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３０ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。１３０ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３０ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３０ＳＧＳ１０６）。

【２０７０】

１３０ＳＧＳ１０３，１３０ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１３０ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１３０ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２０７１】

１３０ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３０ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、時短付きはずれ種別判定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データを抽出する（１３０ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３０ＳＧＳ１１０）。

【２０７２】

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

数値ＭＲ６は、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「時短付きはずれ」とする場合の時短付きはずれ種別を判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３０ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【２０７３】

１３０ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１３０ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２７７に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２０７４】

ＣＰＵ１０３は、１３０ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３０ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３０ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２７７に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２０７５】

１３０ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３０ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３０ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３０ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３０ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【２０７６】

図２８４－４０（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図２８４－３９の１３０ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３０ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図２７９、図２８４－１５のＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か、「時短付きはずれ」としていずれかの時短状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図２７９、図２８４－１５のＳ１１１、図２８４－１９）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄、時短付きはずれ図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否か、時短付きはず

れとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「時短付きはずれ」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【２０７７】

図２８４－１７に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２１）。そして、セットされている始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２２ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、図２８４－７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１を選択してステップ１３０ＳＧＳ１２３ａに進み（ステップ１３０ＳＧＳ１２２ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、図２８４－７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２を選択してステップ１３０ＳＧＳ１２３ａに進む（ステップ１３０ＳＧＳ１２２ｃ）。

【２０７８】

ステップ１３０ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３０ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２３ｂ）。乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲外である場合は、更に乱数値ＭＲ１が時短付きはずれ判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２３ｃ）。

【２０７９】

乱数値ＭＲ１が時短付きはずれ判定範囲内である場合は、時短付きはずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ１２４）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２５ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、図２８４－２０（Ｄ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択してステップ１３０ＳＧＳ１３１に進み（ステップ１３０ＳＧＳ１２５ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、図２８４－２４（Ｄ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＬを選択してステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１２５ｃ）。

【２０８０】

ステップ１３０ＳＧＳ１２３ｃにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が時短付きはずれ判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ１２６ａ）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１２６ｂ）。始動口バッファ値が１である場合は、遊技状態が通常状態であれば図２８４－２０（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、第１特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、ステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１２６ｃ）。

【２０８１】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１である場合は図２８４－２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態Ａ２または時短状態Ａ３である場合は図２８４－２３（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥ、遊技状態が通常状態、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかである場合は図２８４－２４（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択し、ステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１２６ｄ）。

【２０８２】

また、ステップ１３０ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ１２７）。そして、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１である場合は図２８４－２２（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時

短状態Ａ２または時短状態Ａ３である場合は図２８４－２３（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧ、遊技状態が通常状態、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかである場合は図２８４－２４（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＫを選択し、ステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１２８）。

【２０８３】

また、ステップ１３０ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ１２９）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１３０ａ）。始動口バッファ値が１である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図２８４－２０（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図２８４－２１（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＨを選択し、ステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（１３０ＳＧＳ１３０ｂ）。

【２０８４】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が通常状態である場合は
遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１である場合は図２８４－２２（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態Ａ２または時短状態Ａ３である場合は図２８４－２３（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦ、遊技状態が通常状態、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかである場合は図２８４－２４（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪを選択し、ステップ１３０ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１３０ｃ）。

【２０８５】

ステップ１３０ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ１３０ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図２８４－１７（Ｂ）にしめすいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ１３２）。

【２０８６】

尚、ステップ１３０ＳＧＳ１２４、ステップ１３０ＳＧＳ１２６ａ、ステップ１３０ＳＧＳ１２７、ステップ１３０ＳＧＳ１２９、ステップ１３０ＳＧＳ１３２において送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図２７８に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【２０８７】

図２８４－１８は、図２８４－１５に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図保留記憶部１３０ＳＧＳ１５１に保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ５４１）。特図保留記憶部１３０ＳＧＳ１５１に保留記憶が無い場合は、デモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ５７２）。また、特図保留記憶部１３０ＳＧＳ１５１に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部１３０ＳＧＳ１５１の保留番号「１」から始動口バッファ値、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３、ＭＲ６を読み出して特定する（ステップ１３０ＳＧＳ５４２）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を－１するとともに、特図保留記憶部１３０ＳＧＳ１５１の記憶内容をシフトする（ステップ１３０ＳＧＳ５４３）。

【２０８８】

また、ステップ１３０ＳＧＳ５４２において特定した始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ５５４ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、可変表示特図指定バッファ値を１にセットし（ステップ１３０ＳＧＳ５４４ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、始動口バッファ値が２である場合は、可変表示特図指定バッファ値を２にセットする（ステップ１３０ＳＧＳ５４４ｃ）。

【２０８９】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ１３０ＳＧＳ５５５）。そして、ステップ１３０ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ１とステップ１３０ＳＧＳ５５５にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ５５６）。乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ５５７）。乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ１３０ＳＧＳ５８８）。そして、小当り種別判定テーブル（図２８４－７（Ｅ）参照）を選択し（ステップ１３０ＳＧＳ５８８ａ）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ１３０ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ２とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ１３０ＳＧＳ５８８ｂ）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ１３０ＳＧＳ５６４に進む（ステップ１３０ＳＧＳ５８８ｃ）。

【２０９０】

また、乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲外である場合は、更に、乱数値ＭＲ１の値が時短付きはずれの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ５５９）。乱数値ＭＲ１の値が時短付きはずれの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれである場合はステップ１３０ＳＧＳ５６４に進み、乱数値ＭＲ１の値が時短付きはずれの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が時短付きはずれである場合は、時短付きはずれフラグをセットする（ステップ１３０ＳＧＳ５６０）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた時短付きはずれ種別判定テーブル（図２８４－７（Ｆ）及び図２８４－７（Ｇ）参照）を選択し、該選択した時短付きはずれ種別判定テーブルとステップ１３０ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ６とを比較することによって時短付きはずれ種別を決定する（ステップ１３０ＳＧＳ５６２）。そして、決定した時短付きハズレ種別に応じた時短付きはずれ種別バッファ値を設定してステップ１３０ＳＧＳ５６４に進む（ステップ１３０ＳＧＳ５６３）。

【２０９１】

また、ステップ１３０ＳＧＳ５５６において乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ１３０ＳＧＳ５６６）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図２８４－７（Ｃ）及び図２８４－７（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１３０ＳＧＳ５６７）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ１３０ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ１とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ１３０ＳＧＳ５６８）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ１３０ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３０ＳＧＳ５６９）。

【２０９２】

ステップ１３０ＳＧＳ５６４においてＣＰＵ１０３は、既にＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６８５回の可変表示が実行されたことにより時短状態Ｂに制御されたことを示す天井到達済フラグがセットされているか否かを判定する。天井到達済フラグがセットされている場合はステップ１３０ＳＧＳ５７０に進み、天井到達済フラグがセットされていない場合は、天井可変表示カウンタの値を－１するとともに（ステップ１３０ＳＧＳ５６５）、天井可変表示カウンタの値に応じた天井時短回数指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３０ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３０ＳＧＳ５６５ａ）。

【２０９３】

尚、ステップ１３０ＳＧＳ５６５ａにおいて送信設定された天井時短回数指定コマンドは、図２７８に示すコマンド制御処理において演出制御基板１２に対して送信される。

【２０９４】

ステップ１３０ＳＧＳ５７０においてＣＰＵ１０３は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ５７１）。

【２０９５】
図２８４－１９は、図２８４－１５に示す変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１３１）。実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否かにより判定すればよい。第１特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図２８４－２０及び図２８４－２１に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ１３０ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１３２）。
【２０９６】
例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が２個以下である場合は図２８４－２０（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が３個以上である場合は図２８４－２０（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図２８４－２０（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣを選択し、可変表示結果が時短付きはずれであり時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡ、遊技状態が通常状態である場合は図２８４－２０（Ｄ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、可変表示結果が時短付きはずれであり時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が２個以下である場合は図２８４－２０（Ｅ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、可変表示結果が時短付きはずれであり時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が３個以上である場合は図２８４－２０（Ｆ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＦを選択する。
【２０９７】
また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ａ～時短状態Ｃのいずれかである場合は図２８４－２１（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ａ～時短状態Ｃのいずれかである場合は図２８４－２１（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＨを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が時短状態Ａ～時短状態Ｃのいずれかである場合は図２８４－２１（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＩを選択する。
【２０９８】
また、ステップ１３０ＳＧＳ１３１において実行する可変表示が第２特図の可変表示である場合は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か、つまり、時短状態Ａ～時短状態Ｃのいずれかの時短状態に制御されているか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ１３３ａ）。いずれの時短フラグもセットされていない場合、つまり、遊技状態が通常状態である場合はステップ１３０ＳＧＳ１３４ａに進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、時短状態における第２特図の可変表示回数を計数するための時短状態可変表示回数カウンタの値を＋１してステップ１３０ＳＧＳ１３４ａに進む（ステップ１３０ＳＧＳ１３３ｂ）。
【２０９９】
ステップ１３０ＳＧＳ１３４ａにおいてＣＰＵ１０３は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（時短状態における第２特図の可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図２８４－２２～図２８４－２５に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ１３０ＳＧＳ１３４ｂに進む（ステップ１３０ＳＧＳ１３４ａ）。
【２１００】
例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１であれば図２８４－２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１であれば図２８４－２２（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が小当り、遊技

状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１であれば図２８４－２２（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１であれば図２８４－２２（Ｄ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤを選択する。

【２１０１】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２、大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目及び１２～６８５回目のいずれかであれば図２８４－２３（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２、大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目及び１２～６８５回目のいずれかであれば図２８４－２３（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２、大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目及び１２～６８５回目のいずれかであれば図２８４－２３（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２、大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目及び１２～６８５回目のいずれかであれば図２８４－２３（Ｄ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＨを選択する。

【２１０２】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目の可変表示、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２における時短付きはずれ当選報知未実行フラグ非セット且つ２回目以降の可変表示のいずれかであれば図２８４－２４（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態、大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目の可変表示、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかであれば図２８４－２４（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態、大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目の可変表示、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかであれば図２８４－２４（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＫを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目の可変表示、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかであれば図２８４－２４（Ｄ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＬを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が通常状態であれば図２８４－２４（Ｅ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＭを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ｃ２における時短付きはずれ当選報知未実行フラグのセット時、時短状態Ｃ２における１回目の可変表示のいずれかであれば図２８４－２４（Ｆ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＮを選択する。

【２１０３】

時短付きはずれ当選報知未実行フラグとは、いずれかの時短状態Ａや時短状態Ｂ中の可変表示にて可変表示結果が「時短付きはずれＢ」となったときに、該実行中の時短状態が終了した後に「時短付きはずれＢ」が当選したことにより改めて時短状態Ｃ２に制御されることを報知するためにセットされるフラグである。

【２１０４】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目の可変表示であれば図２８４－２５（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＯを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目の可変表示であれば図２８４－２５（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＰを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目の可変表示であれば図２８４－２５（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＱを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目の可変表示であれば図２８４－２５（Ｄ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＲを選択する。

【２１０５】

尚、図２８４－２３～図２８４－２５に示すように、時短状態Ａ３について大当りＢ後であるか大当りＤ後であるかについては、後述する大当り終了処理において記憶される遊技状態指定コマンドから特定すればよい（図２８４－４１のステップ１３０ＳＧＳ３４０参照）。

【２１０６】

ステップ１３０ＳＧＳ１３４ａの実行後、ＣＰＵ１０３は、時短付きはずれ当選報知未実行フラグがセットされていればクリアし、ステップ１３０ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３０ＳＧＳ１３４ｂ）。

【２１０７】

ステップ１３０ＳＧＳ１３５においてＣＰＵ１０３はステップ１３０ＳＧＳ１３２またはステップ１３０ＳＧＳ１３４ｂで選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３０ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較して変動パターンを決定する。そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ１３０ＳＧＳ１３６）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ１３０ＳＧＳ１３７）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ１３８）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ１３９）。尚、ステップ１３０ＳＧＳ１３７において送信設定された各種コマンドは、図２７８に示すコマンド制御処理において演出制御基板１２に対して送信される。

【２１０８】

以上のように、第１特別図柄の可変表示については図２８４－２６に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が１２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ１－１）、特図変動時間が５０００ｍｓである短縮非リーチはずれ（ＰＡ１－２）、特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチはずれ（ＰＡ２－１）、特図変動時間が４３０００ｍｓであるスーパーリーチαはずれ（ＰＡ２－２）、特図変動時間が５３０００ｍｓであるスーパーリーチβはずれ（ＰＡ２－３）、特図変動時間が５３０００ｍｓであるスーパーリーチαはずれ（ＰＡ２－４）の中から変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ大当り（ＰＢ１－１）、特図変動時間が４３０００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチα大当り（ＰＢ１－２）、特図変動時間が５３０００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチβ大当り（ＰＢ１－３）の中から変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば特図変動時間が５５０００ｍｓであるスーパーリーチα時短付きはずれ（ＰＡ２－６）、特図変動時間が１２０００である非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ２－７）、特図変動時間が５０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ２－８）の中から変動パターンを決定する。

【２１０９】

尚、第１特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図２８４－２０及び図２８４－２１に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第１特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図２８４－２０及び図２８４－２１に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第１特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されて

いる。
【２１１０】
　また、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図２８４－２６に示すように、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が５００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ１－３）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が５００００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチγ大当り（ＰＢ１－４）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が５００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ２－５）の変動パターンに決定する。
【２１１１】
　また、第２特別図柄の可変表示について、図２８４－２７（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が５００００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－９）の変動パターンに決定する。
【２１１２】
　また、図２８４－２７（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ１である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が５００００ｍｓであるスーパーリーチδはずれ（ＰＡ３－５）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が５００００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチδ大当り（ＰＢ３－３）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が５００００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチδ小当り（ＰＣ３－３）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が５００００ｍｓであるスーパーリーチδ時短付きはずれ（ＰＡ３－８）の変動パターンに決定する。
【２１１３】
　また、図２８４－２７（Ｃ）に示すように、遊技状態が大当りＢ後の時短状態Ａ３である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－６）の変動パターンに決定する。
【２１１４】
　また、図２８４－２７（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ２における１～７回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が７０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－２）と特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチはずれ（ＰＡ３－４）とから変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ大当り（ＰＢ３－２）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ小当り（ＰＣ３－２）に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓであるノーマルリーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－７）に変動パターンを決定する。
【２１１５】
　また、図２８４－２７（Ｅ）に示すように、遊技状態が大当りＤ後の時短状態Ａ３である場合には、遊技状態が時短状態Ａ３における１～７回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が７０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－２）と特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチはずれ（ＰＡ３－４）と

から変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ大当り（ＰＢ３－２）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ小当り（ＰＣ３－２）に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－７）に変動パターンを決定する。

【２１１６】

また、遊技状態が時短状態Ａ３における８～１０回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－６）の変動パターンに決定する。

【２１１７】

また、遊技状態が時短状態Ａ３における１１回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が１５０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－３）に変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ大当り（ＰＢ３－２）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ小当り（ＰＣ３－２）に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－７）に変動パターンを決定する。

【２１１８】

そして、遊技状態が時短状態Ａ３における１２～６８５回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が７０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－２）と特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチはずれ（ＰＡ３－４）とから変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ大当り（ＰＢ３－２）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２００００＋１５０００ｍｓであるノーマルリーチ小当り（ＰＣ３－２）に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２００００ｍｓであるノーマルリーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－７）に変動パターンを決定する。

【２１１９】

また、図２８４－２８に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－６）の変動パターンに決定する。

【２１２０】

また、図２８４－２９（Ａ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｃ１である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が５００００ｍｓであるスーパーリーチδはずれ（ＰＡ３－５）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が５００００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチδ大当り（ＰＢ３－３）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が５００００＋１５０００ｍｓであるスーパーリーチδ小当り（ＰＣ３－３）の変動パターンに

決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が５００００ｍｓであるスーパーリーチδ時短付きはずれ（ＰＡ３－８）の変動パターンに決定する。

【２１２１】

また、図２８４－２９（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｃ２である場合には、時短付きはずれ当選報知未実行フラグがセットされている、若しくは、時短状態Ｃ２の１回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が３００００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１０）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－６）の変動パターンに決定する。

【２１２２】

また、遊技状態が時短状態Ｃ２における２～６８５回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチはずれ（ＰＡ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ大当り（ＰＢ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が２０００＋１５０００ｍｓである非リーチ小当り（ＰＣ３－１）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が２０００ｍｓである非リーチ時短付きはずれ（ＰＡ３－６）の変動パターンに決定する。

【２１２３】

次に、本特徴部１３０ＳＧにおける時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特別図柄の平均可変表示時間について図２８４－３０～図２８４－３２に基づいて説明する。

【２１２４】

先ず、時短状態Ａ１において可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が５００００ｍｓであるＰＡ３－５のみが決定される（図２８４－２２（Ａ）及び図２８４－２７（Ｂ）参照）ので、時短状態Ａ１において可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ａ）に示す式により５００００ｍｓとなる。

【２１２５】

また、時短状態Ａ２について可変表示結果がばすれとなる場合については、特図変動時間が７０００ｍｓであるＰＡ３－２が１００／９９７の割合、特図変動時間が２００００ｍｓであるＰＡ３－４が８９７／９９７の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので（図２８４－２３（Ａ）及び図２８４－２７（Ｄ）参照）、時短状態Ａ２において可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ｂ）に示す式により１８６９６．０８８２５ｍｓとなる。

【２１２６】

また、大当りＢ後の時短状態Ａ３にいて可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が７０００ｍｓであるＰＡ３－２が１００／９９７の割合、特図変動時間が２００００ｍｓであるＰＡ３－４が８９７／９９７の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので（図２８４－２３（Ａ）及び図２８４－２７（Ｃ）参照）、時短状態Ａ２おいて可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ｃ）に示す式により１８６９６．０８８２５ｍｓとなる。

【２１２７】

また、大当りＤ後の時短状態Ａ３について可変表示結果がはずれとなる場合については、１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示について、特図変動時間が７０００ｍｓであるＰＡ３－２が１００／９９７の割合、特図変動時間が２００００ｍｓであるＰＡ３－４が８９７／９９７の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので（図２８４－２３（Ａ）及び図２８４－２７（Ｅ）参照）、大当りＤ後の時短状態Ａ３おいて

可変表示結果がはずれとなる１～７回目及び１２～６８５回目の第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ｄ）に示す式により１８６９６．０８８２５ｍｓとなる。更に、５～８回目の可変表示について、特図変動時間が２０００ｍｓであるＰＡ３－６のみが変動パターンとして決定されるので（図２８４－２４（Ａ）及び図２８４－２７（Ｅ）参照）、大当りＤ後の時短状態Ａ３おいて可変表示結果がはずれとなる８～１０回目の第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ｄ）に示す式により２０００ｍｓとなる。そして、１１回目の可変表示につて、特図変動時間が１５０００ｍｓであるＰＡ３－３のみが変動パターンとして決定されるので（図２８４－２５（Ａ）及び図２８４－２７（Ｅ）参照）、大当りＤ後の時短状態Ａ３おいて可変表示結果がはずれとなる１１回目の第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３０（Ｄ）に示す式により１５０００ｍｓとなる。以上から、大当りＤ後の時短状態Ａ３おいて可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は、１８６１７．５７０９３ｍｓとなる。

【２１２８】

そして、これら図２８４－３０（Ｃ）及び図２８４－３０（Ｄ）において算出した数値にもとづいて時短状態Ａ３全体において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を算出すると、図２８４－３０（Ｅ）に示す式により１８６５６．８２９５９ｍｓとなる。

【２１２９】

以上から、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間については、図２８４－３０（Ｆ）に示す式により、２２９０４．９１５０２ｍｓとなる。

【２１３０】

尚、図２８４－３０（Ｄ）において算出した時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間は、時短状態Ａ３中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Ｂにも制御されることなく６８５回の可変表示が実行されて時短状態Ａ３が終了する場合の値であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ３中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれかに当選する場合や、時短状態Ａ３中に時短状態Ｂに制御される場合を考慮して時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を算出してもよい。

【２１３１】

また、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が２０００ｍｓであるＰＡ３－１のみが決定される（図２８４－２４（Ａ）及び図２８４－２８参照）ので、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３１に示す式により２０００ｍｓとなる。

【２１３２】

また、時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が５００００ｍｓであるＰＡ３－５のみが決定される（図２８４－２２（Ａ）及び図２８４－２９（Ａ）参照）ので、時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３２（Ａ）に示す式により５００００ｍｓとなる。

【２１３３】

また、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合については、１回目の可変表示について、特図変動時間が３００００ｍｓであるＰＡ３－１０のみが変動パターンとして決定されるので（図２８４－２４（Ｆ）及び図２８４－２９（Ｂ）参照）、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる１回目の第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３２（Ｂ）に示す式により３００００ｍｓとなる。そして、２～６８５回目の可変表示について、特図変動時間が２０００ｍｓであるＰＡ３－１のみが変動パターンとして決定されるので（図２８４－２４（Ａ）及び図２８４－２９（Ｂ）参照）、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる２～６８５回目の第２特図の平均可変表示時間は図２８４－３２（Ｂ）に示す式により２０００ｍｓとなる。以上から、時短状態Ｃ２おいて可変表示結果がはずれとなる第２特図の平均可変表示時間は、２０４０．８７５９１２ｍ

ｓとなる。
【２１３４】
そして、これら図２８４－３２（Ａ）及び図２８４－３２（Ｂ）において算出した数値にもとづいて時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２全体において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間を算出すると、図２８４－３２（Ｃ）に示す式により２０６２０．４３７９５ｍｓとなる。
【２１３５】
以上、図２８４－３０～図２８４－３２に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態Ｂと時短状態Ｃ全体とを比較すると、時短状態Ｃの方が時短状態Ｂよりも可変表示結果がはずれとなる第２特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。また、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１を比較すると、時短状態Ｃ１の方が時短状態Ｂよりも可変表示結果がはずれとなる第２特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。更には、時短状態Ａ全体と時短状態Ｃ２とを比較すると、時短状態Ａ全体の方が時短状態Ｃ２よりも可変表示結果がはずれとなる第２特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。
【２１３６】
図２８４－３３及び図２８４－３４は、図２８４－１５に示す特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２０１）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２０２）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ２０３）。尚、図柄確定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図２７８に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。
【２１３７】
そして、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２０４）。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグをクリアするとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２０５）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ１３０ＳＧＳ２０６）。更に、大当り種別に応じて当り開始１指定コマンドまたは当り開始２指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２０７、ステップ１３０ＳＧＳ２０８）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図２７８に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。
【２１３８】
また、ステップ１３０ＳＧＳ２０１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３０ＳＧＳ２０９）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２１０）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２１１）。導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３０ＳＧＳ２１２）、導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２１３）。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３０ＳＧＳ２１４）、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた

値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ２１５）。
【２１３９】
　また、ステップ１３０ＳＧＳ２０４において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタαの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２１６）。尚、合計時短回数カウンタαは、時短状態Ａ及び時短状態Ｂにおいて、第１特別図柄の最大時短制御回数と第２特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「５」、「１１」、「６８９」のいずれか）がセットされるカウンタである。
【２１４０】
　合計時短回数カウンタαの値が１以上である場合は、該合計時短回数カウンタαの値を－１する（ステップ１３０ＳＧＳ２１７）。更に、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否か、つまり、終了した可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２１８）。可変表示特図指定バッファ値が１である場合はステップ１３０ＳＧＳ２２０に進み、可変表示特図指定バッファ値が２である場合（終了した可変表示が第２特図の可変表示である場合）は、第２特図時短回数カウンタαの値を－１してステップ１３０ＳＧＳ２２０に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２１９）。尚、第２特図時短回数カウンタαは、時短状態Ａ及び時短状態Ｂにおいて、第２特別図柄の最大時短制御回数（「１」、「７」、「６８５」のいずれか）がセットされるカウンタである。
【２１４１】
　ステップ１３０ＳＧＳ２２０においてＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタβの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２２０）。尚、合計時短回数カウンタβは、時短状態Ｃにおいて、第１特別図柄の最大時短制御回数と第２特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「５」または「６８９」）がセットされるカウンタである。
【２１４２】
　合計時短回数カウンタβの値が１以上である場合は、該合計時短回数カウンタβの値を－１する（ステップ１３０ＳＧＳ２２１）。更に、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否か、つまり、終了した可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２２２）。可変表示特図指定バッファ値が１である場合はステップ１３０ＳＧＳ２２４に進み、可変表示特図指定バッファ値が２である場合（終了した可変表示が第２特図の可変表示である場合）は、第２特図時短回数カウンタβの値を－１してステップ１３０ＳＧＳ２２４に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２２３）。尚、第２特図時短回数カウンタβは、時短状態Ｃにおいて、第２特別図柄の最大時短制御回数（「１」または「６８５」）がセットされるカウンタである。
【２１４３】
　ステップ１３０ＳＧＳ２２４においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短Ａフラグ（時短状態Ａ１であることを示す時短Ａ１フラグ、時短状態Ａ２であることを示す時短Ａ２フラグ、時短状態Ａ３であることを示す時短Ａ３フラグのいずれか）がセットされているか否かを判定する。いずれかの時短Ａフラグもセットされていない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３０に進み、いずれかの時短Ａフラグがセットされていない場合は、更に、合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタαの値が０となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２２５）。合計時短回数カウンタαと第２特図時短回数カウンタαとの値がいずれも０でない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３０に進み、合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタαの値が０である場合は、セットされている時短Ａフラグをクリアするとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２２６）、合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値をクリアする（ステップ１３０ＳＧＳ２２７）。
【２１４４】
　また、ＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタβの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２２８）。合計時短回数カウンタβの値が１以上ではない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３０に進み、合計時短回数カウンタβの値が１以上である場合は、時短状態Ｃ２であることを示す時短Ｃ２フラグをセットしてステップ１３０ＳＧＳ２３

０に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２２９）。
【２１４５】
ステップ１３０ＳＧＳ２３０においてＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂであることを示す時短Ｂフラグがセットされているか否かを判定する。時短Ｂフラグがセットされていない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３６に進み、時短Ｂフラグがセットされている場合は、更に合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２３１）。合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が０でない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３６に進み、合計時短回数カウンタαまたは第２特図時短回数カウンタαの値が０である場合は、時短Ｂフラグをクリアするとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２３２）、合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値をクリアする（ステップ１３０ＳＧＳ２３３）。
【２１４６】
また、ＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタβの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２３４）。合計時短回数カウンタβの値が１以上ではない場合はステップ１３０ＳＧＳ２３６に進み、合計時短回数カウンタβの値が１以上である場合は、時短状態Ｃ２であることを示す時短Ｃ２フラグをセットしてステップ１３０ＳＧＳ２３６に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２３５）。
【２１４７】
ステップ１３０ＳＧＳ２３６においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短Ｃフラグ（時短状態Ｃ１であることを示す時短Ｃ１フラグまたは時短状態Ｃ２であることを示す時短Ｃ２フラグ）がセットされているか否かを判定する。いずれの時短Ｃフラグもセットされていない場合はステップ１３０ＳＧＳ２４０に進み、いずれかの時短Ｃフラグがセットされている場合は、更に合計時短回数カウンタβまたは第２特図時短回数カウンタβの値が０であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２３７）。合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβの値が０でない場合はステップ１３０ＳＧＳ２４０に進み、合計時短回数カウンタβまたは第２特図時短回数カウンタβの値が０である場合は、セットされている時短Ｃフラグをクリアするとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２３８）、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβの値をクリアしてステップ１３０ＳＧＳ２４０に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２３９）。
【２１４８】
ステップ１３０ＳＧＳ２４０においてＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始３指定コマンドまたは当り４開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む。尚、当り開始３指定コマンド及び当り４開始指定コマンドは、ＣＰ１０３が図２７８に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【２１４９】
小当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、既にＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６８５回の可変表示が実行されて時短状態Ｂに制御されたことを示す天井到達済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２５１ａ）。天井到達済フラグがセットされている場合はステップ１３０ＳＧＳ２５８に進み、天井到達済フラグがセットされていない場合は、更に、天井可変表示カウンタの値が０、つまり、終了した可変表示がＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６８５回の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２５１ｂ）。天井可変表示カウンタの値が０ではない場合はステップ１３０ＳＧＳ２５８に進み、天井可変表示カウンタの値が０である場合は、天井到達済フラグと時短Ｂフラグをセットする（ステップ１３０ＳＧＳ２５１ｃ、ステップ１３０ＳＧＳ２５２）。また、合計時短回数カウンタに「６８９」、第２特図時短回数カウンタαに「６８５」をそれぞれセットしてステップ１３０ＳＧＳ２５５に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２５３、ステップ１３０ＳＧＳ２５４）。
【２１５０】

ステップ１３０ＳＧＳ２５５においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短Ｃフラグがセットされているか否かを判定する。いずれの時短Ｃフラグもセットされていない場合はステップ１３０ＳＧＳ２４２に進み、いずれかの時短Ｃフラグがセットされている場合は、該セットされている時短Ｃフラグをクリアするとともに、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβの値をクリアする（ステップ１３０ＳＧＳ２５６、ステップ１３０ＳＧＳ２５７ａ）。更に、時短状態可変表示回数カウンタの値を「０」にセットしてステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２５７ｂ）。

【２１５１】

ステップ１３０ＳＧＳ２５８においてＣＰＵ１０３は、時短付きはずれフラグがセットされているか否かを判定する。時短付きはずれフラグがセットされていない場合はステップ１３０ＳＧＳ２４２に進み、時短付きはずれフラグがセットされている場合は、時短付きはずれ種別を特定し（ステップ１３０ＳＧＳ２５９）、該特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡであるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２６０）。

【２１５２】

特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡである場合、ＣＰＵ１０３は、第２特図時短回数カウンタβの値が１以上であるか否かを判定する。第２特図時短回数カウンタβの値が１以上である場合はステップ１３０ＳＧＳ２４２に進み、第２特図時短回数カウンタβの値が１以上ではない場合は、更にいずれかの時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２６２ａ）。いずれかの時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがセットされている場合はステップ１３０ＳＧＳ２６３に進み、いずれの時短Ａフラグも時短Ｂフラグもセットされていない場合は、時短Ｃ１フラグをセットするとともに、時短状態可変表示回数カウンタに「０」をセットしてステップ１３０ＳＧＳ２６３に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２６２ｂ、ステップ１３０ＳＧＳ２６２ｃ）。

【２１５３】

ステップ１３０ＳＧＳ２６３においてＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタβに「５」をセットする。更に、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットしてステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２６４）。

【２１５４】

一方で、ステップ１３０ＳＧＳ２６０において、特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢである場合、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２６５）。遊技状態が通常状態ではない場合はステップ１３０ＳＧＳ２６７に進み、遊技状態が通常状態である場合は、更に可変表示特図指定バッファ値が２であるか否か、つまり、終了した可変表示が第２特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２６６）。可変表示特図指定バッファ値が１である場合はステップ１３０ＳＧＳ２６７に進み、可変表示特図指定バッファ値が２である場合はステップ１３０ＳＧＳ２６８に進む。

【２１５５】

ステップ１３０ＳＧＳ２６７においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがセットされている場合はステップ１３０ＳＧＳ２６８に進む。ステップ１３０ＳＧＳ２６８では、時短付きはずれ当選報知未実行フラグのセットを行い、ステップ１３０ＳＧＳ２７２に進む。

【２１５６】

また、ステップ１３０ＳＧＳ２６８においていずれの時短Ａフラグも時短Ｂフラグもセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、既に時短Ｃ２フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２６９）。既に時短Ｃ２フラグがセットされていない場合は時短Ｃ２フラグをセットするとともに（ステップ１３０ＳＧＳ２７０）、時短状態可変表示回数カウンタに「０」をセットしてステップ１３０ＳＧＳ２７２に進む。

【２１５７】

ステップ１３０ＳＧＳ２７２においてＣＰＵ１０３は、第２特図時短回数カウンタβに「６８５」をセットする。また、合計時短回数カウンタβに「６８９」をセットしてステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３０ＳＧＳ２７３）。

【２１５８】

尚、ステップ１３０ＳＧＳ２６９において既に時短Ｃ２フラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、第２特図時短回数カウンタにセットされている値を「６８５」を比較し（ステップ１３０ＳＧＳ２７４）、第２特図時短回数カウンタにセットされている値が６８５以下であるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ２７５）。第２特図時短回数カウンタにセットされている値が６８５以下ではない場合はステップ１３０ＳＧＳ２４２に進み、第２特図時短回数カウンタにセットされている値が６８５以下である場合は、ステップ１３０ＳＧＳ２７１、１３０ＳＧＳ２７２、１３０ＳＧＳ２７３の処理を実行してステップ１３０ＳＧＳ２４２に進む。

【２１５９】

そして、ステップ１３０ＳＧＳ２４２においてＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマに状況に応じた値をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ２４３）。

【２１６０】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図２７８に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に送信される。

【２１６１】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－３３に示すように、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβに時短付きはずれ種別に応じた値をセットし、合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が０となった時点で合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβに１以上の数値がセットされていることにもとづいて遊技状態を時短状態Ｃ２に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるとき（合計時短回数カウンタα及び第２特図時短回数カウンタαの値が１以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第２特図時短回数カウンタαの値（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（１または６８５）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第２特図時短回数カウンタαの値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御してもよい。これにより、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかであるときに可変表示結果が時短付きはずれとなった場合に、これら時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂのいずれかの後に時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に制御されるか否かに遊技者を注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【２１６２】

図２８４－３５～図２８４－３８は、各状況に応じた図柄確定期間を示す図である。ステップ１３０ＳＧＳ２４２の処理においてＣＰＵ１０３は、これら図２８４－３５～図２８４－３８に示す状況毎の図柄確定期間に応じた値を図柄確定期間タイマにセットすればよい。

【２１６３】
本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－３５～図２８４－３８に示すように、図柄確定期間として０．５秒、６秒、２０秒、８１．４秒の４種類の図柄確定期間が設定されている。特に、可変表示結果が時短付きはずれや可変表示結果がはずれ且つ６８５回目の可変表示となる場合等の一部については、図柄確定期間が６秒、２０秒、８１．４秒のいずれかとなることにより、これら図柄確定期間において対応する時短状態に制御されることに対する突入演出を実行可能となっている。一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、図柄確定期間が０．５秒となることによりこれら図柄確定期間において対応する時短状態に制御されることに対する突入演出を実行不能となっているものも存在する。尚、これら複数の図柄確定期間のうち最短となる０．５秒は、遊技者が停止した飾り図柄を視認するために十分な時間であって、次の可変表示が実行されないこと（または演出が進行しないこと）によるストレスを極力感じさせない時間として設定されている。
【２１６４】
図２８４－３９は、小当り開放中処理として、図２８４－１５のＳ１１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず開放時間タイマの値を－１する（１３０ＳＧＳ２８１）。そして、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３０ＳＧＳ２８２）。
【２１６５】
開放時間タイマがタイマアウトした場合は、１３０ＳＧＳ２９３に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ２８３）。大入賞口の開放タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３０ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（１３０ＳＧＳ２８４）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（１３０ＳＧＳ２８５）、１３０ＳＧＳ２８６に移行する。尚、１３０ＳＧＳ２８５において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、１３０ＳＧＳ２８４及び１３０ＳＧＳ２８５を経由せずに１３０ＳＧＳ２８６に移行する。
【２１６６】
１３０ＳＧＳ２８６において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ２８６）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３０ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（１３０ＳＧＳ２８７）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（１３０ＳＧＳ２８８）、１３０ＳＧＳ２８９に移行する。尚、１３０ＳＧＳ２８８において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、１３０ＳＧＳ２８７及び１３０ＳＧＳ２８８を経由せずに１３０ＳＧＳ２８９に移行する。
【２１６７】
１３０ＳＧＳ２８９において、ＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３０ＳＧＳ２８９）。第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなっている場合は、既に第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３０ＳＧＳ２９０）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（、Ｖ入賞フラグをセットする（１３０ＳＧＳ２９１）。
【２１６８】
そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行う（１３０ＳＧＳ２９２）。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。

【２１６９】
そして、１３０ＳＧＳ２９３において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値である“１０”に更新し（１３０ＳＧＳ２９３）、当該小当り開放中処理を終了する。
【２１７０】
図２８４－４０は、小当り終了処理として、図２８４－１５の１３０ＳＧＳ１２０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（１３０ＳＧＳ３０１）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（１３０ＳＧＳ３０１；Ｎ）、小当りフラグをクリアし（１３０ＳＧＳ３０２）、演出制御基板１２に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（１３０ＳＧＳ３０３）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（１３０ＳＧＳ３０４）、小当り終了処理を終了する。
【２１７１】
一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を－１する（１３０ＳＧＳ３０５）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３０ＳＧＳ３０６）。小当り終了表示時間が経過していない場合は、ＣＰＵ１０３は第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３０ＳＧＳ３０７）。第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなっていり場合は、既に第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３０ＳＧＳ３０８）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、Ｖ入賞フラグをセットする（１３０ＳＧＳ３０９）。
【２１７２】
そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行い（１３０ＳＧＳ３１０）、小当り終了処理を終了する。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。
【２１７３】
また、１３０ＳＧＳ３０６において小当り終了表示時間が経過した場合は、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３０ＳＧＳ３１１）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３はＶ入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする（１３０ＳＧＳ３１２、１３０ＳＧＳ３１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りＣ」と「大当りＤ」とから決定する（１３０ＳＧＳ３１４）。尚、大当り種別は、図２８４－７（Ｅ）に示すように、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＡ」である場合は、大当り種別を「大当りＣ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＢ」である場合は、大当り種別を「大当りＤ」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１３０ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（１３０ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶する。
【２１７４】
また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし（ステップ１３０ＳＧＳ３１６、ステップ１３０ＳＧＳ３１７）し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新し（１３０ＳＧＳ３１８）、小当り終了処理を終了する。
【２１７５】

つまり、本特徴部１３０ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【２１７６】

尚、１３０ＳＧＳ３１１においてＶ入賞フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値である“０”に更新し（１３０ＳＧＳ３１９）、小当り終了処理を終了する。

【２１７７】

図２８４－４１は、図２８４－１５に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１０３ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ１３０ＳＧＳ３２２ａ）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ３２２ｂ）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ１３０ＳＧＳ３２２ｃ）。

【２１７８】

また、ステップ１３０ＳＧＳ３２１において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を－１し（ステップ１３０ＳＧＳ３２３）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ３２４）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ３２５）。当該大当りの大当り種別が大当りＡである場合は、第２特図時短回数カウンタαに「１」をセットするとともに、合計時短回数カウンタαに「５」をセットする（ステップ１３０ＳＧＳ３２６、ステップ１３０ＳＧＳ３２７）。そして、時短状態Ａ１に制御されていることを示す時短Ａ１フラグをセットしてステップ１３０ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３０ＳＧＳ３２７ａ）。

【２１７９】

また、当該大当りの大当り種別が大当りＡではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＤであるか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ３２８）。当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＤである場合は、第２特図時短回数カウンタαに「６８５」をセットするとともに、合計時短回数カウンタαに「６８９」をセットする（ステップ１３０ＳＧＳ３２９、ステップ１３０ＳＧＳ３３０）。そして、時短状態Ａ３に制御されていることを示す時短Ａ３フラグをセットしてステップ１３０ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３０ＳＧＳ３３０ａ）。

【２１８０】

また、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＤではない場合は、大当り種別が大当りＣであるとして、第２特図時短回数カウンタαに「７」をセットするとともに、合計時短回数カウンタαに「１１」をセットする（ステップ１３０ＳＧＳ３３５、ステップ１３０ＳＧＳ３３６）。そして、時短状態Ａ２に制御されていることを示す時短Ａ２フラグをセットしてステップ１３０ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３０ＳＧＳ３３６ａ）。

【２１８１】

ステップ１３０ＳＧＳ３３９においてＣＰＵ１０３は、天井到達済フラグがセットされていたら該天井到達済フラグをクリアする。そして、天井可変表示カウンタに「６８５」をセットし（ステップ１３０ＳＧＳ３３９ａ）、実行した大当り種別に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３０ＳＧＳ３３９ｂ）。尚、遊技状態指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、送信設

定を行った遊技状態指定コマンドを記憶するとともに（ステップ１３０ＳＧＳ３４０）、時短状態可変表示回数カウンタに「０」をセットして大当り終了処理を終了する。

【２１８２】

図２８４－４２は、本特徴部１３０ＳＧにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。図２８４－４２に示す演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。本特徴部１３０ＳＧにおける先読予告設定処理では、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、通常状態、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２において、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１における第２特別図柄の１回の可変表示とその直後の第２特別図柄の４回の可変表示とを対象として画像表示装置５にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当りとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図２８４－１４（Ｂ）参照）。

【２１８３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ１３０ＳＧＳ１６２）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当り時が発生したときから発生した大当り遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Ａ１と時短状態Ｃ１は時短状態終了直後の４回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当り遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置５に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ａ３に制御されている場合は、例外的に第２特図の７回目の可変表示の図柄確定期間から１１回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

【２１８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出実行処理を実行する（ステップ１３０ＳＧＳ１６２）。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の１回目の可変表示中まで時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３のいずれか）に制御されたことや、ＲＡＭクリアや前回の大当り遊技から６８５回目の可変表示の図柄確定期間において時短状態Ｂに制御されたこと、可変表示結果が「時短付きはずれ」となった可変表示の図柄確定期間において時短状態Ｃ（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２）に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【２１８５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８４と同じくステップＳ１７０～ステップＳ１７２の処理を実行する。ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第１図柄確定コマンド、第２図柄確定コマンド、第３図柄確定コマンド、第４図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果や可変表示回数、遊技状態の遷移に応じた演出（図２８４－４４に示す突入演出やリザルト演出）を実行する。尚、詳細は後述するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図当り待ち処理だけでなく、一部の可変表示中（可変表示中演出処理の実行中）においても突入演出を実行可能である。

【２１８６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定期間の終了時に、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【２１８７】

ステップ１３０ＳＧＳ１７６の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“７”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【２１８８】

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

【２１８９】

図２８４－４３は、図２８４及び図２８４－４２に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ１３０ＳＧＳ６０１）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３０ＳＧ１９４Ａにおける特図保留記憶のバッファ番号「１」～「８」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１３０ＳＧＳ６０２）。尚、バッファ番号「０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ１３０ＳＧＳ６０２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ１３０ＳＧＳ６０５）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３０ＳＧＳ６０６）。

【２１９０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示回数がＲＡＭクリア後または前回の大当り遊技終了後から６８５回に達するまでの残り可変表示回数である天井到達残回数を画像表示装置５において表示するための天井到達残回数表示処理（ステップ１３０ＳＧＳ６０７）、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置５に表示するための時短残回数表示処理（ステップ１３０ＳＧＳ６０８）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置５において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ１３０ＳＧＳ６０９）、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変

表示中予告演出決定処理（ステップ１３０ＳＧＳ６１０）を実行する。
【２１９１】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ１３０ＳＧＳ６１１）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３０ＳＧＳ６１２）。
【２１９２】
尚、各プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【２１９３】
尚、本特徴部１３０ＳＧでは、後述するように、時短状態において画像表示装置５に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。
【２１９４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（１３０ＳＧＳ６１３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【２１９５】
尚、本特徴部１３０ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【２１９６】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（１３０ＳＧＳ６１４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１３０ＳＧＳ６１５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（１３０ＳＧＳ６１６）。
【２１９７】
尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実

行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすればよい。

【２１９８】

以上のように演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理に含まれる処理を実行することによって、特徴部１３０ＳＧにおける時短状態においては、図２８４－４４に示すように、突入演出Ａ、突入演出Ｂ、ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出、ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出、リザルト演出Ａ、リザルト演出Ｂを実行可能となっている。これら演出のうち、突入演出Ａは、時短制御が開始されるときに実行される演出であって、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１の開始を報知する演出であり、突入演出Ｂは、時短制御が開始されるときに実行される演出であって、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２の開始を報知する演出である。

【２１９９】

ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出は、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１の可変表示とその後の通常状態における最大４回の第２特図の可変表示において実行される演出であって、パネルに表示された味方キャラクタ（パネル表示演出において表示されるキャラクタ）が敵キャラクタとバトルを行い、勝利することでＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨを獲得する（第２特図の可変表示にもとづく大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されることで大当り遊技終了後に時短状態Ａ２または時短状態Ａ３に制御される）ことを報知する演出である。

【２２００】

ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出は、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２の可変表示において実行される演出であって、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行い、可変表示中に可動体が落下する（味方キャラクタが勝利する）ことによってＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨが継続する（第２特図の可変表示にもとづく大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されることで大当り遊技終了後に時短状態Ａ２または時短状態Ａ３に制御される）ことを報知する演出である。

【２２０１】

リザルト演出Ａは、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１において時短制御が終了した後の最大４回の第２特図の可変表示が終了したときに実行される演出であって、初当りから該時短状態の終了までの大当り回数や獲得した賞球数を画像表示装置５に表示することによって時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１（ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ）の終了を報知する演出である。

【２２０２】

リザルト演出Ｂは、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２において時短制御が終了したときに実行される演出であって、初当りから該時短状態の終了までの大当り回数や獲得した賞球数を画像表示装置５に表示することによって時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）の終了を報知する演出である。また、リザルト演出Ｂは、例外的に時短状態Ａ３における第２特図の１１回目の可変表示中に実行されることがある。

【２２０３】

これら演出のうち、突入演出Ａ、突入演出Ｂについては、可変表示結果が時短付きはずれとなったタイミング、ＲＡＭクリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が６８５回に達したタイミングに応じて実行の有無や実行タイミングが異なっている。例えば、図２８４－４５（Ａ）に示すように、通常状態において、ＲＡＭクリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合は、天井時短可変表示（６８５回目の可変表示）の図柄確定期間において突入演出Ｂを実行し、可変表示結果が時短付きはずれＡとなった（時短状態Ｃ１の開始条件が成立した）場合は、時短付きはずれＡ当選可変表示の図柄確定期間に突入演出Ａを実行し、可変表示結果が時短付きはずれＢとなった（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した）場合は、時短付きはずれＢ当選可変表示の図柄確定期間に突入演出Ｂを実行する。

【２２０４】
　また、時短状態Ａ１において、可変表示結果が時短付きはずれＡとなった（時短状態Ｃ１の開始条件が成立した）場合は、突入演出を実行せず、可変表示結果が時短付きはずれＢとなった（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した）場合は、該時短状態Ａ１における可変表示中に突入演出Ｂを実行する。
【２２０５】
　また、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２において、可変表示結果が時短付きはずれＡや時短付きはずれＢとなった（時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の開始条件が成立した）場合は、いずれにおいても突入演出を実行しない。
【２２０６】
　そして、時短状態Ｃ１において、ＲＡＭクリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合は、天井時短可変表示（時短状態Ｃ１の可変表示且つ６８５回目の可変表示）の図柄確定期間において突入演出Ｂを実行し、可変表示結果が時短付きはずれＢとなった（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した）場合は、時短付きはずれＢ当選可変表示（時短状態Ｃ１の可変表示）の可変表示中に突入演出Ｂを実行する。尚、可変表示結果が時短付きはずれＡとなった（時短状態Ｃ１の開始条件が成立した）場合は、突入演出を実行しない。
【２２０７】
　更に、リザルト演出Ａ、リザルト演出Ｂについては、対象となる時短状態に応じて実行の有無や実行タイミングが異なっている。例えば、図２８４－４５（Ｄ）に示すように、時短状態Ａ１や時短状態Ｃ１を対象とした場合は、リザルト演出Ａを時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１直後の第２特図の４回目の可変表示の図柄確定期間に実行し、時短状態Ａ２を対象とした場合は、リザルト演出Ｂを最終可変表示（７回目の第２特図の可変表示）の図柄確定期間にて実行する。また、大当りＢ後の時短状態Ａ３と時短状態Ｂについては、リザルト演出Ａとリザルト演出Ｂのどちらも実行せず、大当りＤ後の時短状態Ａ３については、該時短状態Ａ３中の第２特図の７回目の可変表示の図柄確定期間から１１回目の可変表示中に亘ってリザルト演出Ｂを実行し、最終可変表示（６８５回目の第２特図の可変表示）の図柄確定期間ではリザルト演出Ａとリザルト演出Ｂのどちらも実行しない。
【２２０８】
　本特徴部１３０ＳＧにおける可変表示では、前述したように時短残回数の表示や時短終了カウントダウンを実行可能となっている。これら時短残回数表示や時短終了カウントダウンについては、一般的に図２８４－４６に示すように画像表示装置５にて表示される。例えば、時短終了カウントダウンについては、時短状態における最終１０回の可変表示において、可変表示の開始タイミングから所定期間（例えば１秒間）に亘って画像表示装置５にて可変表示回数に応じた数字が表示される。また、時短残回数については、時短状態に制御された最初の可変表示開始タイミングから画像表示装置５にて表示が開始される。また、該時短残回数のとして表示される数値（残りの可変表示回数に応じた値）については、各可変表示が開始されるタイミングにて更新される。尚、図２８４－４６に示す例は時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２についての時短終了カウントダウン及び時短残回数の表示であるが、時短状態Ａ２については、時短制御が実行される可変表示回数が７回であるため、時短状態終了カウントダウンと時短残回数の表示は最初の可変表示の開始タイミングから開始される。
【２２０９】
　ここで、これら時短残回数の表示や時短終了カウントダウンは、対象となる時短状態の開始状況に応じて実行の有無や表示態様が異なっている。
【２２１０】
　例えば図２８４－４５（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに開始条件が成立した時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２においては、画像表示装置５において通常の時短残回数表示を行う。また、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において開始条件が成立した時短状態Ｃ１については、該開始条件が成立した時点での時短状

態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における時短残回数の表示から時短状態Ｃ１に応じた時短回数の表示に変化させることなく表示を維持する。

【２２１１】

また、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において開始条件が成立した時短状態Ｃ２については、時短残回数の表示を時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３に応じた表示から変化させることなく維持する。そして、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３が終了して時短状態Ｃ２に制御される際には、時短残回数の表示を該時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示に変化させずに非表示とする。

【２２１２】

また、時短状態Ｂにおいて開始条件が成立した時短状態Ｃ１については、該開始条件が成立した時点での時短状態Ｂにおける時短残回数の表示から時短状態Ｃ１に応じた時短回数の表示に変化させることなく表示を維持する。

【２２１３】

また、時短状態Ｂにおいて開始条件が成立した時短状態Ｃ２については、時短残回数の表示を時短状態Ｂに応じた表示から変化させることなく維持する。そして、時短状態Ｂが終了して時短状態Ｃ２に制御される際には、時短残回数の表示を該時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示に変化させずに非表示とする。

【２２１４】

また、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２において開始条件が成立した時短状態Ｂについては、先ず、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に応じた時短残回数が表示されている画像表示装置５の表示領域においてシャッター画像を表示することによって該表示領域に表示されていた画像を一時的に視認不能或いは視認困難とするシャッター演出を実行する。そして、時短状態Ｂに制御されたことによってシャッター画像を非表示とする際に、時短残回数の表示を時短状態Ｂに応じた時短残回数の表示への切り替えを行う。

【２２１５】

また、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２において開始条件が成立した時短状態Ｃ１については、実行中の時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２（図２８４－４５（Ｂ）に示す第１時短状態）に応じた時短残回数の表示から開始条件が成立した時短状態Ｃ１（図２８４－４５（Ｂ）に示す第２時短状態）に応じた時短残回数の表示に変化させることなく維持する。

【２２１６】

また、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２において開始条件が成立した時短状態Ｃ２については、先ず、第１時短状態としての時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示を第２時短状態としての時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示に変化させることなく維持する。そして、第１時短状態としての時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２が終了した後は、該第１時短状態としての時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示を第２時短状態としての時短状態Ｃ２に応じた時短残回数の表示に変化させることなく非表示とする。

【２２１７】

更に、図２８４－４５（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１においては、これら時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１中にいずれかの時短状態の開始条件が成立するか否かにかかわらず画像表示装置５にてカウントダウン演出（時短終了カウントダウン）を表示しないようになっている。

【２２１８】

また、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２においては、これら時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２中にいずれの時短状態の開始条件も成立しない場合と時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の開始条件が成立する場合は、実行中の時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２を対象として最終１０回の可変表示において画像表示装置５にてカウントダウン演出（時短終了カウントダウン）の表示を行う。尚、既にこれら時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２を対象とした最終１０回の可変表示において画像表示装置５にてカウントダウン演出（時短終了カウントダウン）の表示が行われている

ときに時短状態Ｂの開始条件が成立した場合は、該時短状態Ｂの開始条件が成立した可変表示を最後にカウントダウン演出（時短終了カウントダウン）の表示を中断する。

【２２１９】

また、時短状態Ｂにおいては、該時短状態Ｂ中にいずれの時短状態の開始条件も成立しない場合と時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の開始条件が成立する場合においては、該時短状態Ｂを対象として最終１０回の可変表示において画像表示装置５にてカウントダウン演出（時短終了カウントダウン）の表示を行う。

【２２２０】

また、図２８４－４３に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおける可変表示開始設定処理では、可変表示中予告演出決定処理（ステップ１３０ＳＧＳ６１０）を実行することによって、可変表示中に可変表示中予告演出を実行可能となっている。尚、可変表示中予告演出決定処理では、遊技状態が通常状態である場合は第１特図の可変表示のみを対象として可変表示中予告演出の実行の有無及び可変表示中予告演出の演出パターンを決定可能となっており、遊技状態がいずれかの時短状態である場合は第２特図の可変表示のみを対象として可変表示中予告演出の実行の有無及び可変表示中予告演出の演出パターンを決定可能となっている。

【２２２１】

通常状態における可変表示中予告演出の実行決定割合及び各演出パターンの決定割合は、図２８４－４７に示すように、変動パターンや大当り種別に応じて異なっている。ここで、図２８４－４７に示すように、通常状態では、可変表示中予告演出の演出パターンを演出パターンＡ～演出パターンＥの５つの演出パターンの中から決定可能となっている。

【２２２２】

可変表示中予告演出の実行決定割合及び各演出パターンの決定割合については、可変表示中予告演出の非実行が決定される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く設定されている。可変表示中予告演出の演出パターンＡでの実行が決定される場合は可変表示中予告演出の非実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターンＢでの実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターンＡでの実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターンＣでの実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターンＢでの実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターンＤまたは演出パターンＥでの実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターンＣでの実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【２２２３】

ここで、演出パターンＤと演出パターンＥとに注目すると、演出パターンＤは可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当りＡである場合のみ決定され得る演出パターンであり、演出パターンＥは可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当りＢである場合のみ決定され得る演出パターンである。

【２２２４】

つまり、可変表示中予告演出が演出パターンＤまたは演出パターンＥにて実行される場合は可変表示結果が必ず大当りとなる（大当り期待度が１００％）。そして、演出パターンＤは大当り種別が大当りＡであることを報知する演出パターンであり、演出パターンＥは大当り種別が大当りＢであることを報知する演出パターンである。

【２２２５】

一方で、遊技状態がいずれかの時短状態（且つ第２特図の可変表示）である場合については、図２８４－４８に示すように、変動パターンが非リーチはずれのＰＡ３－１０であるときに１００％の割合で可変表示中予告演出の演出パターンＡでの実行が決定されることを除き、変動パターンや可変表示結果に関わらず可変表示中予告演出が非実行に決定されるようになっている。

【２２２６】
尚、図２８４－４９及び図２８４－５０（Ａ）～図２８４－５０（Ｆ）に示すように、演出パターンＡは可変表示中に画像表示装置５においてキャラクタＡの画像が表示される演出パターンであり、演出パターンＢは可変表示中に画像表示装置５においてキャラクタＡの画像の次にキャラクタＢの画像が表示される演出パターンであり、演出パターンＣは可変表示中に画像表示装置５においてキャラクタＡの画像、キャラクタＢの画像、キャラクタＣの画像が順に表示される演出パターンであり、演出パターンＤは可変表示中に画像表示装置５においてキャラクタＡの画像、キャラクタＢの画像、キャラクタＣの画像、キャラクタＤが順に表示される演出パターンであり、演出パターンＥは可変表示中に画像表示装置５においてキャラクタＡの画像、キャラクタＢの画像、キャラクタＣ、キャラクタＤの画像、キャラクタＥの画像が順に表示される演出パターンである。特に、図２８４－５０（Ｆ）に示すように、演出パターンＥは、キャラクタＥの背景画像として虹色（レインボー態様）の背景画像が表示される演出パターンでもある。
【２２２７】
以上のように、本特徴部１３０ＳＧにおいては、図２８４－５１（Ａ）に示すように、時短状態Ａ１における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は５００００ｍｓ、時短状態Ａ２における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は１８６９６．０８８２５ｍｓ、時短状態Ａ３における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は１８６５６．８２９５９ｍｓであり、時短状態Ａ全体における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は２２９０４．９１５０２ｍｓである。
【２２２８】
また、時短状態Ｂにおける可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は２０００ｍｓである。また、時短状態Ｃ１における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は５００００ｍｓであり、時短状態Ｃ２における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は２０４０．８７５９１２ｍｓであり、時短状態Ｃ全体における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は２６０２０．４３７９５ｍｓである。
【２２２９】
そして、図２８４－５２に示すように、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２においては、可変表示中予告演出は変動パターンがＰＡ３－１０である場合のみ実行可能である。すなわち、これら時短状態のうち可変表示中予告演出を実行可能である時短状態は、変動パターンＰＡ３－１０にて可変表示が実行され得る時短状態Ｃ２のみであり、変動パターンＰＡ３－１０にて実行可能な可変表示中予告演出の演出パターンは演出パターンＡのみとなっている。
【２２３０】
次に、本特徴部１３０ＳＧにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図２８４－５６に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第１特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置５において第２プッシュボタン３６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される（Ｘ１～Ｘ５）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として可動体３２が落下する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（Ｘ６～Ｘ１０）。その後は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（Ｘ１１～Ｘ１３）。
【２２３１】
大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図２８４－５７及び図２８４－５８

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

【２２３２】

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

【２２３３】

時短状態Ａ１における第２特図の１回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Ａ１から通常状態に制御されるとともに、第２特図の１個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される（Ａ８～Ａ１０）。

【２２３４】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、可動体３２が落下する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される（Ｂ１～Ｂ３）。

【２２３５】

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

【２２３６】

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

【２２３７】

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

９～Ｂ１２）。
【２２３８】
いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第２始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第２特図の可変表示が実行される。これら第２特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態Ａ２または時短状態Ａ３に制御されることとなる。
【２２３９】
大当り遊技終了後に時短状態Ａ２に制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りＡである場合は、図２８４－５９に示すように、先ず、第２特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）が表示される（Ｃ１～Ｃ４）。
【２２４０】
次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置５において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂが実行された後、時短状態Ａ２における第２特図１回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Ａ２においては画像表示装置５に夜の都市の背景画像（第２背景画像）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（Ｃ５～Ｃ８）。
【２２４１】
尚、該時短状態Ａ２において可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもなること無く７回の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了した場合は、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第２特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第２特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大４回の第２特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される（Ｃ９～Ｃ１１）。
【２２４２】
残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当り、時短付きはずれとならなかった場合は、画像表示装置５においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、５秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、１０回の可変表示が終了するまで画像表示装置５においてステージ背景画像が表示される（Ｃ１２～Ｃ１４）。
【２２４３】
また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態Ａ３に制御される場合、つまり、大当りＤの大当り遊技終了後に時短状態Ａ３に制御される場合は、先ず、時短状態Ａ２に制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置５における「Ｖを狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるＶ入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂ、第２背景画像が表示されている状態での７回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図２８４－５９のＣ１～Ｃ９）

【２２４４】
ここで、図２８４－６０に示すように、可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれともならずに７回目の飾り図柄の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了すると、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、３回の飾り図柄の可変表示（第２特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。該３回の飾り図柄の可変表示（８～１０回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（１１回目の可変表示）が実行される（Ｄ１～Ｄ３）。

【２２４５】
そして、該１１回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもならない場合は、可動体３２の落下とともに画像表示装置５において該可動体３２の落下に応じた発光エフェクト画像が表示される。可動体３２の落下後は、該可動体３２が落下前の待機位置（画像表示装置５の上方位置）に戻ると、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（Ｄ４～Ｄ６）。

【２２４６】
更に、画像表示装置５において、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、第２プッシュボタン３６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において該時短状態における時短制御回数が６８５回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図２８４－６０（Ｄ２）～図２８４－６０（Ｄ８）に示すように、時短状態Ａ３中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ａ２に応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【２２４７】
また、遊技状態が通常状態であり、可変表示特図が第１特図であるときに可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示された後、図柄停止期間において図２８４－５７のＡ２～Ａ４）と同様の突入演出Ａが実行される。

【２２４８】
一方で、図２８４－６１に示すように、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果が第１特図であるときに可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示された後、突入演出Ｂが実行される。このときの突入演出Ｂとしては、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。該暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において所定のキャラクタの画像が表示された後にホワイトアウト（白色表示）が行われ、再度暗転表示される（Ｅ１～Ｅ６）。

【２２４９】
暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において、再度所定のキャラクタの画像が表示されてから遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、第２プッシュボ

タン３６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において遊技状態が時短状態Ｂに制御されたこと、つまり、時短制御回数が６８５回であることにより実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される（Ｅ７～Ｅ９）。

【２２５０】

以降は、画像表示装置５において時短状態Ｂに制御されたことや、該時短状態Ｂにおいて可変表示中に可動体３２が落下することにより可変表示結果が大当りとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態（時短状態Ｂである「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」）で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（Ｅ１０～Ｅ１２）。

【２２５１】

次に、遊技状態が通常状態であるときに天井可変表示カウンタの値が０となる、つまり、ＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６８５回の可変表示が実行される場合について説明する。図２８４－６２に示すように、通常状態において画像表示装置５の右下部には、天井到達残回数表示１３０ＳＧ２０２が表示されている。ここで、天井可変表示カウンタの値が１０１～６８５のいずれかである場合、天井到達残回数表示１３０ＳＧ２０２は第１態様にて表示される。また、天井可変表示カウンタの値が１１～１００のいずれかである場合、天井到達残回数表示１３０ＳＧ２０２は第１態様よりも上下及び左右のサイズが大きい第２態様にて表示される（Ｆ１、Ｆ２）。

【２２５２】

尚、電源復旧時に演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）が復旧時天井時短回数指定コマンドを正常に受信できなかった場合、または、電源復旧時に演出制御基板１２が復旧時天井時短回数指定コマンドを正常に受信したがその後に瞬間的な停電等の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が現在の天井可変表示カウンタの値を認識できなくなった場合は、天井到達残回数表示を制限するようにしてもよい。この場合は、天井到達残回数表示の数字のみを非表示としてもよいし、天井到達残回数が表示されるインターフェイス（本特徴部１３０ＳＧであれば画像表示装置５）ごと非表示としてもよい。また、このように天井到達残回数表示を制限した場合には、天井時短回数指定コマンドを正常に受信したときに天井到達残回数表示を再開するようにしてもよい。

【２２５３】

そして、可変表示が実行されることで天井可変表示カウンタの値が１０となると、該可変表示（ＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６７４回目の可変表示）の開始から所定期間（例えば、１秒間）に亘って、画像表示装置５の中央部にて残り１０回の可変表示が実行されることで時短状態Ｂに制御される旨の表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　まで１０回」の表示）が行われる。以降は、新たに可変表示が開始される毎に可変表示の開始から所定期間（例えば、１秒間）に亘って、画像表示装置５の中央部にて時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数の表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　まで９回」、…「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　まで０回」の表示）が行われる（Ｆ３～Ｆ６）。

【２２５４】

最終的に天井可変表示カウンタの値が０となる可変表示（ＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技終了から６８５回目の可変表示）が開始されると、該可変表示の可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれでもなければ、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示された後（Ｆ７～Ｆ９）、図２８４－６１に示した突入演出Ｂが実行されてから画像表示装置５に第２背景画像が表示されている状態において第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（図２８４－６１に示すＥ２～Ｅ１２）。

【２２５５】

次に、遊技状態が通常状態であるときに第１特図の可変表示において可変表示結果が時

短付きはずれとなる場合について説明する。先ず、図２８４－６３及び図２８４－７３に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡである場合は、画像表示装置５においてスーパーリーチαのリーチ演出結果として飾り図柄が一旦はずれを示す組み合わせにて表示（揺動表示）されると、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡであることを示唆するとなることを示唆する時短獲得チャンス演出が実行される（Ｇ１～Ｇ５）。

【２２５６】

該時短獲得チャンス演出としては、画像表示装置５において第２プッシュボタン３６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、可動体３２の落下及び画像表示装置５における時短付きはずれＡの当選を示す報知画像の表示が行われる（Ｇ５～Ｇ８）。そして、可変表示が終了して時短Ｃ１フラグがセットされると、該可変表示の図柄確定期間から図２８４－５７に示した突入演出Ａ（（Ａ２）～（Ａ４））が開始される。尚、該突入演出の実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。そして、突入演出Ａの終了後は、時短状態Ａ１と同じく１回の第２特図の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示と、その後の通常状態に制御された後の４回の第２特図の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示と、が実行される（図２８４－５７参照）。

【２２５７】

一方で、可変表示結果がはずれであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄が罅割れるようなエフェクト画像が表示された後、該飾り図柄の停止表示が行われる（Ｇ９、Ｇ１０）。

【２２５８】

また、図２８４－６４及び図２８４－７３に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢである場合は、画像表示装置５において飾り図柄が非リーチはずれの組合せにて停止表示される。そして、該可変表示の図柄確定期においては、図２８４－６１に示した突入演出Ｂ及びＶストック演出が実行される。以降は、画像表示装置５において時短状態Ｃ２に制御されたことや、該時短状態Ｃ２において可変表示中に可動体３２が落下することにより可変表示結果が大当りとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態（時短状態Ｃ２である「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」）で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（Ｈ２～Ｈ１２）。

【２２５９】

次に、遊技状態が時短状態Ａ１である場合に第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれとなる場合について説明する。図２８４－７４に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の突入演出Ａ実行中に第１特図の保留記憶が存在すると、これら第１特図の保留記憶に基づき最大４回の第１特図の可変表示が実行されるが、これら最大４回の第１特図の可変表示のいずれかにて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる（時短付きはずれＡが当選する）と、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＡに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ１フラグはセットされていない状態となる。この状態において時短状態Ａ１における第２特図の可変表示が１回実行されると、大当り遊技終了時にセットされた第２特図時短回数カウンタαの値と、時短付きはずれＡが当選したことによりセットされた第２特図時短回数カウンタβの値と、が共に０となることで遊技状態が時短状態Ａ１から通常状態に制御される。以降は、時短状態Ａ１後の通常状態と同じく

、最大で４回の第２特図の可変表示が実行される（図２８４－５８参照）。
【２２６０】
　また、図２８４－６５及び図２８４－７４に示すように、最大４回の第１特図の可変表示のいずれかにて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる（時短付きはずれＢが当選する）と、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＢに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ２フラグはセットされていない状態となる（Ｉ１、Ｉ２）。この状態において時短状態Ａ１における第２特図の可変表示が開始されると、該可変表示において図２８４－６１に示した突入演出Ｂ及びＶストック演出が実行される。以降は、画像表示装置５において時短状態Ｃ２に制御されたことや、該時短状態Ｃ２において可変表示中に可動体３２が落下することにより可変表示結果が大当りとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態（時短状態Ｃ２である「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」）で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（Ｉ３～Ｉ１２）。
【２２６１】
　次に遊技状態が時短状態Ａ２である場合に第１特図の可変表示において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について説明する。図２８４－７５に示すように、例えば、時短状態Ａ２において第２特図の可変表示が既に実行されているときに誤って第１始動入賞口に遊技球が入賞し、該始動入賞に基づく可変表示の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる（時短付きはずれＡが当選する）と、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＢに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ１フラグはセットされていない状態となる。この状態において時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が１回実行されると、大当り遊技終了時にセットされた第２特図時短回数カウンタαの値と、時短付きはずれＡが当選したことによりセットされた第２特図時短回数カウンタβの値とが共に－１され、且つ第２特図時短回数カウンタβの値が０となる。このため、時短Ｃ１フラグはセットされることなく時短状態Ａ２（時短Ａ２フラグがセットされている状態）が継続する。つまり、時短状態Ａ２の第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選した場合は、時短状態Ａ２に制御された状態のまま遊技が進行し、時短状態Ａ２が終了した後も時短状態Ｃ１に制御されることがない。
【２２６２】
　一方で、図２８４－６６及び図２８４－７５に示すように、時短状態Ａ２において第２特図の可変表示が既に実行されているときに誤って第１始動入賞口に遊技球が入賞し、該始動入賞に基づく可変表示の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる（時短付きはずれＢが当選する）と、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＢに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ１フラグはセットされていない状態となる。この状態において大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず且つ時短状態Ｂにも制御されず７回の可変表示が実行されると、７回目の可変表示の停止タイミングにおいて時短Ａ２フラグがクリアされるとともに、第２特図時短回数カウンタβの値が未だ０となっていないことにもとづき時短Ｃ２フラグが新たにセットされる。
【２２６３】
　また、時短状態Ａ２の７回目の可変表示の図柄確定期間及び８回目の可変表示の冒頭では、リザルト演出Ｂが実行される。該リザルト演出Ｂとしては、８回目の可変表示が開始されたタイミングから、時短状態Ａ２中に時短付きはずれＢが当選していたことを報知する演出として流れ星の画像（流れ星演出）が表示される（Ｊ１～Ｊ３）。そして、リザルト演出Ｂの終了後は、画像表示装置５においてＶストック演出が実行されて８回目の可変

表示（時短状態Ｃ２の１回目の可変表示）が終了する。以降は、時短状態Ｃ２として、時短状態Ａ２と同じく画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される（Ｊ４～Ｊ８）。特に、図２８４－６６（Ｊ２）～図２８４－６６（Ｊ３）に示すように、時短状態Ａ２中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、リザルト演出中においては、該時短状態Ａ２の終了後に時短状態Ｃ２に制御されることが遊技者に前もって認識されてしまうこと防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、時短状態Ａ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ａ２に応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、時短状態Ｃ２の１回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【２２６４】

次に、遊技状態が時短状態Ａ１であるときに第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短付きはずれＢが当選した場合）について説明する。図２８４－６７及び図２８４－７６に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の突入演出Ａ実行中に第１特図の保留記憶が存在すると、これら第１特図の保留記憶に基づき最大４回の第１特図の可変表示が実行される。そして、突入演出Ａ及び第１特図の可変表示終了後は、時短状態Ａ１における第２特図の可変表示が実行される。該第２特図の可変表示における可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合（時短付きはずれＢが当選する場合）は、可変表示結果がはずれとなる場合と同様に該可変表示においてパネル演出が実行される（Ｋ１、Ｋ２）。そして、パネル演出の実行後は、該可変表示の表示結果として飾り図柄がはずれを示す組み合わせで表示された直後に、図２８４－６４に示す突入演出Ｂ及びＶストック演出が実行される（Ｋ３～Ｋ７、Ｈ３～Ｈ１０）。突入演出Ｂ及びＶストック演出が終了して時短状態Ａ１における可変表示が終了した後は、時短Ａ１フラグがクリアされるとともに時短Ｃ２フラグがセットされることによって時短状態Ｃ２に制御される。以降は、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態において第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される。

【２２６５】

次に、時短状態Ａ１にて発生した第２特図の保留記憶にもとづく可変表示（時短状態Ａ１直後（通常状態）の最大４回の第２特図の可変表示）において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合（時短付きはずれＢが当選する場合）について説明する。先ず、図２８４－７６に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の突入演出Ａ実行中に第１特図の保留記憶が存在すると、これら第１特図の保留記憶に基づき最大４回の第１特図の可変表示が実行される。そして、突入演出Ａ及び第１特図の可変表示終了後は、時短状態Ａ１における第２特図の可変表示が実行される。該第２特図の可変表示における可変表示結果がはずれである場合は、画像表示装置５において飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示され、該可変表示が終了する。このとき、時短Ａ１フラグがクリアされることによって遊技状態が通常状態に制御される。そして、該遊技状態における最大で４回の第２特図の可変表示のいずれかにおいて時短付きはずれＢが当選する場合は、通常の時短状態Ａ１直後の第２特図の可変表示と同じく飾り図柄がはずれを示す組み合わせで表示され、直後に、図２８４－６４に示す突入演出Ｂ及びＶストック演出が実行される（Ｈ３～Ｈ１０）。突入演出Ｂ及びＶストック演出が終了して通常状態における可変表示が終了した後は、新たに時短Ｃ２フラグがセットされることによって時短状態Ｃ２に制御される。以降は、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態において第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される。

【２２６６】

次に、遊技状態が時短状態Ａ２である場合に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付

きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合（時短付きはずれＢが当選する場合）について説明する。図２８４－６８及び図２８４－７７に示すように、時短状態Ａ２中のいずれかの可変表示において時短付きはずれＢに当選すると、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＢに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ２フラグはセットされていない状態となる。

【２２６７】

この状態において時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が実行される毎に時短状態Ａ２に制御されたときにセットされた第２特図時短回数カウンタαの値と、時短付きはずれＢが当選したことによりセットされた第２特図時短回数カウンタβの値とが共に－１される。このため、時短Ｃ２フラグはセットされることなく時短状態Ａ２（時短Ａ２フラグがセットされている状態）が継続する。つまり、時短状態Ａ２の可変表示にて時短付きはずれＢが当選した場合は、時短状態Ａ２に制御された状態のまま遊技が進行する。

【２２６８】

時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Ｂにも制御されずに７回まで実行される、つまり、第２特図時短回数カウンタαの値が０となったことにより時短Ａ２フラグがクリアされると、未だ第２特図時短回数カウンタβの値が１以上であることにもとづいて時短Ｃ２フラグがセット（時短状態Ｃ２に制御）される。

【２２６９】

そして、時短状態Ａ２における７回目の可変表示の図柄確定期間及び時短状態Ｃ２における１回目の可変表示の冒頭では、リザルト演出Ｂが実行される。該リザルト演出Ｂとしては、時短状態Ｃ２における１回目の可変表示が開始されたタイミングから、時短状態Ｂ中に時短付きはずれＢが当選していたことを報知する演出として流れ星の画像（流れ星演出）が表示される（Ｌ１～Ｌ３）。そして、リザルト演出Ｂの終了後は、画像表示装置５においてＶストック演出が実行されて時短状態Ｃ２における１回目の可変表示が終了する。以降は、時短状態Ｃ２として、時短状態Ｂと同じく画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される（Ｌ４～Ｌ８）。

【２２７０】

次に、時短状態Ａ２における７回目の可変表示中にて発生した第２特図の保留記憶にもとづく可変表示（時短状態Ａ２直後（通常状態）の最大４回の第２特図の可変表示）において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合（時短付きはずれＢが当選する場合）について説明する。

【２２７１】

先ず、図２８４－６９及び図２８４－７７に示すように、時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Ｂにも制御されずに７回まで実行される、つまり、第２特図時短回数カウンタαの値が０となったことにより時短Ａ２フラグがクリアされる（遊技状態が通常状態に制御される）。そして、該可変表示の図柄確定期間の開始タイミングからリザルト演出Ｂが実行される。該リザルト演出Ｂの実行中は、第２特図の保留記憶が存在していればこれら第２特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される（Ｍ１、Ｍ２）。

【２２７２】

ここで、該リザルト演出Ｂの実行中における第２特図の可変表示のいずれかにて時短付きはずれＢに当選すると、該可変表示が開始されたタイミングから、時短付きはずれＢが当選したことを報知する演出として流れ星の画像（流れ星演出）が表示される。そして、リザルト演出Ｂの終了後は、画像表示装置５においてＶストック演出が実行されて通常状態における可変表示が終了する。以降は、時短Ｃ２フラグがセットされたことによる時短状態Ｃ２として、時短状態Ａ２と同じく画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される（Ｍ３～Ｍ８

）。
【２２７３】
次に、遊技状態が時短状態Ａ２であるときに第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短付きはずれＢが当選した場合）について説明する。図２８４－７０及び図２８４－７８に示すように、時短状態Ａ２中のいずれかの可変表示において時短付きはずれＢに当選すると、合計時短回数カウンタβ及び第２特図時短回数カウンタβへの時短付きはずれＢに応じた数値のセット自体は行われるが、時短Ｃ２フラグはセットされていない状態となる。
【２２７４】
この状態において時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が実行される毎に時短状態Ａ２に制御されたときにセットされた第２特図時短回数カウンタαの値と、時短付きはずれＢが当選したことによりセットされた第２特図時短回数カウンタβの値とが共に－１される。このため、時短Ｃ２フラグはセットされることなく時短状態Ａ２（時短Ａ２フラグがセットされている状態）が継続する。つまり、時短状態Ａ２の可変表示にて時短付きはずれＢが当選した場合は、時短状態Ａ２に制御された状態のまま遊技が進行する。
【２２７５】
時短状態Ａ２における第２特図の可変表示が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Ｂにも制御されずに７回まで実行される、つまり、第２特図時短回数カウンタαの値が０となったことにより時短Ａ２フラグがクリアされると、未だ第２特図時短回数カウンタβの値が１以上であることにもとづいて時短Ｃ２フラグがセット（時短状態Ｃ２に制御）される。
【２２７６】
そして、時短状態Ａ２における７回目の可変表示の図柄確定期間においては何ら演出が実行されることなく、新たに時短状態Ｃ２における可変表示が開始される。つまり、画像表示装置５においては、時短状態Ａ２と同じく第２背景画像が表示されている状態で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される（Ｎ１、Ｎ２）。
【２２７７】
次に、遊技状態が時短状態Ｃ１に制御された直後に、第２特図の可変表示よりも前に第１特図の可変表示においてＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技からの可変表示回数が６８５回に達したことにより時短状態Ｂに制御される場合について説明する。先ず、図２８４－７１及び図２８４－７８に示すように、前述した時短付きはずれＡが当選する場合と同じく、画像表示装置５においてスーパーリーチαのリーチ演出結果として飾り図柄が一旦はずれを示す組み合わせにて表示（揺動表示）された後、時短獲と得チャンス演出が実行される。そして時短獲得チャンス演出の演出結果として可動体３２の落下及び画像表示装置５における時短付きはずれＡの当選を示す報知画像の表示が行われる（Ｏ１～Ｏ８）。
【２２７８】
尚、該可変表示が終了して時短Ｃ１フラグがセットされることによって時短状態Ｃ１にセットされる。そして、図柄確定期間において図２８４－５７に示した突入演出Ａ（（Ａ２）～（Ａ４））が開始される。ここで、該突入演出の実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行されるが、これら第１特図の保留記憶にもとづくいずれかの可変表示においてＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技からの可変表示回数が６８５回に達したことにより時短状態Ｂの開始条件が成立すると、該時短状態Ｂの開始条件が成立した可変表示が終了したタイミングにて時短Ｃ１フラグがクリアされるとともに時短Ｂフラグがセットされる。つまり、遊技状態が時短状態Ｃ１に替えて時短状態Ｂに制御される（Ｏ９、Ｏ１０）。
【２２７９】
以降は、該時短状態Ｂの開始条件が成立した可変表示の図柄確定期間において突入演出ＢとＶストック演出が実行される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態（時短状態Ｃ２である「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵ

ＳＨ」）で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（図２８４－６４のＨ３～Ｈ１１）。

【２２８０】

次に、遊技状態が時短状態Ｃ２に制御された直後に、第２特図の可変表示よりも前に第１特図の可変表示においてＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技からの可変表示回数が６８５回に達したことにより時短状態Ｂに制御される場合について説明する。先ず、図２８４－７２及び図２８４－７９に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢである場合は、画像表示装置５において飾り図柄が非リーチはずれの組合せにて停止表示され、遊技状態が通常状態から時短状態Ｃ２に制御される。そして、該可変表示の図柄確定期においては、図２８４－６１に示した突入演出Ｂ及びＶストック演出が実行される。以降は、画像表示装置５において時短状態Ｃ２に制御されたことや、該時短状態Ｃ２において可変表示中に可動体３２が落下することにより可変表示結果が大当りとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される（Ｐ１～Ｐ１０）。

【２２８１】

ここで、該突入演出の実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行されるが、これら第１特図の保留記憶にもとづくいずれかの可変表示においてＲＡＭクリアまたは前回の大当り遊技からの可変表示回数が６８５回に達したことにより時短状態Ｂの開始条件が成立すると、該時短状態Ｂの開始条件が成立した可変表示が終了したタイミングにて時短Ｃ２フラグがクリアされるとともに時短Ｂフラグがセットされる。つまり、遊技状態が時短状態Ｃ２に替えて時短状態Ｂに制御される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置５において第２背景画像が表示されている状態）で第２特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（Ｐ１１）。

【２２８２】

以上、本特徴部１３０ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、図２８４－３５に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は２０秒または８１．４秒であるのに対して、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は０．５秒である。加えて、図２８４－５７、図２８４－６３、図２８４－６４に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置５にて右打ち報知の画像を表示するが、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間が０．５秒と極めて短いことにより、右打ち報知の画像の表示を含む突入演出を実行しない。このため、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間を２０秒または８１．４秒と長く設けることによって、遊技者に対して好適に遊技状態の切り替えを報知することが可能となっている。更には、遊技状態が時短状態終了直後である通常状態であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間を０．５秒と短く設けることによって、過度に遊技状態の切り替えが行われることによる遊技興趣の低下を防ぐことが可能となっている。

【２２８３】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、遊技状態が通常状態であるときの第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置５にて右打ち報知の画像を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態がいずれかの時短状態から通常状態に制御される場合は、画像表示装置５にて遊技者に対して左遊技領域に向けて遊技球を打ち出すよう報知する

左打ち報知画像の表示を実行してもよい。尚、いずれの時短状態から遊技状態に制御された直後は、その時点で記憶されている保留記憶にもとづく可変表示によって可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれかとなる可能性がある（遊技者にとって右遊技領域にむけて遊技球を打ち込む状態が継続する可能性がある）ので、画像表示装置５における左打ち報知画像の表示は、時短状態において発生した保留記憶にもとづく可変表示が全て終了してから実行することが望ましい。

【２２８４】

また、図２８４－３５に示すように、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の図柄確定期間は、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合の図柄確定期間と同一の０．５秒に設定されている。このため、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合は、可変表示結果が表示されてから時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の可変表示が開始されるまでの期間を過度に間延びさせずに好適に時短状態に復帰させることができる。

【２２８５】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいて、図２８４－６、図２８４－２６、図２８４－２７に示すように、通常状態における第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第１特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通となるとともに、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態における第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第１特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と異なる一方で、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態Ａにおける第２特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通としてもよい。このようにすることで、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合（時短状態Ｃに制御される場合）は、専用の特図変動時間を有する変動パターンにて可変表示が実行されることで特別感を高めることができるとともに、既に時短状態Ｃに制御されている状況で再度可変表示結果が時短付きはずれとなるときには遊技者にとっての有利度はさほど変化しないので、他の変動パターンと共通の特図変動時間を有する変動パターンにより可変表示を実行することにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００内のＲＯＭ１０１の記憶容量を削減することができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２２８６】

また、図２８４－２１（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるＰＡ２－５が選択される、つまり、可変表示中にリーチ演出が実行されることがない。このため、可変表示結果が時短付きはずれとなることを遊技者から注目され難くすることができる。

【２２８７】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるＰＡ２－５が選択される、つまり、可変表示中にリーチ演出が実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、通常状態よりも低い割合でリーチの変動パターンを決定することで可変表示中にリーチ演出を実行可能としてもよいし、通常状態と同一割合でリーチの変動パターンを決定したとしても可変表示中にリーチ演出以外の演出を実行してもよい。つまり、リーチ演出の実行を制限する

ことには、リーチの変動パターンを選択しないことと、リーチ変動パターンを通常状態よりも低い割合で選択可能なこと、リーチ変動パターンを選択した場合に可変表示中にリーチ演出とは異なる演出を実行することを含む。

【２２８８】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第１特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、リーチ演出の実行を制限する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれか１の時短状態である場合のみや、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃのいずれかである場合の第２特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合においてリーチ演出の実行を制限してもよい。

【２２８９】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－２２に示すように、遊技状態が時短状態Ａ１である場合の第２特図の可変表示にて可変表示結果が大当り以外となる場合について、特図変動時間が５０秒（５００００ｍｓ）であり可変表示結果がはずれとなるＰＡ３－５、特図変動時間が５０秒（５００００ｍｓ）であり可変表示結果が小当りとなるＰＣ３－３、特図変動時間が５５秒（５５０００ｍｓ）であり可変表示結果が時短付きはずれとなるＰＣ３－３が設けられており、遊技状態が時短状態Ａ１である場合の第２特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が小当りとなる場合とで共通の特図変動時間となっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ａ１である場合の第２特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間（例えば、５０秒）としてもよい。このようにすることで、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

【２２９０】

また、図２８４－３６に示すように、時短状態Ａにおいて、可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されているので、図柄確定時間が異なることにより遊技者が可変表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

【２２９１】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ａにおいて、可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａにおいて、可変表示結果が時短付きはずれＡまたは時短付きはずれＢとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果が小当りとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されていてもよい。

【２２９２】

また、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行されるが、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態Ｂでは、第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は可変表示が非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて実行されることで、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短状態Ｃ１では、第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合はスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待

感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２２９３】

また、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ａにおいて可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１、ノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２、スーパーリーチδの変動パターンであるＰＢ３－３のいずれかにて可変表示が実行される。つまり、時短状態Ｂは、時短状態Ａ全体と比較しても非リーチの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高いため、時短状態Ｂにおいては、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２２９４】

また、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される一方で、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合と同一割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される。このため、時短制御を行う可変表示回数が最大で６８５回である時短状態Ｃ２では、時短制御を行う可変表示回数が１回のみである時短状態Ｃ１よりも短い期間にて可変表示（非リーチに応じた可変表示中の演出と祝福演出）が実行され易くなることで間延び感を低減し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【２２９５】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合でスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行される。加えて、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される。このため、時短制御を行う可変表示回数が最大６８５回である時短状態Ａ３は非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることにより遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を行う可変表示回数が１回である時短状態Ｃ１はスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２２９６】

また、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１

にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が２秒間実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されるので、時短状態Ｂにおいて遊技者の間延び感による興趣の低下を抑制することができる。

【２２９７】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。そして、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。

【２２９８】

つまり、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高く、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ａ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大で６８５回である時短状態Ｃ２は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで間延び感を防いで遊技者の興趣の低下を抑制し、時短制御を実行する可変表示回数が１回である時短状態Ｃ１では、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示を実行しない、つまり、相対的に、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行される割合を高くすることによりスーパーリーチδのリーチ演出を実行してパチンコ遊技機１の期待感を効果的に高めることができるので、興趣を向上させることができる。

【２２９９】

また、図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割当が高く設定されており、時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりもスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行される割当が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大

６８５回である時短状態Ｃ２では非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を実行する可変表示回数が１回である時短状態Ｃ１ではスーパーリーチδ大当りの変動パターンにて可変表示が実行されることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３００】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態Ａ３では非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割合が高くなることによって短時間に過度な遊技価値が付与されることにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを防ぐことができる。

【２３０１】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１またはノーマルリーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－２にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出または２０秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。時短状態Ｃ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。このため、時短制御が実行される可変表示回数が最大６８５回である時短状態Ａ３では、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行され易いため遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御が実行される可変表示回数が１回である時短状態Ｃ１では、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高める事ができる。

【２３０２】

また、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長く設定されているとともに、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差は、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差よりも小さく設定されているので、時短制御を実行可能な期間が比較的長い時短状態Ｃ２において遊技者にストレスを与えることなく遊技を行わせることができる。

【２３０３】

また、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能となっている。つまり、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示

しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

【２３０４】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、可変表示中に大当り遊技状態に制御されることを示唆する可変表示中予告演出として、表示されるキャラクタが段階的に変化していく所謂ステップアップ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中予告演出としては、複数種類の演出（例えば、表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆するセリフ予告演出や、可動体３２の動作態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する可動体予告演出等）を実行可能としてもよい。このように可変表示中予告演出として複数種類の演出を実行可能とする場合については、本特徴部１３０ＳＧと同様に時短状態Ｃにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間を時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長く設定するとともに（図２８４－５１参照）、時短状態Ｃの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数を、時短状態Ｂの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数よりも多く設定してもよい。このようにすることで、時短状態Ｂは、短い可変表示時間の可変表示によって単位期間当りの可変表示回数を多くすることで遊技者のストレスを軽減するとともに、時短状態Ｃでは、可変表示結果がはずれとなる場合に実行可能な可変表示中予告演出数を多くすることによって、大当り遊技状態に制御されるまでに複数回、可変表示結果が時短付きはずれとなった場合の遊技者の興趣の低下を防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３０５】

更には、図２８４－５２に示すように、可変表示結果がはずれとなるとき（はずれの変動パターンが決定されたとき）に演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な可変表示中予告演出の種類は、時短状態Ｃに制御されているときの方が時短状態Ｂに制御されているときよりも多いので、変動パターンを増やさずとも可変表示の演出パターンを増やすことができ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＯＭ１０１の記憶容量を削減することができる。

【２３０６】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－７、図２８４－４４、図２８４－５７、図２８４－６３、図２８４－６４、図２８４－６７、図２８４－６８に示すように、第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態Ｃ１に制御されることを報知する演出として突入演出Ａを実行可能であり、第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態Ｃ２に制御されること報知する演出として突入演出Ｂを実行する、つまり、第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合と第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合とでは、時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として異なる突入演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合と第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合とで、状況に応じて、時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として共通の突入演出を実行可能としてもよい。例えば、時短状態終了直後を除く通常状態における第１特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態Ｃ１に制御されることを報知する演出として突入演出Ａを実行可能であり、いずれかの時短状態における第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態Ｂに制御されることを報知する演出として突入演出Ｂを実行する。そして、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第１特図の可変表示と第２特図の可変表示のどちらであっても時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として突入演出Ｂを実行してもよい。このようにすることで、時短状態終了直後に記憶されていた第１特図保留記憶に対応した可変表示において可変表示結果が時短付きはずれとなる希有な状況について

は、第２特図保留記憶について時短状態Ｃに制御されることを報知する演出と共用する（突入演出Ｂを実行する）ことで、演出の開発工数を削減できるとともに、演出データの容量も低減できる。

【２３０７】

尚、本変形例としては、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第１特図の可変表示と第２特図の可変表示のどちらであっても時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として突入演出Ｂを実行する形態を例示したが、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第１特図の可変表示と第２特図の可変表示のどちらであっても時短状態Ｃに制御されることを報知する演出として、突入演出Ａや突入演出Ｂとは異なる演出を実行してもよい。つまり、本発明における共通所定演出とは、第２所定演出に該当する突入演出Ｂであってもよいし、第１所定演出に該当する突入演出Ａや第２所定演出に該当する突入演出Ｂとは異なる演出であってもよい。

【２３０８】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合は非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－２、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－３、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－４を選択可能であるとともに、時短状態Ｃ３において可変表示結果がはずれとなる場合においては非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１０を選択可能となっている。つまり、時短状態Ａ３と時短状態Ｃ２とは、可変表示結果がはずれとなる場合に非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を共通して選択可能となっている。このため、時短状態が複数種類設けられていても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３０９】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合はスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ３－５を選択するつまり、時短状態Ａ１と時短状態Ｃ１とでは、可変表示結果がはずれとなる場合は共通の変動パターンとしてＰＡ３－５を選択することで、時短状態が複数種類であっても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

【２３１０】

また、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能となっている。つまり、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

【２３１１】

また、本特徴部１３０ＳＧにおいて、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該大当り遊技状態に基づく演出（ラウンド演出等）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上の時短状態から大当り遊技状態に制御される場合（例えば、時短状態Ａから大当り遊技状態に制御される場合と時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合）については、演出制御用ＣＰＵ１２０がこれら大当り遊技状態に基づく演出として共通の

演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御された以後の演出を、複数種類の時短状態で共用することができるので、演出データの容量を削減することができる。

【２３１２】

また、本特徴部１３０ＳＧにおいて、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該大当り遊技状態に基づく演出（ラウンド演出等）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上の時短状態から大当り遊技状態に制御される場合（例えば、時短状態Ａから大当り遊技状態に制御される場合と時短状態Ｃから大当り遊技状態に制御される場合）については、演出制御用ＣＰＵ１２０がこれら大当り遊技状態に基づく演出として異なる演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御された以後において、時短状態の違いに応じて適切な演出を実行することができるので、大当り遊技状態に制御された以後の遊技興趣を向上できる。

【２３１３】

また、図２８４－２７、図２８４－２９、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短い。更には、時短状態Ｃ２においては可変表示結果がはずれとなる場合はＰＡ３－１とＰＡ３－１０の２種類の変動パターンを選択可能である一方で、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合はＰＡ３－１、ＰＡ３－２、ＰＡ３－３、ＰＡ３－４、ＰＡ３－５の５種類の変動パターンを選択可能となっている。このため、時短状態Ｃ２においては長い平均可変表示時間にて過度に期待感を高められることによる間延び感が生まれて遊技興趣が低下してしまう状況を防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３１４】

また、図２８４－２７及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行される割当が高く設定されており、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態Ｃ２において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりもスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行される割当が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大６８５回である時短状態Ｃ２では非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を実行する可変表示回数が１回である時短状態Ａ１ではスーパーリーチδ大当りの変動パターンにて可変表示が実行されることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【２３１５】

また、図２８４－２８及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ３－１を選択可能となっている。つまり、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示

しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂと時短状態Ｃ２においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

【２３１６】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、図２８４－６及び図２８４－２９に示すように、時短状態Ｃ２においては、非リーチの変動パターンにて可変表示を実行可能である一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示を実行不能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｃ２においてもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示を実行可能としてもよい。特に、可変表示結果がはずれとなる場合については、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａよりもノーマルリーチはずれやスーパーリーチはずれの変動パターンにて可変表示が実行される割合（リーチ演出が実行される割合）を低く設定してもよい。このようにすることで、時短状態Ａ１や時短状態Ａ２よりも時短制御を実行可能な期間が長い時短状態Ｃ２においてリーチ演出によって過度に期待度が高められることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【２３１７】

また、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて可変表示が実行されることで、可変表示中に２秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行されるが、時短状態Ａ１において第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチδのリーチ演出を含む５０秒間の演出が実行された後に１５秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態Ｂでは、第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合は可変表示が非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ３－１にて実行されることで、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短状態ＡＡ１では、第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合はスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ３－３にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３１８】

また、図２８４－５５に示すように、時短状態Ａの終了後は、１０回の可変表示にわたって画像表示装置５に専用ステージ画像が表示される一方で、時短状態Ｂや時短状態Ｃの終了後は、画像表示装置５において該専用ステージ画像が表示されることがない。このため、時短状態Ａ後の第２特図の可変表示（時短状態中に発生したが消費されなかった第２特図の保留記憶にもとづく可変表示）及びこれら第２特図の可変表示後の１０回の可変表示においては画像表示装置５に専用ステージ画像が表示されることによって特別感を高めることができるとともに、時短状態Ｂ終了後の可変表示については、該時短状態Ｂ中に大当り遊技状態に制御されていないことの残念感を専用ステージ画像の表示によって却って高めてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

【２３１９】

尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、図２８４－６、図２８４－２７、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りとなる特図変動時間の長さは、時短状態Ａにおいて可変表示結果が大当りとなる特図変動時間の長さ以下に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンは、時短状態Ａにおいて選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンよりも特図変動時間が長くてもよい。このように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りとなる特図変動時間の長さを、時短状態Ａにおいて可変表示結果が大当りとなる特図変動時間の長さよりも長く設定する場合は、本特徴部１３０ＳＧと同様に時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間を時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図

変動時間よりも短くすることで、時短状態Ｂ中の間延び間を防ぐことで遊技興趣の低下を防ぐとともに、時短状態Ｂ中に大当り遊技状態に制御されたときの祝福感を高めることで遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３２０】

また、図２８４－６及び図２８４－２７に示すように、通常状態において第１特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる場合は、特図変動時間が５３秒である変動パターンＰＡ２－４が選択される一方で、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、特図変動時間が２秒であるＰＡ３－６、特図変動時間が２０秒であるＰＡ３－７、特図変動時間が５０秒であるＰＡ３－８、ＰＡ３－９のいずれかが選択される、つまり、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において第２特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、通常状態の第１特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡとなる場合よりも特図変動時間が短く設定されている。このため、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示において遊技者に違和感を与えることなく好適に時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における遊技を行うことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３２１】

また、図２８４－６８及び図２８４－７７に示すように、時短状態Ａ（図２８４－６８及び図２８４－７７に示す例では時短状態Ａ２）において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢであった場合は、時短状態Ａの終了後に時短状態Ｃ２に制御される。尚、図２８４－５１に示すように、時短状態Ｃ２における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態Ａにおける可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短く設定されているので、時短状態Ａにおいて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなることにより時短状態に制御されている期間が長くなる場合に、単位期間において実行される可変表示回数が多くなるように変動パターンが切り替えることで、遊技者に間延び間を与えることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。

【２３２２】

また、図２８４－６、図２８４－２７に示すように、時短状態Ａ１における第２特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が５０秒であるスーパーリーチδはずれの変動パターンＰＡ３－５が選択され、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が５０秒であるスーパーリーチδ時短付きはずれの変動パターンＰＡ３－８が選択される。また、時短状態Ａ２における第２特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が２０秒であるノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ３－４が選択され得るようになっており、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が２０秒であるノーマルリーチ時短付きはずれの変動パターンＰＡ３－７が選択される。そして、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が２秒である非リーチはずれの変動パターンＰＡ３－１と特図変動時間が２０秒であるノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ３－４が選択され得るようになっており、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が２秒である非リーチ時短付きはずれの変動パターンＰＡ３－６と特図変動時間が２０秒であるノーマルリーチ時短付きはずれの変動パターンＰＡ３－７が選択され得るようになっている。つまり、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間にて可変表示が実行され得るようになっている。このため、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示においては、可変表示結果が時短付きはずれとなるときに、時短状態Ｃ２に制御されないことによる違和感を軽減することができる。

【２３２３】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示において、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで一部の可変表示の特図変動時間が共通となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３における第２特図の可変表示において、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで一部の可変表示の特図変動時間を共通としてもよい。

【２３２４】

また、図２８４－４５に示すように、時短状態Ａ１中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した場合）は、時短状態Ａ１の最終可変表示（第２特図の１回目の可変表示）にて突入演出（突入演出Ｂ）を実行する一方で、時短状態Ｂ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した場合）は、突入演出を実行しない。つまり、連荘状態が継続する時短状態Ａ１からの時短状態Ｃ２への制御を遊技者にとって安心感があるので突入演出を実行するが、時短状態Ｂにおいて大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行された後に制御される時短状態Ｃ２においては、更に大当り遊技状態に制御されずに可変表示が継続することを想起させる突入演出の実行を制限することで、遊技者に与えるストレスを軽減することができるので、時短状態における商品性を高めることができる。

【２３２５】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｂ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の開始条件が成立した場合）は、突入演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、時短状態Ａや時短状態Ｃ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合よりも低い割合で突入演出を実行してもよいし、時短状態Ａや時短状態Ｃ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合よりも小さい表示領域で突入演出を実行してもよいし、時短状態Ａや時短状態Ｃ中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなる場合よりも短い期間にて突入演出を実行してもよい。つまり、突入演出の実行を制限することには、突入演出の実行頻度を低くすること、突入演出の画像が表示される範囲を小さくすること、突入演出の実行期間を短くすること等が含まれている。

【２３２６】

また、図２８４－３５、図２８４－３８、図２８４－４５に示すように、通常状態における可変表示においては、可変表示回数が６８５回に達する（時短状態Ｂの開始条件が成立する）場合に図柄確定期間を８１．４秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行するが、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達する（時短状態Ｂの開始条件が成立する）場合には図柄確定期間を０．５秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行せずに時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行するようになっている。このため、通常状態から時短状態Ｂに制御されるときには遊技者にとって有利となる経路（遊技球を左遊技領域と右遊技領域のどちらに向けて打ち込むのか）が変わるので長い図柄確定期間を確保して突入演出を行うことで遊技者に有利となる経路の変化を認識させることができる。また、時短状態Ｃから時短状態Ｂに制御されるときには、遊技者にとって有利となる経路が変わらない（引き続き右遊技領域に向けて遊技球を打ち込む）ので図柄確定期間を短くして突入演出を実行しないことで、遊技者に違和感を与えること無く好適に時短状態Ｂに移行することができる。

【２３２７】

また、図２８４－５６～１１－７２に示すように、大当り遊技状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ等の遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち出す遊技状態においては、画像表示装置５の右上部に矢印とともに「右打ち」と記した右打ち促進画像を表示す

る形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該右打ち促進画像は、特定の時短状態から他の時短状態に移行する場合や、時短状態から大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行する場合、大当り遊技状態または小当り遊技状態から時短状態に移行する際にも継続して表示するようにしてもよい。特に、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達して時短状態Ｂの開始条件が成立した場合等においては、該時短状態Ｃにおいて画像表示装置５の右上に表示されている右打ち促進画像を時短状態Ｂにおいても継続表示することによって、遊技者が引き続き右遊技領域への遊技級の打ち込みを継続すべき状態であることを認識し易くできる。

【２３２８】

また、図２８４－９に示すように、時短状態Ｃにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、実行中の時短状態Ｃの終了後に改めて時短状態Ｃに制御可能となっているので、時短状態Ｃにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなっても再度時短状態Ｃに制御されないことによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【２３２９】

また、図２８４－４５に示すように、本特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態において時短制御を実行可能な残り可変表示回数（時短残回数表示）を画像表示装置５に表示可能となっているが、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなったとしても、該時短状態Ｂの残回数表示については、時短状態Ｂ終了後に制御される時短状態Ｃにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数を加えた数値に変化させることがない（時短状態Ｂにおける時短残回数表示から変化させない）。これにより、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなった場合に、時短残回数表示を時短状態Ｂの途中で変更することにより処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出制御用ＣＰＵ１２０が異実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

【２３３０】

また、図２８４－４５に示すように、本特徴部１３０ＳＧにあっては時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達することにより遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行（変化）するようになっている。ここで、通常状態において可変表示回数が６８５回に達する場合は、時短状態Ｂに制御された時点から該時短状態Ｂに対応する時短残回数の表示を開始するとともに、遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する場合は、画像表示装置５においてシャッター演出を実行することによって時短状態Ｃに対応する時短残回数の表示を時短状態Ｂに対応する時短残回数の表示に切り替えることで、時短状態Ｂに以降したことを遊技者が的確に認識できるようになっている。

【２３３１】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する際にシャッター演出を実行することによって時短状態Ｃに対応する時短残回数の表示をシャッター画像により一旦隠蔽し、該時短状態Ｃに対応する時短残回数の表示を時短状態Ｂに対応する時短残回数の表示に切り替える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態Ｃから時短状態Ｂに移行する際には、シャッター演出を実行することによって画像表示装置５の表示領域全体をシャッター画像により隠蔽し、画像表示装置５に表示されている時短状態Ｃに対応する背景画像を時短状態Ｂに対応する背景画像に切り替えてもよい。このようにすることで、シャッター演出により背景画像が一旦隠蔽されることにより、時短状態Ｃに対応する背景画像から時短状態Ｂに対応する背景画像への急激な切り替わりによる違和感を防ぐことができる。

【２３３２】

また、図２８４－４５に示すように、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、画像表示装置５において時短残回数の表示を実行するが、時短状態Ｂの終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、画像表示装置５において該時短状態Ｃ２における時短残回数を表示しない。特に、本特徴部１３０ＳＧにおいては、図２８４－４５に示すように、いずれの時短状態においても可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合は、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時

短状態の終了後に時短状態Ｃ２に移行するが、該時短状態Ｃ２においては時短残回数の表示を行わない。つまり、時短状態Ｂにおいて時短残回数の表示が行われる場合は、該時短残回数が表示される時期によって時短状態Ｃ２に制御された後の時短制御が実行される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるので、時短状態Ｃ２において時短残回数の表示を行わないことにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

【２３３３】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｂの終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、画像表示装置５において該時短状態Ｃ２における時短残回数を表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂの終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、画像表示装置５において該時短状態Ｃ２における時短残回数の表示を時短状態Ｂよりも短い期間で表示してもよいし、画像表示装置５において該時短状態Ｃ２における時短残回数の表示を時短状態Ｂよりも小さい領域にて表示してもよい。つまり、時短残回数の表示を制限することには、時短残回数の表示を行わないこと、時短残回数の表示範囲を小さくすること等を含んでいる。

【２３３４】

また、図２８４－４５に示すように、時短状態Ｃ中において可変表示結果が時短付きはずれＢとなり、時短状態Ｃの後に新たに時短状態Ｃ２に制御される場合は、元々制御されていた時短状態Ｃ（時短状態Ｃ２）を対象として時短終了カウントダウンの表示が実行される。つまり、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｃ中に可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かによって時短終了カウントダウンの実行態様を切り替えると制御が複雑になるので、元々の時短状態Ｃが終了するまでは、可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かにかかわらず時短終了カウントダウンを同様に行うことによって、時短終了カウントダウンの制御の複雑化を防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３３５】

また、図２８４－４５に示すように、時短残回数の表示については、実行中の時短状態において新たに時短状態Ｃの開始条件が成立しても、改めて該開始条件が成立した時短状態Ｃに制御されるまでは実行中の時短状態に応じた時短残回数の表示を維持する（時短残回数の表示を変化させない）ことにより、時短残回数の表示を行うためのカウンタとして複数の時短回数カウンタを設ける必要が無いので、時短残回数の表示を行う処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

【２３３６】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－４６に示すように、時短終了カウントダウンの方が時短残回数の表示よりも表示期間が短い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短くてもよい。また、このように時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短い形態については、いずれかの時短状態中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短つきはずれＢとなった場合、該時短付きはずれＢにもとづく時短状態Ｃ２において時短残回数の表示を行わない一方で、時短終了カウントダウンは実行するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｃ２に制御される期間が短かったとしても、過度に無駄引き感を与えてしまうことを防ぎつつ、好適に時短状態Ｃ２の終了タイミングを遊技者に対して報知することできる。

【２３３７】

また、図２８４－４５に示すように、時短終了カウントダウンについては、時短状態Ｃ２において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ｃ２の終了後に更に時短状態Ｃ２に制御される場合）、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時短状態Ｃ２を対象として時短終了カウントダウンを実行するので、時短状態Ｃ２において可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かにかかわ

らず、時短状態Ｃ２が終了するときに時短終了カウントダウンが画像表示装置５にて表示されるため、時短終了カウントダウンを表示する制御の複雑化を防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３３８】

また、図２８４－４５に示すように、リザルト演出については、時短状態Ａ１及び時短状態Ａ２が終了するときリザルト演出が実行される一方で、時短状態Ｂが終了するときはリザルト演出が実行されることがない。つまり、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されるときは、一度も大当り遊技状態に制御されていない状況でリザルト演出が実行されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【２３３９】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ａ１及び時短状態Ａ２が終了するときリザルト演出が実行される一方で、時短状態Ｂが終了するときはリザルト演出が実行されない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂが終了するときは、時短状態Ａ１や時短状態Ａ２が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行してもよいし、時短状態Ａ１や時短状態Ａ２が終了するときよりも小さい表示領域にてリザルト演出を実行してもよいし、時短状態Ａ１や時短状態Ａ２が終了するときよりも短い期間にてリザルト演出を実行してもよい。つまり、リザルト演出の実行を制限することには、リザルト演出の実行割合を低くすること、リザルト演出の画像を表示する表示領域を小さくすること、リザルト演出の実行期間を短くすること等が含まれている。

【２３４０】

また、図２８４－４５に示すように、リザルト演出について、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢであったことにもとづく時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行された場合はリザルト演出が実行されないが、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）は、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行される。つまり、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢであったことにもとづく時短状態Ｃ２が終了する場合（大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行される場合）は、一度も大当り遊技状態に制御されていない状況となるため、このような状況でリザルト演出が実行されることによる遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。また、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢであったことにもとづく時短状態Ｃ２が終了する場合（大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行される場合）は、少なくとも一度は大当り遊技状態に制御されている状況となるため、リザルト演出を実行することにより付与された賞球数をアピールすることで遊技興趣を向上させることができる。

【２３４１】

また、前述したように、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）は、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行されるが、通常状態、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢとなった場合（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３の終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合）については、これら時短状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されることなく６８５回の可変表示が実行されてもリザルト演出は実行されない。つまり、時短状態Ｃ２が重なった場

合については、重なった時短状態Ｃ２が終了してもリザルト演出は実行されない。このため、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態Ｃ２において更に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合（時短状態Ｃ２が重なる場合）は、該重なった時短状態Ｃ２が終了する場合は、一度も大当り遊技状態に制御されていな状態となり得るため、このような状況でリザルト演出が実行されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【２３４２】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、時短状態Ｃ２が重なった場合は、重なった時短状態Ｃ２が終了するときにリザルト演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｃ２が重なった場合は、重なった時短状態Ｃ２が終了するときに、他の時短状態が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行してもよいし、他の時短状態が終了するときよりも小さい表示領域でリザルト演出を実行してもよいし、他の時短状態が終了するときよりも短い期間でリザルト演出を実行してもよい。つまり、重なった時短状態Ｃ２が終了するときにリザルト演出の実行を制限することには、他の時短状態が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行すること、他の時短状態が終了するときよりも小さい表示領域でリザルト演出を実行すること、他の時短状態が終了するときよりも短い期間でリザルト演出を実行すること等を含んでいる。

【２３４３】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【２３４４】

（特徴部１３０ＳＧ－１）

例えば、前記特徴部１３０ＳＧでは、時短獲得チャンス演出を第１特図の可変表示においてのみ実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部１３０ＳＧ－１として図２８４－８０に示すように、時短獲得チャンス演出を第１特図の可変表示と第２特図の可変表示の両方にて実行可能としてもよい。このように時短獲得チャンス演出を第１特図の可変表示と第２特図の可変表示の両方にて実行可能とする場合については、時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンであるＰＡ２－４とＰＡ２－６とを第１特図と第２特図との可変表示にて実行可能とすることによって、第１特図の可変表示と第２特図における時短状態直後の残保留以外の可変表示（時短状態における第２特図の可変表示）とでは、可変表示を前述した変動パターンであるＰＡ２－４とＰＡ２－６とで実行可能とするとともに、第２特図における時短状態直後の残保留の可変表示（通常状態に制御された直後の第２特図の可変表示）では可変表示を前述したＰＡ２－４、ＰＡ２－６以外の変動パターンにて実行可能とすればよい。

【２３４５】

更に、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第１特図の可変表示を実行する場合と、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第２特図の可変表示を実行する場合とでは、それぞれスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングを同一時期とする一方で、該スーパーリーチのリーチ演出として演出期間が異なるとともに演出内容の少なくとも一部が異なる演出（図２８４－８０に示すスーパーリーチα－１のリーチ演出とスーパーリーチα－２のリーチ演出）を実行し、時短獲得チャンス演出として演出期間が異なるとともに演出内容の少なくとも一部が異なる演出（図２８４－８０に示す時短獲得チャンス演出Ａと時短獲得チャンス演出Ｂ）を実行すればよい。

【２３４６】

ここで、図２８４－８０に示すように、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第１特図の可変表示を実行する場合のスーパーリーチα－１のリーチ演出の実行期間をＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第２特図の可変表示を実行する場合のスーパーリーチα－２のリーチ演出の実行期間よりも短く設定する（可変表示開始からスーパーリーチα－１のリーチ演出の終了タイミング（飾り図柄がはずれの組み合わ

せにて仮停止されるタイミング）までの期間をＬ１、可変表示開始からスーパーリーチα－２のリーチ演出の終了タイミング（飾り図柄がはずれの組み合わせにて仮停止されるタイミング）までの期間をＬ２とし、Ｌ２＞Ｌ１の関係となる）と、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第１特図の可変表示を実行する場合の時短獲得チャンス演出Ａの実行期間Ｔ１は、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第２特図の可変表示を実行する場合の時短獲得チャンス演出Ｂの実行期間Ｔ２よりも長くなる（時短獲得チャンス演出の実行期間：Ｔ１＞Ｔ２）。つまり、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第２特図の可変表示を実行する場合の方が、ＰＡ２－４またはＰＡ２－６の変動パターンにおいて第１特図の可変表示を実行する場合よりも時短獲得チャンス演出が開始してから時短獲得チャンス演出が終了して可変表示が終了するまで（時短Ｃ１フラグがセットされるまで）の期間が短く設定される。

【２３４７】

また、第２特図における時短状態直後の残保留の可変表示（通常状態に制御された直後の第２特図の可変表示）では、時短獲得チャンス演出として時短獲得チャンス演出Ｂを実行することにより、可変表示開始から飾り図柄がはずれの組み合わせにて仮停止されるタイミング（時短獲得チャンス演出の開始タイミング）までの期間をＬ３とすると、第２特図における時短状態直後の残保留にもとづく可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間Ｌ３が、第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間Ｌ１よりも短く設定される。

【２３４８】

このように、通常状態において第１特図の可変表示が実行される場合には時短獲得チャンス演出の実行期間が比較的長いＴ１であることによって、遊技者の時短状態Ｃ１に制御されることに対する期待感を好適に高めることができるとともに、時短状態の終了によってマイナスな印象を与える畏れのある時短状態直後の最大４回の第２特図の可変表示（残保留による可変表示）が実行される期間においては、時短獲得チャンス演出の実行期間がＴ１よりも短いＴ２であることによって時短付きはずれＡが当選した場合にはテンポよく時短状態に復帰させることで、遊技者の残念感を好適に払拭することができるので、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【２３４９】

また、時短獲得チャンス演出Ａの実行期間Ｔ１と可変表示中予告演出実行可能期間Ｘとを比較すると、時短獲得チャンス演出Ａの実行期間Ｔ１は可変表示中予告演出実行可能期間Ｘよりも長く設定されており（Ｔ１＞Ｘ）、更に、時短獲得チャンス演出Ｂ実行期間Ｔ２と可変表示中予告演出実行可能期間Ｙ及び可変表示中予告演出実行可能期間Ｚを比較すると、可変表示中予告演出実行可能期間Ｙ及び可変表示中予告演出実行可能期間Ｚの方が時短獲得チャンス演出Ｂ実行期間Ｔ２よりも短く設定されている（Ｙ＞Ｔ２、Ｚ＞Ｔ２）。つまり、時短獲得チャンス演出Ａは、通常状態において時短状態Ｃ１への移行を示唆するものなので、長期間に亘って時短状態Ｃ１に移行することを煽ったとしても遊技者に与えるストレスが少ないが、既にいずれかの時短状態に制御されている場合は、時短状態Ｃ１に移行するよりも大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される方が遊技者にとっては有利となるので、時短獲得チャンス演出Ｂにより長期間に亘り時短状態Ｃ１に移行することを煽ると却って興趣の低下を招いてしまう虞があるため、時短獲得チャンス演出Ｂｗｏ可変表示中予告演出よりも短い期間にて実行するようになっている。

【２３５０】

更には、時短状態直後の最大４回の第２特図の可変表示（残保留による可変表示）が実行される期間においては、時短付きはずれＡが当選する可変表示において、可変表示の開始から時短獲得チャンス演出Ｂの開始タイミングまでの期間Ｌ３が、第１特図の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合の可変表示の開始から時短獲得チャンス演出の開始タイミングＡまでの期間Ｌ１や、第２特図における時短状態直後の最大４回の第２特図の可変表示以外の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合の可変表示の開始

から時短獲得チャンス演出Ｂの開始タイミングまでの期間Ｌ２よりも短く設定されていることで、時短獲得チャンス演出Ｂの開始までの期間を過度に間延びさせることなく、好適に時短状態に復帰させることが可能となっている。

【２３５１】

更に、可変表示結果がはずれとなる場合について、ＰＡ２－６の変動パターンにおいて第１特図の可変表示を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間Ｘ、ＰＡ２－６の変動パターンにおいて第２特図の可変表示（第２特図における残保留の可変表示以外の可変表示）を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間Ｙ、第２特図における時短状態の残保留の可変表示を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間Ｚとすると、図２８４－８１に示すように、これら可変表示中予告演出実行可能期間Ｘ、可変表示中予告演出実行可能期間Ｙ、可変表示中予告演出実行可能期間Ｚにおいて可変表示中予告演出として実行可能な演出パターンを異ならせてもよい。

【２３５２】

特に、図２８４－８１に示すように、可変表示中予告演出実行可能期間Ｚにおいて実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数を可変表示中予告演出実行可能期間Ｘにおいて実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数よりも少なくする、つまり、第２特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合は、第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数を少なくしてもよい。このようにすることで、第２特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合については、可変表示中予告演出によって過度に煽ること無く、好適に時短状態に復帰させることができる。

【２３５３】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－８１に示すように、第２特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合は第１特図の可変表示にて時短付きはずれＡが当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数が少ない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれＡが当選する場合は、可変表示中予告演出を実行不能としてもよい。つまり、本特徴部において「実行される特定示唆演出の種類が少ない」ことには、可変表示中予告演出がいずれの演出パターンにおいても実行されないことを含んでいる。

【２３５４】

尚、本特徴部１３０ＳＧ－１では、時短獲得チャンス演出Ｂを第１特図の可変表示と第２特図の可変表示の両方にて実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図の可変表示を実行する場合について、時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ｃ１といった時短制御回数が比較的少ない時短状態においては、時短獲得チャンス演出Ｂを実行可能とする一方で、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２といった時短制御回数が多い時短状態（極めて高い確率で大当り遊技状態に制御される時短状態）においては、時短獲得チャンス演出Ｂを制限してもよい。尚、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２にて時短獲得チャンス演出Ｂが実行される変動パターンが選択された場合は、本来の時短獲得チャンス演出Ｂの終了時まで専用のリーチ演出や可変表示中予告演出を実行してもよい。

【２３５５】

尚、上記のように、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２にて時短獲得チャンス演出Ｂが実行される変動パターンが選択されたときに本来の時短獲得チャンス演出Ｂの終了時まで専用のリーチ演出や可変表示中予告演出を実行する場合については、図２８４－８０に示すように、本来の時短獲得チャンス演出Ｂの実行期間（Ｔ２）が時短獲得チャンス演出Ａの実行期間（Ｔ１）よりも短いので、専用のリーチ演出や可変表示中予告演出が実行されても遊技者に対して時短獲得チャンス演出Ｂが実行されないことによる違和感を低く抑え、好適

に可変表示の尺合わせを行うことが可能となる。

【２３５６】

尚、上記例では、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２にて時短獲得チャンス演出Ｂが実行されないが、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２にて時短獲得チャンス演出Ｂが実行される変動パターンが選択された場合には専用の演出を実行することによって遊技者に与える違和感を低く抑えつつ可変表示の尺合わせを行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ３、時短状態Ｃ２においては、そもそも時短獲得チャンス演出Ｂが実行される変動パターンが選択されないようにしてもよい。

【２３５７】

（特徴部１３０ＳＧ－２）

また、前記特徴部１３０ＳＧでは、保留表示予告演出を実行可能とし、先読予告設定処理（Ｓ１６１）において該保留表示予告演出の実行の有無や演出パターンを決定可能な形態を例示したが、具体的な保留表示予告演出の実行の有無や演出パターンについては、特徴部１３０ＳＧ－２として図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８２（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示すような割合で決定すればよい。尚、保留表示予告演出において、演出パターンαは保留表示を青色にて表示する演出パターンであり、演出パターンβは保留表示を緑色にて表示する演出パターンであり、演出パターンγは保留表示を赤色にて表示する演出パターンである。

【２３５８】

図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８２（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示す例では、傾向として、可変表示結果がはずれとなる場合は、保留表示予告演出の非実行（保留表示の白色表示）割合が最も高く、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行割合が保留表示予告演出の非実行割合よりも低く、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行割合が保留表示予告演出の演出パターンαでの実行割合よりも低く、保留表示予告演出の演出パターンγでの実行が保留表示予告演出の演出パターンβでの実行割合よりも低く設定されている。また、可変表示結果が大当りとなる場合は、保留表示予告演出の非実行（保留表示の白色表示）割合が最も低く、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行割合が保留表示予告演出の非実行割合よりも高く、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行割合が保留表示予告演出の演出パターンαでの実行割合よりも高く、保留表示予告演出の演出パターンγでの実行が保留表示予告演出の演出パターンβでの実行割合よりも高く設定されている。

【２３５９】

ここで、図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８２（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示す例では、可変表示結果がはずれである場合と大当りである場合とで保留表示予告演出を実行可能である一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については保留表示予告演出を実行しないようになっている。このようにすることで、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示に対応した保留表示は常に白色での表示（保留表示予告演出非実行）となることが防がれる、つまり、変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示に対応した保留表示が青、緑、赤等の色で表示されることで遊技者が時短付きはずれとなることに注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示結果として特別図柄や飾り図柄が自担付きはずれの組み合わせで表示されたことに注目させ難くすることができる。

【２３６０】

また、図２８４－８２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３における第２特図を対象とした保留表示予告演出としては、演出パターンα、演出パターンβ、演出パターンγの３個の演出パターンにて保留表示予告演出を実行可能であるとともに、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が５％で決定され、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が２０％で決定され、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が３０％、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が２０％、保留表示予告演出の演出パターンγでの実行が１０％で決定

されるようになっている。

【２３６１】

対して、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、時短状態Ｃ２における第２特図を対象とした保留表示予告演出としては、演出パターンβと演出パターンγの２個の演出パターンにて保留表示予告演出を実行可能であるとともに、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合とノーマルリーチとなる場合は保留表示予告演出の実行が決定されず、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が１０％、保留表示予告演出の演出パターンγでの実行が５％で決定されるようになっている。

【２３６２】

つまり、保留表示予告演出として実行可能な演出パターン数は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも少なく、可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合に保留表示予告演出が実行される割合は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも低い。このため、本特徴部１３０ＳＧ－２の時短状態Ｃ２では、保留表示予告演出によって過度に期待感が高められることにより却って遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３６３】

また、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧ－２における時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とでは、どちらも保留表示予告演出を演出パターンβと演出パターンγとで実行可能となっている。特に、これら時短状態Ｂと時短状態Ｃ２とでは、保留表示予告演出を演出パターンβと演出パターンγとを同一割合で実行可能となっていることにより、保留表示予告演出に要するデータ容量を削減することができる。

【２３６４】

また、図２８４－８２（Ａ）及び図２８４－８２（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３と時短状態Ｃ２とでは、保留表示予告演出の演出パターンとして演出パターンβと演出パターンγが実行可能となっているが、保留表示予告演出を演出パターンβまたは演出パターンγを実行して大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）は、時短状態Ｃ２の方が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも高く設定されている。このように、本特徴部１３０ＳＧ－２においては、異なる時短状態において保留表示予告演出の演出パターンの一部を共通して実行可能であることによって保留表示予告演出の演出パターン数の増加を抑えることによるパチンコ遊技機１の開発コストの削減を図ることができるとともに、演出パターンβと演出パターンγとの大当り期待度が時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３よりも時短状態Ｃ２の方が高いことで、時短状態Ｃ２中における保留表示予告演出に対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【２３６５】

また、図２８４－８２（Ａ）、図２８４－８２（Ｂ）、図２８４－８２（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２中に発生した保留記憶であれば、該保留記憶にもとづく可変表示が通常状態において実行される場合であっても該保留記憶を対象として保留表示予告演出を実行可能であり、いずれの状態においても可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について保留表示予告演出が実行されることはない。このため、図２８４－８３に示すように、時短状態終了直後に記憶されている最大４個の保留記憶にもとづく保留表示については、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶のどちらであっても保留表示予告演出が実行されることなくリザルト演出の実行中に可変表示が実行され、可変表示結果が時短付きはずれであることにもとづいて流れ星演出やＶストック演出が実行される。

【２３６６】

また、前述したように本特徴部１３０ＳＧ－２では可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象としては保留表示予告演出が実行されないので、図２８４－８４に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保有記憶の後に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が発生する場合がある。この場合は、複数回の可変表示に亘

って可変表示結果が大当りとなる保留記憶に基づく保留表示が演出パターンα、演出パターンβ、演出パターンγのいずれかにて継続して表示されている間に時短付きはずれの可変表示が実行され、大当りの可変表示が実行されることなくスーパーリーチαのリーチ演出や時短獲得チャンス演出が実行されて可変表示が停止した後、遊技状態が時短状態Ｃ１に制御されることとなる。このため、本特徴部１３０ＳＧ－２では、時短付きはずれの保留表示ではなくその後ろの大当りの保留表示に遊技者を注目させることができるので、特別図柄や飾り図柄が時短付きはずれを示す組み合わせで表示されたことに注目させ難くすることができる。

【２３６７】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、保留表示予告演出として、対象となる保留表示を複数回の可変表示に亘って共通する表示態様（演出パターンα、演出パターンβ、演出パターンγのいずれか）にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出としては、対象となる保留表示の表示態様の少なくとも一部が複数回の可変表示に亘って変化していくようにしてもよい。更にはこれら保留表示予告演出としての対象のとなる保留表示の表示態様の変化パターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【２３６８】

また、本特徴部１３０ＳＧ－２では、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示については保留表示予告演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能としてもよい。

【２３６９】

このように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合については、例えば、図２８４－８５及び図２８４－８６に示すように、時短終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行可能とする一方で、時短状態Ａ中に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が派生した場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、時短状態が終了した直後の可変表示において遊技者に緊張感を与えて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３７０】

更に、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合であっても、図２８４－８７に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないようにしてもよい。

【２３７１】

このようにすることで、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの終了時に記憶されている保留記憶（第２特図保留記憶）内において可変表示結果が大当りとなる保留記憶よりも前に可変表示結果が時短付きはずれＡとなる保留記憶が存在すると、大当り遊技状態に制御されるよりも前に時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に制御されることとなり、該時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１回目の可変表示において可変表示結果が大当りとなる場合であっても、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないことにより、時短状態Ｃに制御される期間が著しく短くなってしまうことによる無駄引き感を低減することができる。

【２３７２】

尚、本特徴部１３０ＳＧ－２では、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃの終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合よりも低い割合で実行してもよいし、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とする場合よりも演出パターンにて実行可能としてもよい。

【２３７３】

つまり、時短状態Ｃの終了時に記憶されている最大４個の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合に保留表示予告演出の実行を制限する形態には、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を実行しないこと、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在しない場合よりも低い割合で実行可能とすること、可変表示結果が大当りとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当りとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在しない場合よりも少ない演出パターンにて実行可能とすることが含まれる。

【２３７４】

また、本特徴部１３０ＳＧ－２では、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が複数記憶されている場合は、これら可変表示結果が時短付きはずれとなる複数の保留記憶のうち、最初に可変表示が実行される保留記憶についてのみ保留表示予告演出の実行対象とし、他の保留記憶については保留表示予告演出の実行対象としなくともよい。このようにすることで、遊技状態が時短状態Ｃに制御された後に再度可変表示結果が時短付きはずれとなることによる遊技者の無駄引き感を低減することができる。

【２３７５】

また、本特徴部１３０ＳＧ－２では、画像表示装置５において、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像、第１背景画像や第２背景画像等の背景画像を表示する形態を例示しているが、例えば、図２８４－８８及び図２８４－８９に示すように、これら画像を描画する際に、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄等の画像を最も表示優先度が高い第１画像データの画像、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像を第１画像データの画像よりも表示優先度が低い第２画像データの画像、第１背景画像や第２背景画像等の背景画像を最も表示優先度が低い第３画像データの画像として描画し、これら第１画像データの画像、第２画像データの画像、第３画像データの画像を合成することによって画像表示装置５に表示する画像を作成してもよい。このようにすることで、時短状態Ａ１と時短状態Ｃ２においては共通した先読み予告を実行していたとしても背景画像によって視覚的に異なる印象を与えることができるので、パチンコ遊技機１の開発コストを削減した上で好適に先読み予告の演出効果を高める音ができる。

【２３７６】
（特徴部１３０ＳＧ－３）
また、前記特徴部１３０ＳＧでは、図２８４－４８に示すように、第２特図の可変表示における可変表示中予告演出の実行割合を全ての時短状態において共通とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部１３０ＳＧ－３として図２８４－９０～図２８４－９２に示すように、第２特図の可変表示における可変表示中予告演出の実行割合を時短状態Ａ１～時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２でそれぞれ異ならせてもよい。
【２３７７】
図２８４－９０と図２８４－９２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３と時短状態Ｃ２においては、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当りＢとなる場合の可変表示中予告演出が演出パターンＤや演出パターンＥにて実行される割合が異なっている。特に、時短状態Ｃ２よりも時短状態Ａ１～時短状態Ａ３の方が、可変表示中予告演出が演出パターンＥにて実行される割合が高く設定されているため、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３においては、可変表示中予告演出が演出パターンＥにて実行されることにより連荘時の特別感を高めることができ、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【２３７８】
尚、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当りＢとなる場合の可変表示中予告演出について、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３よりも時短状態Ｃ２の方が、可変表示中予告演出が演出パターンＥにて実行される割合を高く設定することも可能であるが、この場合は、時短状態Ｃ２中に可変表示中予告演出が演出パターンＥにて実行されることにより遊技者の期待感を効果的に高めて遊技興趣を向上させることができ、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。
【２３７９】
また、図２８４－９０に示すように、時短状態Ａにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で可変表示中予告演出が演出パターンＡで実行されるようになっている。このため、何らかの可変表示中予告演出が実行されることにより、特別図柄が時短付きはずれの組み合わせで表示されることに対して遊技者を期待させず、且つ可変表示中予告演出が演出パターンＡで実行されることにより大当り遊技状態に制御されることに対して遊技者を期待させずに特別図柄や飾り図柄が時短付きはずれの組み合わせで表示されたことを遊技者に認識させ難くすることができる。
【２３８０】
また、図２８４－９１及び図２８４－９２（Ａ）に示すように、時短状態Ｂと時短状態Ｃ１とについては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥのうち、演出パターンＥの実行割合が異なっている。特に、本特徴部１３０ＳＧ－２においては、時短状態Ｂの方が時短状態Ｃ１よりも演出パターンＥの実行割合が高く設定されているので、該時短状態Ｂ中に大当り遊技状態に制御されることへの特別感を高めることができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。
【２３８１】
尚、時短状態Ｃ１の方が時短状態Ｂよりも演出パターンＥの実行割合を高く設定することも可能であるが、この場合は、時短状態Ｃ１に制御されたときの特別感を高めることができる。
【２３８２】
更に、図２８４－９０～図２８４－９２に示すように、時短状態Ａにおいは、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥの両方を実行可能であり、時短状態Ｂにおいては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥのどちらも実行不能であり、時短状態Ｃ１においては、可変表示中予告演

出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥのうち演出パターンＥのみを実行可能であり、時短状態Ｃ２においては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンＤと演出パターンＥのどちらも実行不能である。

【２３８３】

ここで、図２８４－９３（Ａ）に示すように、本特徴部１３０ＳＧ－３において変動パターン毎に可変表示中予告演出の実行開始タイミングとして第１タイミングと該第１タイミングよりも後のタイミングである第２タイミングを設け、各時短状態における可変表示中予告演出の実行開始タイミングを図２８４－９３（Ｂ）に示す割合で決定する。

【２３８４】

以上により、図２８４－９３（Ｃ）に示すように、時短状態Ａ１～Ａ３における可変表示中予告演出の当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）の実行開始タイミングは２個であり、実行可能な当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）数は２個となる。また、時短状態Ｃ１における可変表示中予告演出の当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）の実行開始タイミングは２個であり、実行可能な当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）数は１個となる。そして、時短状態Ｂ及び時短状態Ｃ２における可変表示中予告演出の当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）の実行開始タイミングは０個であり、実行可能な当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）数は０個となる。

【２３８５】

このように、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３は、時短状態Ｃ２よりも実行可能な可変表示中予告演出の当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）数と該当確演出パターンの実行開始タイミングが多いことにより、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３における可変表示中予告演出が多様化するようになるので、これら時短状態Ａ１～時短状態Ａ３における連荘時の興趣を向上させることができる。

【２３８６】

また、時短状態Ｃ１は、時短状態Ｂよりも実行可能な可変表示中予告演出の当確演出パターン（演出パターンＤと演出パターンＥ）数と該当確演出パターンの実行開始タイミングが多いことにより、時短状態Ｃ１における可変表示中予告演出が多様化するようになるので、時短状態Ｃ１の興趣を向上させることができる。

【２３８７】

尚、本特徴部１３０ＳＧ－３では、図２８４－９３に示すように、時短状態Ｃ２において可変表示中予告演出を実行不能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｃ２においても可変表示中予告演出を実行可能としてもよい。特に、時短状態Ｃ２においても可変表示中予告演出を実行可能とする場合は、時短状態Ｃ２において、第１タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥ（当確演出パターン）にて実行する割合を時短状態Ａよりも高く設定してもよい。このようにすることで、制御される期間が相対的に長い時短状態Ｃ２では早いタイミング（第１タイミング）から可変表示中予告演出が演出パターンＤや演出パターンＥにて実行され易いので、間延び間が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【２３８８】

また、前述したように時短状態Ｃ２においても可変表示中予告演出を実行可能とする場合について、時短状態Ｃ２においては時短状態Ａよりも可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥ（当確演出パターン）にて実行する割合を高く設定するとともに、時短状態Ｃ１においては時短状態Ａよりも可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥ（当確演出パターン）にて実行する割合を低く設定してもよい（当確演出パターンの実行割合：時短状態Ｃ２＞時短状態Ａ＞時短状態Ｃ１）。このようにすることで、制御される期間が相対的に長い時短状態Ｃ２では可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合が高いので、遊技にメリハリが生まれて遊技興趣を向上させることができる。更に、時短状態Ｃ２において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行する割合を、時短状態Ｃ１において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行

する割合よりも高くすることで、時短状態Ｃ２において大当り遊技状態に制御されないことによる間延び間により遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３８９】

尚、該変形例としては、時短状態Ｃ２において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行する割合を、時短状態Ｃ１において可変表示中予告演出を演出パターンＥにて実行する割合よりも高くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｃ１において可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合を、時短状態Ｃ２において可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥにて実行する割合よりも高くしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｃ１中に大当りＢの大当り遊技状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機１における商品性を高めることができる。

【２３９０】

また、本特徴部１３０ＳＧ－３では、図２８４－９３に示すように、時短状態Ｂにおいて可変表示中予告演出を実行不能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいても可変表示中予告演出を実行可能としてもよい。特に、時短状態Ｂにおいても可変表示中予告演出を実行可能とする場合は、時短状態Ｂにおいて、第１タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターンＤや演出パターンＥ（当確演出パターン）にて実行する割合を時短状態Ｃ１よりも高く設定してもよい。このようにすることで、制御される期間が相対的に長い時短状態Ｂでは早いタイミング（第１タイミング）から可変表示中予告演出が演出パターンＤや演出パターンＥにて実行され易いので、間延び間が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【２３９１】

（特徴部１３０ＳＧ－４）

また、前記特徴部１３０ＳＧでは、第２特図の可変表示結果が大当りとなる場合については、大当り種別として大当りＢのみに決定される形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部１３０ＳＧ－４として図２８４－９４（Ａ）及び図２８４－９４（Ｂ）に示すように、第１特図の可変表示結果が大当りとなるときと第２特図の可変表示結果が大当りとなるときの両方で、大当り種別として大当りＡと大当りＢとを決定可能としてもよい。

【２３９２】

このように、第１特図の可変表示結果が大当りとなるときと第２特図の可変表示結果が大当りとなるときの両方で、大当り種別として大当りＡと大当りＢとを決定可能とする場合については、図２８４－９４（Ｃ）及び図２８４－９４（Ｄ）に示すように、大当り種別が大当りＡである場合は、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を偶数揃いの組合せ（例えば、「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」）にて仮停止させ、可変表示の終了タイミングまでの祝福演出の一部として大当り種別が大当りＢであることを示唆する昇格示唆演出と大当り種別が大当りＡと大当りＢのどちらであるかを報知する大当り種別報知演出を実行可能としてもよい。一方で、当り種別が大当りＢである場合は、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を偶数揃いの組合せ（例えば、「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」）にて仮停止させ、可変表示の終了タイミングまでの祝福演出の一部として大当り種別が大当りＢであることを示唆する昇格示唆演出と大当り種別が大当りＡと大当りＢのどちらであるかを報知する大当り種別報知演出を実行可能とする一方で、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を奇数揃いの組合せ（例えば、「１１１」「３３３」、「５５５」、「７７７」）にて仮停止させて可変表示の終了タイミングまで前述した昇格示唆演出と大当り種別報知演出を含まない祝福演出を実行してもよい。

【２３９３】

このように、大当り種別に応じてリーチ演出終了時に仮停止される飾り図柄の組合せや昇格示唆演出及び大当り種別報知演出の実行の有無を異ならせる場合は、図２８４－９４

（Ｅ）に示すように、飾り図柄の仮停止態様である偶数揃いと奇数揃いの割合を遊技状態と大当り種別に応じて異ならせてもよい。更に、飾り図柄の仮停止態様を偶数揃いに決定した場合（祝福演出の一部で昇格示唆演出と大当り報知演出の実行を決定した場合）については、更に、昇格示唆演出の演出パターンである演出パターンＸと演出パターンＹとを、大当り種別に応じて異なる割合にて決定してもよい。

【２３９４】

尚、図２８４－９６に示すように、昇格示唆演出の演出パターンＸは、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂを連打するよう指示する連打促進画像を表示し、遊技者によるチャンスボタン６３１Ｂの連打に応じて大当り種別が大当りＡ（画像表示装置５における「３Ｒ」の表示）と大当りＢ（画像表示装置５における「１０Ｒ」の表示）を高速で繰り返し切り替える演出である。一方、昇格示唆演出の演出パターンＹは、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂを長押しするよう指示する連打促進画像を表示し、遊技者によるチャンスボタン６３１Ｂの長押しに応じて大当り種別が大当りＡ（画像表示装置５における「３Ｒ」の表示）と大当りＢ（画像表示装置５における「１０Ｒ」の表示）を高速で繰り返し切り替える演出である。

【２３９５】

ここで、図２８４－９４（Ｅ）に示す割合で飾り図柄の仮停止態様を決定する場合は、図２８４－９５に示すように、飾り図柄が偶数揃いの組合せで仮停止されたとき（大当り種別が大当りＡであると報知されたとき）に更に昇格示唆演出が実行されて大当り種別報知演出として大当りＢが報知される（大当り種別が大当りＢであると再報知される、昇格ともいう）割合（昇格割合）は、通常状態が最も低く、時短状態Ａ１～時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１～時短状態Ｃ２の順に高まるように設定されている（昇格割合：時短状態Ｃ（時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２）＞時短状態Ｂ＞時短状態Ａ（時短状態Ａ１、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３）＞通常状態）。

【２３９６】

以上のように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態Ｂである場合とで比較すると、時短状態Ｂの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）は、通常状態の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当りＢが再報知される場合）ようになっている。つまり、時短状態Ｂにおいては可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した（大当りＡが報知された）としても、通常状態よりも大当り種別報知演出として再度大当りＢが報知される可能性が高いので、遊技者は可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した後も期待感を持って遊技を行うことができるようになり、飾り図柄が偶数の組合せで仮停止したことによる興趣低下を防ぐことができる。

【２３９７】

更に、遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで比較すると、時短状態Ｂの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）は、時短状態Ａの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当りＡが報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当りＢが再報知される）ようになっている。つまり、時短状態Ｂにおいては可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した（大当りＡが報知された）としても、時短状態Ａよりも大当り種別報知演出として再度大当りＢが報知される可能性が高いので、遊技者は可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した後も期待感を持って遊技を行うことができるようになり、飾り図柄が偶数の組合せで仮停止したことによる興趣低下を防ぐことができる。

【２３９８】

尚、本特徴部１３０ＳＧ－４では、第２特図の可変表示結果が大当りとなった場合について、大当り種別を大当りＡと該大当りＡよりもラウンド数が多い大当りＢとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図の可変表示結果が大当りとなるときに大当り種別を大当りＢに決定する場合については、大当り種別を大当りＡに決定する場合とは異なる特殊変動パターンを決定可能としてもよい。更に、該

特殊変動パターンについては、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃにおいて大当り種別が大当りＢとなる場合に、共通の大当り変動パターンとして選択可能としてもよい。このようにすることで、時短状態が複数種類設けられていても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

【２３９９】

また、前記特徴部１３０ＳＧにおいては、時短状態Ａ、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達した場合は、該６８５回目の可変表示の終了時から遊技状態を時短状態Ｂに制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、時短状態Ａ、時短状態Ｃにおいて可変表示回数が６８５回に達した場合は、実行中の時短状態（時短状態Ａ、時短状態Ｃ）の終了後に遊技状態を時短状態Ｂに制御してもよい。このようにすることで、１の時短状態（第１時短状態）中に他の時短状態（第２時短状態）の開始条件が成立した場合の制御を統一することができるので、ＣＰＵ１０３の制御負荷を低減することができる。

【２４００】

また、前記特徴部１３０ＳＧでは、通常状態において可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態Ｃの開始条件が成立した）場合は、これら可変表示の終了タイミング、つまり、図柄確定期間の開始タイミングから遊技状態を時短状態Ｂや時短状態Ｃに制御する形態を例示したが（図２８４－３３、図２８４－３４参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態において可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態Ｃの開始条件が成立した）場合は、これら可変表示の図柄確定期間の終了タイミングにて遊技状態を時短状態Ｂや時短状態Ｃに制御してもよい。

【２４０１】

更に、前記特徴部１３０ＳＧのように通常状態において可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態Ｃの開始条件が成立した）場合にこれら可変表示の終了タイミングから遊技状態を時短状態Ｂや時短状態Ｃに制御する形態については、これら可変表示の終了タイミング（遊技状態を時短状態Ｂや時短状態Ｃに制御するタイミング）から、画像表示装置５の右上部において矢印とともに「右打ち」と記した右打ち促進画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、遊技状態が時短状態Ｂや時短状態Ｃに制御されるタイミングと右打ち促進画像の表示開始タイミングを一致させることができるので、遊技者に対する遊技球の右遊技領域への打ち出しをより正確な期間において促進することができる。

【２４０２】

（特徴部１３０ＳＧ－５～１０）

図２８５－１に示すように、開閉扉枠５０の左右側に設けられたウイング１３０ＳＧ２２１、１３０ＳＧ３２１には、枠ランプ９ｂとしての複数の枠ＬＥＤが設けられている。詳しくは、図２８５－１（Ａ）に示すように、左側のウイング１３０ＳＧ２２１の前端縁部左上には、複数の枠ＬＥＤ９０１が上下方向に列設され、前端縁部左下には、複数の枠ＬＥＤ９０２が上下方向に列設されている。また、右側のウイング１３０ＳＧ３２１の前端縁部右上には、複数の枠ＬＥＤ９０３が上下方向に列設され、前端縁部右下には、複数の枠ＬＥＤ９０４が上下方向に列設されている。

【２４０３】

また、図２８５－１（Ｂ）に示すように、左右のウイング１３０ＳＧ２２１、１３０ＳＧ３２１の内側面には、種々の演出に登場するキャラクタが表示されたキャラパネル１３０ＳＧ４００Ａ～１３０ＳＧ４００Ｄが設けられており、その周囲には枠ランプ９ｂとしての複数の枠ＬＥＤが設けられている。詳しくは、左上のキャラパネル１３０ＳＧ４００Ａの周囲には、複数の枠ＬＥＤ９１１～９１６が設けられ、左下のキャラパネル１３０ＳＧ４００Ｂの周囲には、複数の枠ＬＥＤ９１７～９２２が設けられ、右上のキャラパネル１３０ＳＧ４００Ｃの周囲には、複数の枠ＬＥＤ９２３～９２８が設けられ、右下のキャ

ラパネル１３０ＳＧ４００Ｄの周囲には、複数の枠ＬＥＤ９２９～９３４が設けられている。尚、これら枠ＬＥＤは上記以外の個所に設けられていてもよい。

【２４０４】

図２８５－２（Ａ）に示すように、遊技盤２には、画像表示装置５を視認可能とするための開口２ｃが形成されており、この開口２ｃの周囲には複数の盤ＬＥＤが設けられている。詳しくは、遊技盤２の左上側には、盤ＬＥＤ９５１～９５６が設けられ、左下側には、盤ＬＥＤ９５７～９６２が設けられ、右上側には、盤ＬＥＤ９６３～９６８が設けられ、右下側には、盤ＬＥＤ９６９、９７０が設けられている。左側の盤ＬＥＤ９５１～９６２は、開口２ｃの左側に設けられる遊技球の第１流下経路に配置され、右側の盤ＬＥＤ９６３～９７０は、開口２ｃの右側に設けられる遊技球の第２流下経路に配置されている。尚、これら盤ＬＥＤは上記以外の個所に設けられていてもよい。

【２４０５】

また、遊技盤２の開口２ｃの上部に配置される可動体３２には、可動体ランプ９ｄとしての複数の可動体ＬＥＤが設けられている。詳しくは、可動体ＬＥＤ９８１～９８６は、可動体３２の前面に表示されたロゴ「ＸＸＸ」に対応する位置に配置され、可動体ＬＥＤ９８７、９８８は、可動体３２の前面に表示されたロゴ「ＸＸＸ」に対応する位置に配置されている。尚、これら可動体ＬＥＤは上記以外の個所に設けられていてもよい。

【２４０６】

このように、左上の盤ＬＥＤ９５１～９５６と左下の盤ＬＥＤ９５７～９６２とは第１流下経路に沿って配置され、右上の盤ＬＥＤ９６３～９６８と可動体ＬＥＤ９８１～９８６と右下の盤ＬＥＤ９６９～９７０は第２流下経路に沿って配置されている。

【２４０７】

また、遊技盤２の開口２ｃの右下に設けられる特別可変入賞球装置７には、アタッカランプ９ｃとしての複数のアタッカＬＥＤが設けられている。詳しくは、大入賞口扉７Ａの上方位置には、複数のアタッカＬＥＤ９９１が設けられ、大入賞口扉７Ａの下方の大入賞口（所謂「アタッカ」）に対応する領域には、複数のアタッカＬＥＤ９９２が設けられ、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４の近傍には、アタッカＬＥＤ９９３が設けられ、第２始動口スイッチ２２Ｂ（可変入賞球装置６Ｂ）の近傍及びゲートスイッチ２１の下方位置には、複数のアタッカＬＥＤ９９４が設けられている。つまり、アタッカＬＥＤ９９１、９９２は、大入賞口に対応する領域を発光可能なアタッカＬＥＤとされ、アタッカＬＥＤ９９３は、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４（所謂Ｖ領域）に対応する領域を発光可能なアタッカＬＥＤとされ、アタッカＬＥＤ９９４は、第２始動口スイッチ２２Ｂの近傍及びゲートスイッチ２１（所謂「普電」）に対応する領域を発光可能なアタッカＬＥＤとされており、後述する右打ち促進演出Ａ、右打ち促進演出Ｖ、右打ち促進演出Ｆ各々においてターゲットとなる領域を個別に発光できるようになっている。尚、これらアタッカＬＥＤは上記以外の個所に設けられていてもよい。

【２４０８】

図２８５－２（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂとしての枠ＬＥＤ９０１～９０４は、後述する輝度データテーブル「ＷＡＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、枠ＬＥＤ９１１～９２２は、後述する輝度データテーブル「ＷＬＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、枠ＬＥＤ９２３～９３４は、後述する輝度データテーブルの「ＷＲＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

【２４０９】

また、盤ＬＥＤ９５１～９６２は、後述する輝度データテーブル「ＥＬＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、盤ＬＥＤ９６３～９７０は、後述する輝度データテーブル「ＥＲＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

【２４１０】

また、可動体ランプ９ｄとしての可動体ＬＥＤ９８１～９８８は、後述する輝度データ

テーブル「ＬＬＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。また、アタッカランプ９ｃとしてのアタッカＬＥＤ９９１～９９４は、後述する輝度データテーブル「ＡＴＸＸ」（「Ｘ」は任意の英数字）の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

【２４１１】

＜各種遊技状態における演出態様＞

次に、通常状態、大当り遊技状態、時短状態Ａ１、Ｃ１、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２各々におけるＢＧＭ（背景音）の音パターン、各種ランプ（枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４）の輝度データテーブル及び主要発光色について、図２８５－３（Ａ）に基づいて説明する。

【２４１２】

本特徴部においては、遊技状態や期間に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるＢＧＭや各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０）の発光態様が異なっている。

【２４１３】

例えば、図２８５－３（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であるとき、飾り図柄の可変表示（高速スクロール）期間では、ＢＧＭを音パターンＮ１０に基づいてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を可変表示用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。リーチ演出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＮ２０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をリーチ演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。報知演出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＮ３０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を報知演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

【２４１４】

また、遊技状態が大当り遊技状態であるとき、ファンファーレ演出の実行期間（ファンファーレ演出パート）では、ＢＧＭを音パターンＦ１０に基づいてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡ１、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬ１、ＷＲ１、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬ１、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲ１、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬ１、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴ１に基づいて発光する。右打ち促進演出Ａの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＦ１０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡＡ、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬＡ、ＷＲＡ、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬＡ、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲＡ、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬＡ、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴＡに基づいて発光する。右打ち促進演出Ｖの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＦ１０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡＶ、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬＶ、ＷＲＶ、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬＶ、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲＶ、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬＶ、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴＶに基づいて発光する。ラウンド中演出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＦ２０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をラウンド中演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。エンディング演

出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＦ３０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をエンディング演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

【２４１５】

また、遊技状態が時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１のいずれか（「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ」中）であるとき、突入演出Ａの実行期間（突入演出Ａパート）では、ＢＧＭを音パターンＢ１０に基づいてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡ２、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬ２、ＷＲ２、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬ２、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲ２、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬ２、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴ２に基づいて発光する。右打ち促進演出Ｆの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＢ１０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡＦ、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬＦ、ＷＲＦ、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬＦ、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲＦ、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬＦ、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴＦに基づいて発光する。時短中演出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＢ２０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。リザルト演出Ａの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＢ３０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をリザルト演出Ａ用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

【２４１６】

また、遊技状態が時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれか（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」中）であるとき、突入演出Ｂの実行期間（突入演出Ｂパート）では、ＢＧＭを音パターンＲ１０に基づいてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡ３～７、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬ３～７、ＷＲ３～７、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬ３～７、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲ３～７、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬ３～７、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴ３～７に基づいて発光する。右打ち促進演出Ｆの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＢ１０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４を輝度データテーブルＷＡＦ、枠ＬＥＤ９１１～９３４を輝度データテーブルＷＬＦ、ＷＲＦ、盤ＬＥＤ９５１～９６２を輝度データテーブルＥＬＦ、盤ＬＥＤ９６３～９７０を輝度データテーブルＥＲＦ、可動体ＬＥＤ９８１～９８８を輝度データテーブルＬＬＦ、アタッカＬＥＤ９９１～９９４を輝度データテーブルＡＴＦに基づいて発光する。時短中演出の実行期間では、ＢＧＭを音パターンＲ２０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。リザルト演出Ｂの実行期間では、ＢＧＭを音パターンＲ３０に基づいて出力し、枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９３４、盤ＬＥＤ９５１～９７０、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、アタッカＬＥＤ９９１～９９４をリザルト演出Ｂ用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

【２４１７】

また、本特徴部においては、可変表示結果が大当りや時短付きはずれの場合、可変表示回数が６８５回に到達した場合（時短状態Ｂの開始条件が成立した場合）は、これら大当りや時短付きはずれの当選、時短状態Ｂの開始条件の成立にもとづいて各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９０１～９０４、９１１～９２２、９２３～９３４や、盤ＬＥＤ９５１～９５６、９５

７～９６２、９６３～９６８、９６９～９７０）のレインボー（虹色）態様での発光や画像表示装置５でのレインボー画像（レインボー態様の画像）を表示するレインボー演出、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能となっている。

【２４１８】

例えば、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当り（大当り当選）となる場合について、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示結果が大当りとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後、大当り遊技状態の制御開始時の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行可能である一方で、図柄確定期間においてはこれらレインボー演出及び可動体演出を実行しないようになっている。

【２４１９】

また、可変表示回数が６８５回（天井到達変動）に到達した場合について、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該６８５回目の可変表示中のリーチ前、リーチ後の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しない一方で、図柄確定期間及び時短状態Ｂの制御開始時においてはレインボー演出及び可動体演出を実行するようになっている。つまり、本特徴部において可変表示回数が６８５回である可変表示中、つまり、時短状態Ｂの開始条件が成立する可変表示中においてはレインボー演出及び可動体演出が実行されないようになっている。

【２４２０】

また、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＡである場合について、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後、図柄確定期間、時短状態Ｃ１の制御開始時の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しないようになっている。

【２４２１】

また、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれＢである場合について、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しない一方で、時短状態Ｃ２の制御開始時のタイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行するようになっている。つまり、本特徴部において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合（可変表示後に時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２に制御される場合）は、該可変表示中及び図柄確定期間においてレインボー演出及び可動体演出が実行されないようになっている。

【２４２２】

特に、可変表示結果が大当りとなる場合については、該可変表示が実行される遊技状態に応じてレインボー演出の演出態様が異なっている。例えば、図２８５－３（Ｃ）及び図２８５－３（Ｄ）左図に示すように、遊技状態が通常状態である場合のレインボー演出は、ステップアップ演出（図２８４－５０参照）として５段階目の画像であるキャラクタＥの画像が表示されるときに共にレインボー態様の画像（背景画像）を表示する演出であって、画像表示装置５においてレインボー態様の画像を表示し、各ＬＥＤをレインボー態様にて発光させる演出である。一方で、図２８５－３（Ｃ）及び図２８５－３（Ｄ）右図に示すように、遊技状態が時短状態である場合のレインボー演出は、図柄確定期間において突入演出Ｂとともに実行される演出であって、画像表示装置５においてレインボー態様とは異なる画像（非レインボー態様の画像）を表示し、ステップアップ演出として５段階目の画像であるキャラクタＥの画像が表示される場合と同じく各ＬＥＤをレインボー態様にて発光させる演出である。

【２４２３】

つまり、図２８５－３（Ｃ）及び図２８５－３（Ｄ）に示すように、通常状態において実行されるレインボー演出と時短状態において実行されるレインボー演出とでは、画像表示装置５に画像を表示させるために用いる表示輝度データテーブルが異なっている一方で、各ＬＥＤを発光させるために用いる発光輝度データテーブルは共通となっている。

【２４２４】

また、本特徴部における可変表示においては、図２８５－９（Ａ）～図２８５－９（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄を停止させる際に、これら飾り図柄を通常の大きさから一旦拡大した後に通常の大きさに戻し（縮小し）、更に縮小後の図柄を光るように表示（フラッシュ表示）させた後に飾り図柄を停止表示させる停止図柄アクション表示を実行可能となっているが、演出制御用ＣＰＵ１２０が該停止図柄アクション表示を行うか否かは、可変表示結果が大当りと時短付きはずれのどちらとなるか、可変表示回数が６８５回に到達したか否か（時短状態Ｂの開始条件が成立したか否か）に応じて異なっている。

【２４２５】

具体的には、図２８５－３（Ｅ）及び図２８５－９（Ａ）～図２８５－９（Ｅ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は停止図柄アクション表示を実行するが、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合及び可変表示回数が６８５回に達した（時短状態Ｂの開始条件が成立した）場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は停止図柄アクション表示を実行しない。尚、特に図示しないが可変表示結果がはずれとなる場合においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は停止図柄アクション表示を実行しないようになっている。

【２４２６】

本特徴部においては、図２８５－４（Ａ）に示すように、右打ち促進演出（促進表示）として、右打ち促進演出Ａ、右打ち促進演出Ｖ、右打ち促進演出Ｆの３種類の右打ち促進演出を実行可能となっている。

【２４２７】

右打ち促進演出Ａは、第１特図の可変表示結果が大当りとなった場合に、該大当りとなった可変表示にもとづくファンファーレ演出の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す演出である。また、該右打ち促進演出Ａでは、輝度データテーブルＷＡＡ、ＷＬＡ、ＷＲＡ、ＥＬＡ、ＥＲＡ、ＬＬＡ、ＡＴＡにもとづいて各アタッカＬＥＤ（アタッカＬＥＤ９９１，９９２、アタッカＬＥＤ９９４、アタッカＬＥＤ９９３）の発光制御が実行されるようになっている。

【２４２８】

右打ち促進演出Ｖは、可変表示結果が小当りとなった場合に、該小当りとなった可変表示にもとづくファンファーレ演出の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に遊技球を検出させる（Ｖ入賞を発生させる）よう促す演出である。また、該右打ち促進演出Ｖでは、輝度データテーブルＷＡＶ、ＷＬＶ、ＷＲＶ、ＥＬＶ、ＥＲＶ、ＬＬＶ、ＡＴＶにもとづいて各アタッカＬＥＤ（アタッカＬＥＤ９９１，９９２、アタッカＬＥＤ９９４、アタッカＬＥＤ９９３）の発光制御が実行されるようになっている。

【２４２９】

右打ち促進演出Ｆは、いずれかの時短状態に制御された場合に、制御された時短状態に応じた突入演出（突入演出Ａまたは突入演出Ｂ）の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによってゲートスイッチ２１に遊技球を検出させる（普通図柄の始動条件を成立させる）よう促す演出である。また、該右打ち促進演出Ｆでは、輝度データテーブルＷＡＦ、ＷＬＦ、ＷＲＦ、ＥＬＦ、ＥＲＦ、ＬＬＦ、ＡＴＦにもとづいて各アタッカＬＥＤ（アタッカＬＥＤ９９１，９９２、アタッカＬＥＤ９９４、アタッカＬＥＤ９９３）の発光制御が実行されるようになっている。

【２４３０】

より正確には、図２８５－４（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ａの促進表示としては、画像表示装置５の表示領域の左下部においてキャラクタ画像、画像表示装置５の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置７の画像、画像表示装置５の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）、画像表

示装置５の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像がレインボーの配色（虹色）にて表示される。

【２４３１】

また、画像表示装置５においては、これらキャラクタ画像、特別可変入賞球装置７の画像、右打ち促進画像、上向き半円形の矢印画像の背景画像として、画像表示装置５の中央部から該画像表示装置５の端縁部にかけて放射状の直線が複数広がるエフェクト画像が表示される。更に、該右打ち促進演出Ａにおいては、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９１、９９２の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９３やアタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

【２４３２】

尚、該右打ち促進演出Ａの実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「右打ち」の音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【２４３３】

右打ち促進演出Ｖの促進表示としては、画像表示装置５の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置７の画像、画像表示装置５の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に遊技球を検出させる（Ｖ入賞を発生させる）よう促す右打ち促進画像（「Ｖを狙え！！」のメッセージの画像）、画像表示装置５の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像が白色にて表示される。尚、該右打ち促進演出Ｖでは、右打ち促進演出Ａにおいて表示される右打ち促進画像と同一サイズにて右打ち促進画像が表示される。

【２４３４】

更に、該右打ち促進演出Ｖにおいては、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９３の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９１、９９２やアタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

【２４３５】

尚、該右打ち促進演出Ｖの実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「Ｖを狙え」の音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【２４３６】

右打ち促進演出Ｆの促進表示としては、画像表示装置５の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置７の画像、画像表示装置５の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に遊技球を検出させる（Ｖ入賞を発生させる）よう促す右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメッセージの画像）、画像表示装置５の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像が白色にて表示される。尚、該右打ち促進演出Ｆでは、右打ち促進演出Ａ及び右打ち促進演出Ｖにおいて表示される右打ち促進画像よりも小さいサイズにて右打ち促進画像が表示される（右打ち促進画像のサイズ：右打ち促進演出Ａ＝右打ち促進演出Ｖ＞右打ち促進演出Ｆ）。

【２４３７】

更に、該右打ち促進演出Ｆにおいては、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９１、９９２やアタッカＬＥＤ９９３の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

【２４３８】

尚、該右打ち促進演出Ｖの実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「Ｖを狙え」の音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【２４３９】
ここで、右打ち促進演出の実行中における各アタッカＬＥＤの発光態様に注目すると、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出Ａの実行期間中は、輝度データテーブルＷＡＡ、ＷＬＡ、ＷＲＡ、ＥＬＡ、ＥＲＡ、ＬＬＡ、ＡＴＡにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９１、９９２の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９３やアタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所よりも強調表示されていることに応じて、アタッカＬＥＤ９９１、９９２がレインボーの配色（虹色）にて点滅される一方で、アタッカＬＥＤ９９３及びアタッカＬＥＤ９９４は消灯が維持される。
【２４４０】
また、右打ち促進演出Ｖの実行期間中は、輝度データテーブルＷＡＶ、ＷＬＶ、ＷＲＶ、ＥＬＶ、ＥＲＶ、ＬＬＶ、ＡＴＶにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９３の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９１、９９２やアタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所よりも強調表示されていることに応じて、アタッカＬＥＤ９９３が白色にて点滅される一方で、アタッカＬＥＤ９９１、９９２及びアタッカＬＥＤ９９４は消灯が維持される。
【２４４１】
そして、右打ち促進演出Ｆの実行期間中は、輝度データテーブルＷＡＦ、ＷＬＦ、ＷＲＦ、ＥＬＦ、ＥＲＦ、ＬＬＦ、ＡＴＦにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置７の画像のうち、アタッカＬＥＤ９９４の配置位置に該当する箇所が、アタッカＬＥＤ９９１、９９２やアタッカＬＥＤ９９３の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示されていることに応じて、アタッカＬＥＤ９９４が白色にて点滅される一方で、アタッカＬＥＤ９９１、９９２及びアタッカＬＥＤ９９３は消灯が維持される。
【２４４２】
尚、右打ち促進演出Ａの実行中については、右打ち経路に対応するＬＥＤについて順次レインボーの配色にて発光されるようになっており、右打ち促進演出Ｖ及び右打ち促進演出Ｆについては、右打ち経路に対応するＬＥＤについて順次白色にて発光されるようになっている。
【２４４３】
また、右打ち演出音に注目すると、図２８５－４（Ｄ）に示すように、右打ち促進演出Ａの実行中と右打ち促進演出Ｖの実行中とでは、同一音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから右打ち演出音が出力される。一方で、右打ち促進演出Ｆの実行中は、右打ち促進演出Ａの実行中及び右打ち促進演出Ｖの実行中よりも小さい音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから右打ち演出音が出力される（右打ち演出音の音量：右打ち促進演出Ａ＝右打ち促進演出Ｖ＞右打ち促進演出Ｆ）。
【２４４４】
以上のように、図２８５－４（Ｅ）に示すように、右打ち促進演出Ａは、画像表示装置５においてキャラクタ画像が表示されるとともに、右打ち促進画像が右打ち促進演出Ｖと同一サイズ且つ右打ち促進演出Ｆよりも大きいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出Ａは、画像表示装置５において名称表示（大当り遊技状態に制御されることを示す「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像の表示）を行った後に（Ｂ）に示した促進表示（右打ち促進演出Ａの促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出Ａにおいて画像表示装置５において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像が表示されることが無い（例えば、名称表示である「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像の下方に「突入」等のメッセージ画像（突入表示）や可変表示結果が大当りとなる条件を示すメッセージ画像（大当り説明表示）等が表示されることが無い）。
【２４４５】
また、図２８５－４（Ｅ）に示すように、右打ち促進演出Ｖは、画像表示装置５においてキャラクタ画像が表示されず、右打ち促進画像が右打ち促進演出Ａと同一サイズ且つ右

打ち促進演出Ｆよりも大きいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出Ｖは、画像表示装置５において名称表示（大当り遊技状態に制御されることを示す「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像の表示）を行った後に図２８５－４（Ｂ）に示した促進表示（右打ち促進演出Ｖの促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出Ｖにおいて画像表示装置５において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像が表示されることが無い（例えば、名称表示である「ＦＥＶＥＲ」のメッセージ画像の下方に「突入」等のメッセージ画像（突入表示）や可変表示結果が大当りとなる条件を示すメッセージ画像（大当り説明表示）等が表示されることが無い）。

【２４４６】

そして、図２８５－４（Ｅ）に示すように、右打ち促進演出Ｆは、画像表示装置５においてキャラクタ画像が表示されず、右打ち促進画像が右打ち促進演出Ａ及び右打ち促進演出Ｆよりも小さいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出Ｆは、画像表示装置５において名称表示（時短状態Ａ１や時短状態Ｃ１に応じた「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ」のメッセージ画像や、時短状態Ａ２、時短状態Ａ３、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２に応じた「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」のメッセージ画像の表示）を行った後に図２８５－４（Ｂ）に示した促進表示（右打ち促進演出Ｆの促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出Ｆにおいて画像表示装置５において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像に加えて、「突入」のメッセージ画像（突入表示）と、可変表示結果が大当りとなる条件（本特徴部であれば、可変表示中に可動体３２が落下すると大当りとなること）を示すメッセージ画像（大当り説明表示）も表示される。

【２４４７】

尚、本特徴部に示す各右打ち促進演出については、図２８５－４（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において、名称表示が実行された後に各右打ち促進演出に応じた促進表示（図２８５－４（Ｂ）参照）が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、右打ち促進演出Ａ、右打ち促進演出Ｖ、右打ち促進演出Ｆのうち、少なくとも１の右打ち促進演出については、画像表示装置５において右打ち促進演出に応じた促進表示が表示された後に名称表示が表示されるようにしてもよい。例えば、図２８５－４（Ｆ）に示すように、右打ち促進演出Ｆにおいては、画像表示装置５において、該右打ち促進演出Ｆに応じた促進表示が表示された後に該右打ち促進演出Ｆに応じた名称表示が表示される一方で、右打ち促進演出Ａ及び右打ち促進演出Ｖにおいては、本特徴部と同じく、画像表示装置５において、各右打ち促進演出に応じた名称表示が表示された後に各右打ち促進演出に応じた促進表示が表示されるようにしてもよい。

【２４４８】

また、本特徴部では、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示回数が６８５回に達する場合は、該６８５回目の可変表示の図柄確定期間においてレインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行う（レインボー演出を実行する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、６８５回目の可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない（レインボー演出を実行しない）ようにしてもよい。

【２４４９】

また、本特徴部では、図２８５－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を行わない（レインボー演出を実行しない）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各ＬＥＤのレインボー態様での発光及び画像表示装置５でのレインボー画像の表示を実行可能（レインボー演出を実行可能）としてもよい。

【２４５０】

次に、図２８５－５は、大当り変動から大当りを経由して突入演出Ａに至るまでの演出

態様を示す図、図２８５－６は、時短付きはずれＢに当選変動と天井到達変動の演出態様を示す図、図２８５－７は、突入演出Ｂの演出態様を示す図、図２８５－８は、時短状態Ａ１中に時短付きはずれＢが当選した場合の演出態様を示す図である。

【２４５１】

これら図２８５－５～図２８５－８においては、各演出パートや演出シーンに対応して生成される拡張コマンド、スピーカ８Ｌ、８Ｒから背景音として出力されるＢＧＭ（音パターン）、画像表示装置５に表示される画像の表示態様、枠ランプ９ｂの発光態様が示されている。尚、図２８５－８の演出態様は、図２８４－６５の演出態様に対応している。

【２４５２】

図２８５－５において、演出シーン（Ｑ１１）（Ｑ１２）はファンファーレ演出パートに該当し、演出シーン（Ｑ１３）はラウンド中演出パートに該当し、演出シーン（Ｑ１４）～（Ｑ１６）以降は突入演出Ａパートに該当する。また、図２８５－７において、演出シーン（Ｓ２）～（Ｓ１１）は突入演出Ｂパートに該当し、演出シーン（Ｓ１２）以降はＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出パートに該当する。また、図２８５－８において、演出シーン（Ｔ１）～（Ｔ３）は突入演出Ａパートに該当し、演出シーン（Ｔ４）～（Ｔ１２）は突入演出Ｂパートに該当し、演出シーン（Ｔ１３）以降はＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出パートに該当する。尚、各演出シーンに表示されている表示態様はあくまで一例であり、実際には図示されていない複数の画像が表示されている。

【２４５３】

＜ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み＞

図２８５－１０は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプ（ＬＥＤ）のうちの１または複数のランプ（ＬＥＤ）を点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【２４５４】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、ＳＰリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、および役物動作パートなど）において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【２４５５】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

【２４５６】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態

ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【２４５７】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図２８５－１０に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【２４５８】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにＳＰリーチに発展した場合、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにＳＰリーチに発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、ＳＰリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【２４５９】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、ＳＰリーチなどに発展すると、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【２４６０】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びＳＰリーチ中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【２４６１】
　より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のＳＰリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。
【２４６２】
　＜遊技効果ランプの点灯態様＞
　本実施の形態においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施形態においては、枠ランプ９ｂ、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃといった各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。
【２４６３】
　「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。
【２４６４】
　例えば、枠ランプ９ｂなどの輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する（図２８５－１９参照）。本実施の形態においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【２４６５】
　可動体ランプ９ｄやアタッカランプ９ｃなどの輝度データとして規定されるＷ（Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０」である場合、可動体ランプ９ｄやアタッカランプ９ｃは「消灯」する。また、可動体ランプ９ｄやアタッカランプ９ｃの輝度データ（Ｗのデータ）が「１」である場合、可動体ランプ９ｄやアタッカランプ９ｃは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＷのデータが「１」となる可動体ランプ９ｄやアタッカランプ９ｃの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【２４６６】
　「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。
【２４６７】
　「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様で

あって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【２４６８】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図２８５－１１～図２８５－３６を参照しながら説明する。

【２４６９】

［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【２４７０】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（例えば、ファンファーレ演出パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示（リーチ表示など））を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された画像データ（動画データ，アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【２４７１】

例えば、図２８５－１１は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２８５－１１に示すように、表示制御部１２３がファンファーレ演出パートにおける表示制御を行う場合、当該ファンファーレ演出パートを指定するための拡張コマンド（ＢＣ０２）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、ファンファーレ演出パートに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【２４７２】

親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。例えば、後述する図２８５－１３（Ａ）に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプ９ｂと、盤ランプと、可動体ランプ９ｄと、アタッカランプ９ｃとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓが指定されている。そして、図２８５－１３（Ａ）に示す親テーブルにおいては、枠ランプ９ｂに対して子テーブルＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１が指定され、盤ランプに対して子テーブルＥＬ１、ＥＲ２が指定され、可動体ランプ９ｄに対して子テーブルＬＬ１が指定され、アタッカランプ９ｃに対して子テーブルＡＴ１が指定されている。

【２４７３】
図２８５－１１に示すように、ファンファーレ演出パート用の親テーブルにおいては、枠ランプ９ｂに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ファンファーレ演出パート用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてＷＡ１／ＷＬ１／ＷＲ１が指定されている。

【２４７４】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。例えば、後述する図２８５－１３（Ｂ）に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ｔａ１～ｔａ１５といった各時間に対して参照される孫テーブル（ＷＡ１１～１７／ＷＬ１１～１７／ＷＲ１１～１７など）が指定されている。

【２４７５】
図２８５－１１に示すように、ファンファーレ演出パート用の子テーブルＷＡ１／ＷＬ１／ＷＲ１においては、枠ランプ９ｂに対してランプ制御が行われる時間ｔａ１～ｔａ１５として８００、２００、１３０・・ｍｓが指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで８００、２００、１３０・・ｍｓをそれぞれ計時し、当該計時が８００、２００、１３０・・ｍｓに到達するまで、子テーブルＷＡ１／ＷＬ１／ＷＲ１それぞれによって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。例えば、ファンファーレ演出パート用の子テーブルＷＡ１においては、孫テーブルとしてＲＡ１１、ＷＡ１１～１７が指定されている。

【２４７６】
孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。例えば、時間ｔａ１に対応する孫テーブルＲＡ１１～ＲＡ１３においては、４０ｍｓごとに用いられるＲＧＢに対応する輝度データが格納されている。

【２４７７】
輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。例えば、枠ランプは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【２４７８】
枠ランプ９ｂは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプ９ｂは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、ファンファーレ演出においては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。突入演出Ａにおいては、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、

当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。突入演出Ｂにおいては、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【２４７９】

図２８５－１１に示すように、例えば、時間ｔａ２に対応する孫テーブルＷＡ１１においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「ＦＦＦ」と「４４４」とが３０ｍｓ間隔で交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで子テーブルによって指定された時間である２００ｍｓを計時し、当該計時が２００ｍｓに到達するまで、孫テーブルＷＡ１１に基づき３０ｍｓ間隔で輝度データをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【２４８０】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【２４８１】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【２４８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図２８５－１２は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２８５－１２に示すように、ファンファーレ演出パート用の子テーブルにおいては、枠ランプ９ｂに対してランプ制御が行われる時間ｔａ２として２００ｍｓが指定され、かつ孫テーブルとしてＷＡ１１、ＷＬ１１、ＷＲ１１が指定されている。孫テーブルＷＡ１１においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「ＦＦＦ」と「４４４」とが３０ｍｓ間隔で交互に指定されている。尚、説明の便宜上、最初の３０ｍｓにおけるデータ「ＦＦＦ」をデータ１、次の３０ｍｓにおけるデータ「４４４」をデータ２と称する。

【２４８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで子テーブルＷＡ１によって指定された２００ｍｓを計時し、当該計時が２００ｍｓに到達するまで、孫テーブルＷＡ１１に基づき３０ｍｓ間隔でデータ１、データ２の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ２まで出力した後、未だ計時が２００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が２００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブルＷＡ１１に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルＷ１２に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

【２４８４】
尚、後述する図２８５－１３（Ａ）に示す親テーブルのように、６０００００ｍｓ（１０分）に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。
【２４８５】
また、後述する図２８５－１３（Ｂ）に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に６０００００ｍｓ（１０分）に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。
【２４８６】
また、後述する図２８５－１７に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所に６０００００ｍｓ（１０分）に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける１０分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。
【２４８７】
このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。
【２４８８】
上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。
【２４８９】
［ファンファーレ演出パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２８５－１３（Ａ）は、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＬＬ１、ＡＴ１）を指定する情報とが格納されている。
【２４９０】
図２８５－１３（Ｂ）は、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１３（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１では、枠ランプ９ｂについて、ファンファーレ演出パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。
【２４９１】

例えば、時間ｔａ１、ｔａ１３、ｔａ１５においては、孫テーブルＲＡ１１、ＲＡ１２、ＲＡ１３が指定されている。図２８５－１４（Ａ）～（Ｃ）に示すように、孫テーブルＲＡ１１、ＲＡ１２、ＲＡ１３においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして３０ｍｓ間隔で七色（虹色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＲＡ１１、ＲＡ１２、ＲＡ１３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂの各々を当り確定に対応する虹色（レインボー色とも言う）でなめらかに点灯させる。

【２４９２】

時間ｔａ２、ｔａ４、ｔａ６、ｔａ８、ｔａ１０においては、孫テーブルＷＡ１１、ＷＬ１１、ＷＲ１１が指定されている。孫テーブルＷＡ１１、ＷＬ１１、ＷＲ１１は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷＡ１１に対応する。図２８５－１５（Ａ）に示すように、孫テーブルＷＡ１１においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で交互に「ＦＦＦ」と「４４４」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ１１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時間ｔａ２において孫テーブルＷＡ１１に基づき２００ｍｓ（３０ｍｓ×６）に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを白色で３回点滅させる。

【２４９３】

時間ｔａ３、ｔａ５、ｔａ７においては、孫テーブルＷＡ１３～１５、ＷＬ１３～１５、ＷＲ１３～１５が指定されている。孫テーブルＷＡ１３～１５は、図２８５－１５（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で緑色「０Ｆ０」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ１３～１５、ＷＬ１３～１５、ＷＲ１３～１５に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを緑系統色で点灯させる。

【２４９４】

時間ｔａ９、ｔａ１１、ｔａ１２、ｔａ１４においては、孫テーブルＷＡ１２、１６、１７、ＷＬ１２、１６、１７、ＷＲ１２、１６、１７が指定されている。孫テーブルＷＡ１２、１６、１７は、図２８５－１５（Ｂ）、（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で赤色「Ｆ００」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ１２、１６、１７、ＷＬ１２、１６、１７、ＷＲ１２、１６、１７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを赤系統色で点灯させる。

【２４９５】

このように、ファンファーレ演出パートの子テーブルＷＡ１、ＷＬ１、ＷＲ１においては、枠ランプ９ｂが白点滅を挟んで緑系統色や赤系統色に色を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替るので、図２８５－５（Ｑ１１）に示すように、大当り遊技状態が開始されることを祝福するファンファーレ演出を盛り上げることができる。

【２４９６】

［突入演出Ａパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－１６（Ａ）は、突入演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１６（Ａ）に示すように、突入演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ２、ＷＬ２、ＷＲ２、ＥＬ２、ＥＲ２、ＬＬ２、ＡＴ２）を指定する情報とが格納されている。

【２４９７】

図２８５－１６（Ｂ）は、突入演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１６（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ２、ＷＬ２、ＷＲ２では、枠ランプ９ｂにつ

いて、突入演出Ａパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２４９８】

例えば、時間ｔｂ１、ｔｂ２においては、孫テーブルＷＡ２１、ＷＬ２１、ＷＲ２１が指定されている。図２８５－１７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、孫テーブルＷＡ２１、ＷＬ２１、ＷＲ２１においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０００」（消灯）に対応する輝度データが指定されている。尚、２番目の輝度データについては「Ｆ０Ｆ」に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ２１、ＷＬ２１、ＷＲ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを基本的に消灯（２番目の輝度データに基づき瞬間的に赤紫色に点灯）させる。

【２４９９】

時間ｔｂ３～ｔｂ２４（ｔｂ１０、ｔｂ１９、ｔｂ２２を除く）においては、孫テーブルＷＡ２２～２Ａ、ＷＬ２２～２Ａ、ＷＲ２２～２Ａ（ＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９を除く）が指定されている。孫テーブルＷＡ２２～２Ａ、ＷＬ２２～２Ａ、ＷＲ２２～２Ａ（ＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９を除く）は、図２８５－１７（Ｄ）～（Ｉ）に示す孫テーブルＷＡ２２、２３、ＷＬ２２、２３、ＷＲ２２、２３のように、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「Ｆ０Ｆ」と「０００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ２２～２Ａ、ＷＬ２２～２Ａ、ＷＲ２２～２Ａ（ＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９を除く）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを赤紫色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各時間ｔｂ３～ｔｂ２４において孫テーブルＷＡ２２～２Ａ、ＷＬ２２～２Ａ、ＷＲ２２～２Ａ（ＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９を除く）に基づき所定ｍｓ（３０ｍｓ×ｎ回）に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを赤紫色で所定回点滅させる。

【２５００】

時間ｔｂ１０、ｔｂ１９、ｔｂ２２においては、孫テーブルＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９が指定されている。孫テーブルＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９は、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で白紫色や紫白色点滅など、赤紫点滅「０Ｆ０」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ２６、２８、２９、ＷＬ２６、２８、２９、ＷＲ２６、２８、２９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを赤紫系統色で点灯させる。

【２５０１】

このように、突入演出Ａパートの子テーブルＷＡ２、ＷＬ２、ＷＲ２においては、枠ランプ９ｂが、開始から所定時間が経過するまでは消灯した後、基本的には赤紫系統色にて点灯／点滅するように輝度データが切り替るので、図２８５－５（Ｑ１４）～（Ｑ１６）に示すように、時短状態Ａ１、Ｃ１の制御（ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出Ａを盛り上げることができる。

【２５０２】

［突入演出Ｂ（シーン１）パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－１８（Ａ）は、突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１８（Ａ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ３、ＷＬ３、ＷＲ３、ＥＬ３、ＥＲ３、ＬＬ３、ＡＴ３）を指定する情報とが格納

されている。
【２５０３】
図２８５－１８（Ｂ）は、突入演出Ｂ（シーン１）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－１８（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ３、ＷＬ３、ＷＲ３では、枠ランプ９ｂについて、突入演出Ｂ（シーン１）パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。
【２５０４】
例えば、時間ｔｃ１においては、孫テーブルＷＡ３１、ＷＬ３１、ＷＲ３１が指定されている。図２８５－１９（Ａ）～（Ｃ）に示すように、孫テーブルＷＡ３１、ＷＬ３１、ＷＲ３１においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０００」（消灯）に対応する輝度データが指定されている。尚、２番目の輝度データについては「ＦＦ０」に対応する輝度データが指定され、３～５番目の輝度データについては「ＦＦＦ」や「６６６」に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ３１、ＷＬ３１、ＷＲ３１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを基本的に消灯（２番目の輝度データに基づき瞬間的に黄色に点灯）させる。
【２５０５】
このように、突入演出Ｂ（シーン１）パートの子テーブルＷＡ３、ＷＬ３、ＷＲ３においては、枠ランプ９ｂが、開始から基本的には消灯するように輝度データが切り替るので、図２８５－７（Ｓ２）、（Ｓ６）に示すように、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２の制御（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出Ｂを盛り上げることができる。
【２５０６】
［突入演出Ｂ（シーン２）パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２８５－２０（Ａ）は、突入演出Ｂ（シーン２）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２０（Ａ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン２）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ４、ＷＬ４、ＷＲ４、ＥＬ４、ＥＲ４、ＬＬ４、ＡＴ４）を指定する情報とが格納されている。
【２５０７】
図２８５－２０（Ｂ）は、突入演出Ｂ（シーン２）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２０（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ４、ＷＬ４、ＷＲ４では、枠ランプ９ｂについて、突入演出Ｂパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。
【２５０８】
例えば、時間ｔｄ１においては、いずれの孫テーブルも指定されていないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ランプ９ｂを基本的に消灯させる。
【２５０９】
時間ｔｄ２～ｔｄ１１においては、孫テーブルＷＡ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＬ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＲ４１Ａ～４１Ｊが指定されている。孫テーブルＷＡ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＬ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＲ４１Ａ～４１Ｊは、図２８５－２１（Ａ）～（Ｄ）に示す孫テーブルＷＬ４１Ａ、４１Ｂ、ＷＲ４１Ａ、４１Ｂのように、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔（一部４０ｍｓ）で「ＥＣＡ」や「０００」

など黄系統色（低輝度）が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＬ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＲ４１Ａ～４１Ｊに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを黄系統色（低輝度）で点灯させる。本実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各時間ｔｄ２～ｔｄ１１において孫テーブルＷＡ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＬ４１Ａ～４１Ｊ、ＷＲ４１Ａ～４１Ｊに基づき所定ｍｓ（３０ｍｓ×ｎ回）に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを黄系統色（低輝度）で点灯させる。

【２５１０】

このように、突入演出Ｂパート（シーン２）の子テーブルＷＡ４、ＷＬ４、ＷＲ４においては、枠ランプ９ｂが、開始から所定時間が経過するまでは消灯した後、基本的には黄系統色（低輝度）にて点灯／点滅するように輝度データが切り替るので、図２８５－７（Ｓ３）、（Ｓ４）に示すように、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２の制御（ＢＡＴＴＬＥＲＵＳＨ演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出Ｂを盛り上げることができる。

【２５１１】

［突入演出Ｂ（シーン３）パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－２２（Ａ）は、突入演出Ｂ（シーン３）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２２（Ａ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン３）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ５、ＷＬ５、ＷＲ５、ＥＬ５、ＥＲ５、ＬＬ５、ＡＴ５）を指定する情報とが格納されている。

【２５１２】

図２８５－２２（Ｂ）は、突入演出Ｂ（シーン３）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２２（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ５、ＷＬ５、ＷＲ５では、枠ランプ９ｂについて、突入演出Ｂパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５１３】

例えば、時間ｔｅ１においては、孫テーブルＷＡ５２のみが指定されている。図２８５－２３（Ａ）に示すように、孫テーブルＷＡ５２においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「ＦＣ０」など黄系統色（低輝度）に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ５２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを基本的に黄系統色（低輝度）に点灯させる。

【２５１４】

時間ｔｅ２～ｔｅ６においては、孫テーブルＷＡ５２、ＷＬ５１Ａ～５１Ｃ、ＷＲ５１Ａ～５１Ｃが指定されている。図２８５－２３（Ａ）に示すように、孫テーブルＷＡ５２においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「６００」や「０００」など黄系統色（低輝度）が指定されている。また、図２８５－２３（Ｂ）～（Ｆ）に示すように、孫テーブルＷＬ５１Ａ～５１Ｃ、ＷＲ５１Ａ～５１Ｃのように、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「６００」や「００６」や「０６０」など低輝度の赤色、緑色、青色が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ５２、ＷＬ５１Ａ～５１Ｃ、ＷＲ５１Ａ～５１Ｃに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂの枠ＬＥＤ９０１～９０４を黄系統色（低輝度）で点灯させ、枠ＬＥＤ９１１～９３４を赤色、緑色、青色（低輝度）で点灯させる。

【２５１５】

このように、突入演出Ｂパート（シーン３）の子テーブルＷＡ５、ＷＬ５、ＷＲ５においては、枠ランプ９ｂが、低輝度の黄色を主として、低輝度の赤色、緑色、青色にて点灯するように輝度データが切り替るので、図２８５－７（Ｓ５）に示すように、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２の制御（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出Ｂを盛り上げることができる。

【２５１６】

［突入演出Ｂ（シーン４）パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－２４（Ａ）は、突入演出Ｂ（シーン４）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２４（Ａ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン４）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として５０００ｍｓ（５秒）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ６、ＷＬ６、ＷＲ６、ＥＬ６、ＥＲ６、ＬＬ６、ＡＴ６）を指定する情報とが格納されている。

【２５１７】

図２８５－２４（Ｂ）は、突入演出Ｂ（シーン４）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２４（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ６、ＷＬ６、ＷＲ６では、枠ランプ９ｂについて、突入演出Ｂ（シーン４）パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５１８】

例えば、時間ｔｆ１においては、孫テーブルＷＡ６１、ＷＬ６１のみが指定されている。図２８５－２５（Ａ）（Ｂ）に示すように、孫テーブルＷＡ６１、ＷＬ６１においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして３０ｍｓ間隔で七色（虹色）に対応する様々な輝度のデータと、「０００」（消灯）に対応する輝度データとが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ６１、ＷＬ６１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂの各々を当り確定に対応する虹色（レインボー色とも言う）で点滅させる。

【２５１９】

このように、突入演出Ｂパート（シーン４）の子テーブルＷＡ６、ＷＬ６、ＷＲ６においては、枠ランプ９ｂが虹色にて点滅するように輝度データが切り替るので、図２８５－７（Ｓ９）に示すように、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ」、つまり、大当り保留記憶があることを報知する演出を盛り上げることができる。

【２５２０】

［突入演出Ｂ（シーン５）パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－２６（Ａ）は、突入演出Ｂ（シーン５）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２６（Ａ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン５）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡ７、ＷＬ７、ＷＲ７、ＥＬ７、ＥＲ７、ＬＬ７、ＡＴ７）を指定する情報とが格納されている。

【２５２１】

図２８５－２６（Ｂ）は、突入演出Ｂ（シーン５）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ９ｂ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－２６（Ｂ）に示すように、枠ランプ９ｂの子テーブルＷＡ７、ＷＬ７、ＷＲ７では、枠ランプ９ｂについて、突入演出Ｂ（シーン５）パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５２２】
例えば、時間ｔｇ１においては、孫テーブルＷＡ７１、ＷＬ７１、ＷＲ７１が指定されている。図２８５－２７（Ａ）に示すように、孫テーブルＷＡ７１においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０００」（消灯）に対応する輝度データが指定されている。尚、５番目以降の輝度データについては、「ＦＦ０」、「７７０」、「０００」などに対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ７１～７４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを基本的に黄色にて点灯させる。
【２５２３】
時間ｔｇ２～ｔｇ４においては、孫テーブルＷＡ７１～７４、ＷＬ７１～７４、ＷＲ７１～７４が指定されている。図２８５－２７（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、孫テーブルＷＡ７２～７４においては、枠ランプ９ｂに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「ＦＦ０」、「４４０」、「３１０」などに対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ７１～７４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを基本的に黄系統色にて点灯／点滅させる。
【２５２４】
このように、突入演出Ｂ（シーン５）パートの子テーブルＷＡ７、ＷＬ７、ＷＲ７においては、枠ランプ９ｂが、基本的に黄系統色にて点灯するように輝度データが切り替るので、図２８５－７（Ｓ１０）に示すように、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２の制御（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出Ｂを盛り上げることができる。
【２５２５】
［ファンファーレ演出と突入演出Ａと突入演出Ｂとのランプ制御の比較］
図２８５－２８（Ａ）～（Ｇ）は、ファンファーレ演出と突入演出Ａと突入演出Ｂとのランプ制御の比較について説明するための図である。尚、以下においては、枠ランプ９ｂにおける枠ＬＥＤ９０１～９０４のランプ制御を一例に説明し、枠ＬＥＤ９１１～９３４のランプ制御については説明を省略するが、枠ＬＥＤ９０１～９０４のランプ制御と同様であってもよい。
【２５２６】
まず、図２８５－２８（Ａ）～（Ｃ）を用いて、各演出パートの最初の孫テーブル（１番目の孫テーブル）における１番目と２番目の輝度データを比較する。
【２５２７】
図２８５－２８（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出パートの開始においては、孫テーブルＲＡ１１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＲＡ１１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力される１番目のＲＧＢのデータとして、４０ｍｓで「Ｆ０６」、「Ｆ０８」、「Ｆ０Ａ」、「Ｆ０Ｃ」（赤系統色）が指定され、２番目のＲＧＢのデータとして、４０ｍｓで「Ｆ００」（赤色）が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＲＡ１１に基づきランプ制御を行うことで、大当り遊技状態の制御が開始されることを報知するファンファーレ演出の開始に対応させて、枠ランプ９ｂを赤系統色で点灯させる。
【２５２８】
また、図２８５－２８（Ｂ）に示すように、突入演出Ａパートの開始においては、孫テーブルＷＡ２１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ２１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力される１番目のＲＧＢのデータとして、２０ｍｓで「０００」（消灯）が指定され、２番目のＲＧＢのデータとして、２０ｍｓで「Ｆ０Ｆ」（赤紫色）が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ２１に基づきランプ制御を行うことで、時短状態Ａ１、Ｃ１の制御が開始されることを報知する突入演出Ａの開始に対応させて、枠ランプ９ｂを最初に消灯させた後、突入演出Ａの主要色である赤紫色で点灯させる。
【２５２９】

また、図２８５－２８（Ｃ）に示すように、突入演出Ｂパートの開始においては、孫テーブルＷＡ３１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ３１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力される１番目のＲＧＢのデータとして、２０ｍｓで「０００」（消灯）が指定され、２番目のＲＧＢのデータとして、１０ｍｓで「ＦＦ０」（黄色）が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷＡ３１に基づきランプ制御を行うことで、時短状態Ａ２、Ａ３、Ｂ、Ｃ２の制御が開始されることを報知する突入演出Ｂの開始に対応させて、枠ランプ９ｂを最初に消灯させた後、突入演出Ｂの主要色である黄色で点灯させる。

【２５３０】

このように、時短状態Ｂに到達する可変表示や、表示結果が時短付きはずれＡ、Ｂに当選した可変表示では、大当り遊技状態に制御される可変表示ではないため、画像表示装置５の態様と枠ランプ９ｂの態様とを大当り可変表示とは異なる態様、特には、最初の輝度データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、枠ランプ９ｂの発光態様が異なることが明確となるため、大当り遊技状態に制御される大当り可変表示と誤認させないようにすることができるので、時短状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【２５３１】

次に、図２８５－２８（Ｄ）～（Ｆ）を用いて、各演出パートの最初とその次の孫テーブル（１番目と２番目の孫テーブル）における主要色を比較する。

【２５３２】

図２８５－２８（Ｄ）に示すように、ファンファーレ演出パートの開始においては、まず、１番目の孫テーブルＲＡ１１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＲＡ１１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、七色（虹色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。次いで、２番目の孫テーブルＷＡ１１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ１１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、白点滅に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出パートの開始において、孫テーブルＲＡ１１、ＷＡ１１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを主要色である赤色（第１色）を含む赤系統色にて点灯させる。

【２５３３】

また、図２８５－２８（Ｅ）に示すように、突入演出Ａパートの開始においては、まず、１番目の孫テーブルＷＡ２１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ２１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、消灯に対応する輝度データが指定されている。次いで、突入演出Ａパートにおいて、２番目の孫テーブルＷＡ２２に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ２２においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、赤紫系統色に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出Ａパートの開始において、孫テーブルＷＡ２１、ＷＡ２２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを最初に消灯した後、主要色である赤紫色（第２色）を含む赤紫系統色にて点灯させる。

【２５３４】

また、図２８５－２８（Ｆ）に示すように、突入演出Ｂ（シーン１）パートの開始においては、まず、１番目の孫テーブルＷＡ３１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ３１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、消灯に対応する輝度データが指定されている。次いで、突入演出Ｂ（シーン２）パートにおいて、２番目の孫テーブルＷＡ４１に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルＷＡ４１においては、枠ＬＥＤ９０１～９０４に含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、黄系統色に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出Ｂパートの開始（シーン１、シーン２）において、孫テーブルＷＡ３１、ＷＡ４１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ９ｂを最初に

消灯した後、主要色である黄色（第３色）を含む黄系統色にて点灯させる。
【２５３５】
ここで、図２８５－２９に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。
【２５３６】
上記「１．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図２８５－２９（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、光の三原色である赤（Ｒ）[Ｆ００]、緑（Ｇ）[０Ｆ０]、青（Ｂ）[００Ｆ]を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。
【２５３７】
例えば、赤（Ｒ）を基準色とした場合、黄（Ｙ）側に３０度、水色（Ｃ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が赤（Ｒ）と同系色となり、緑（Ｇ）を基準色とした場合、赤紫（Ｍ）側に３０度、黄（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が緑（Ｇ）の同系色となり、青（Ｂ）を基準色とした場合、水色（Ｃ）側に３０度、赤紫（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が青（Ｂ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。
【２５３８】
また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。
【２５３９】
本実施の形態では、図２８５－２８（Ａ）～（Ｃ）にて説明したように、ファンファーレ演出パートの最初の輝度データは「点灯」に対応するデータであるのに対し、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパートの最初の輝度データは「消灯」に対応するデータであることで、最初の輝度データが異なる態様とされているが、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパートの最初の輝度データが全て「点灯」である場合、各々の輝度データがカラーコードが異なる輝度データとされていればよい。この場合、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート各々の最初の輝度データは、カラーコードは異なるが、各々が上記した「同系色」に属さない色であることが好ましい。
【２５４０】
また、ファンファーレ演出パートの２番目の輝度データは主要色である赤色「Ｆ００」、突入演出Ａパートの２番目の輝度データは主要色である赤紫色「Ｆ０Ｆ」、突入演出Ｂパートの２番目の輝度データは主要色である黄色「０ＦＦ」とされており、それぞれの色は、図２８５－２９（Ｂ）に示すように、他の色の「同系色」に属さない色とされているため、大当り遊技状態と時短状態との違いを明示することが可能となる。
【２５４１】
また、本実施の形態では、図２８５－２８（Ａ）～（Ｃ）にて説明したように、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート各々の最初の孫テーブルの１番目の輝度データと２番目の輝度データとが異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート各々の最初の孫テーブルの１番目の輝度データと２番目の輝度データとが同じであ

っても、図２８５－２８（Ｄ）～（Ｆ）にて説明したように、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート各々の最初の子テーブルの１番目の孫テーブルの主要色と２番目の孫テーブルの主要色とのうち少なくとも１番目の孫テーブルの主要色が異なっていればよい。

【２５４２】

また、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート各々の主要色は赤色「Ｆ００」、赤紫色「Ｆ０Ｆ」、黄色「０ＦＦ」とされていたが、他の同系色に属さない色であれば任意に変更可能である。

【２５４３】

また、ファンファーレ演出パートの孫テーブルＲＡ１１における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第１色（例えば、赤色）の発光データを含むが第２色（例えば、赤紫色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、突入演出Ｂ（シーン１）パートの孫テーブルＷＡ３１における最初の制御データの次の２番目の制御データは、第３色（例えば、黄色）の発光データを含むが第１色（例えば、赤色）および第２色（例えば、赤紫色）の発光データを含まない制御データである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Ｂに突入するための第１突入演出と、時短状態Ｃ１、Ｃ２に突入するための第２突入演出とを別個に実行可能とする場合、第１突入演出における最初の輝度データの次の２番目の制御データは、第２色（例えば、赤紫色）の発光データを含むが第１色（例えば、赤色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データとし、第２突入演出における最初の輝度データの次の２番目の制御データは、第１色（例えば、赤色）の発光データを含むが第２色（例えば、赤紫色）および第３色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データとすればよい。

【２５４４】

また、「主要色」とは、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａパート及び突入演出Ｂパート（演出期間）各々において、枠ランプ９ｂのランプ制御に用いられる輝度データテーブルで指定されている全ての輝度データのうち、発光している時間が最も長い所定色または系統色であればよい。

【２５４５】

図２８５－２８（Ｇ）に示すように、ファンファーレ演出パートの「主要色」は赤色「Ｆ００」とされ、突入演出Ａパートの「主要色」は赤紫色「Ｆ０Ｆ」とされ、突入演出Ｂパートの「主要色」は黄色「０ＦＦ」とされているが、これらカラーコードに対応する輝度データで発光する時間が最も長いものだけでなく、所定の輝度データの同系色で発光する時間が他の輝度データの同系色よりも長いものであればよい。

【２５４６】

具体的には、ファンファーレ演出パートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合は４０％、「黄系統色」で発光する時間の割合は１０％、「緑系統色」で発光する時間の割合は２５％、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は５％、「青系統色」で発光する時間の割合は５％、「水色系統色」で発光する時間の割合は５％、「白系統色」で発光する時間の割合は１０％とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い４０％である「赤系統色」が「主要色」とされている。

【２５４７】

突入演出Ａパートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合は５％、「黄系統色」で発光する時間の割合は５％、「緑系統色」で発光する時間の割合は２０％、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は４０％、「青系統色」で発光する時間の割合は２０％、「水色系統色」で発光する時間の割合は５％、「白系統色」で発光する時間の割合は５％とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い４０％である「赤紫系統色」が「主要色」とされている。

【２５４８】

突入演出Ｂパートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合は２０％、「黄系統色

」で発光する時間の割合は４０％、「緑系統色」で発光する時間の割合は２０％、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は５％、「青系統色」で発光する時間の割合は５％、「水色系統色」で発光する時間の割合は５％、「白系統色」で発光する時間の割合は５％とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い４０％である「黄系統色」が「主要色」とされている。

【２５４９】

また、上記では各演出パートにおいて発光する時間の割合が最も多い色を「主要色」とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出パートにおける輝度データテーブルにおいて指定されている数が最も多いカラーコードに相当する色を「主要色」としてもよい。

【２５５０】

また、図２８５－２８においては、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａ、突入演出Ｂそれぞれの枠ランプ９ｂにおける枠ＬＥＤ９０１～９０４のランプ制御について説明したが、他の枠ＬＥＤ９１１～９３４や盤ランプ、可動体ランプ９ｄについても、ファンファーレ演出パート、突入演出Ａ、突入演出Ｂそれぞれにおいて枠ＬＥＤ９０１～９０４と同じようなランプ制御が行われるようにしてもよいし、異なるランプ制御が行われるようにしてもよい。

【２５５１】

［右打ち促進演出Ａパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－３０（Ａ）は、右打ち促進演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３０（Ａ）に示すように、右打ち促進演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として２０００ｍｓ（２秒）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡＡ、ＷＬＡ、ＷＲＡ、ＥＬＡ、ＥＲＡ、ＬＬＡ、ＡＴＡ）を指定する情報とが格納されている。

【２５５２】

図２８５－３０（Ｂ）は、右打ち促進演出Ａパートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３０（Ｂ）に示すように、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃの子テーブルＥＬＡ、ＥＲＡ、ＬＬＡ、ＡＴＡでは、右打ち促進演出Ａパートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５５３】

例えば、時間ｔｈ１においては、孫テーブルＥＬＡ１、ＥＲＡ１、ＬＬＡ１、ＡＴＡ１が指定されている。図２８５－３１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、孫テーブルＥＬＡ１、ＥＲＡ１、ＬＬＡ１においては、盤ランプと可動体ランプ９ｄに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、２０ｍｓ間隔で「Ｆ００」、「０Ｆ０」、「００Ｆ」など様々な色に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＥＬＡ１、ＥＲＡ１、ＬＬＡ１に基づきランプ制御を行うことで、盤ランプと可動体ランプ９ｄを複数色にて点灯させる。

【２５５４】

また、図２８５－３１（Ｄ）に示すように、孫テーブルＡＴＡ１においては、アタッカランプ９ｃに含まれるアタッカＬＥＤ９９１に出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で七色（虹色）に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカＬＥＤ９９２～９９４に出力されるＷのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０」（消灯）に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡＴＡ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカＬＥＤ９９１のみを虹色にて点灯させる。

【２５５５】

このように、右打ち促進演出Ａパートの子テーブルＥＬＡ、ＥＲＡ、ＬＬＡ、ＡＴＡに

おいては、盤ランプと可動体ランプ９ｄが、遊技球の第２流下経路に沿うように遊技球の移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ９ｃにおいては、大入賞口に対応するアタッカＬＥＤ９９１のみが虹色にて点灯するので、図２８５－５（Ｑ１２）に示すように、大当り遊技状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域（大入賞口）を好適に報知することができる。

【２５５６】

［右打ち促進演出Ｖパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－３２（Ａ）は、右打ち促進演出Ｖパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３２（Ａ）に示すように、右打ち促進演出Ｖパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として２０００ｍｓ（２秒）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡＶ、ＷＬＶ、ＷＲＶ、ＥＬＶ、ＥＲＶ、ＬＬＶ、ＡＴＶ）を指定する情報とが格納されている。

【２５５７】

図２８５－３２（Ｂ）は、右打ち促進演出Ｖパートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３２（Ｂ）に示すように、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃの子テーブルＥＬＶ、ＥＲＶ、ＬＬＶ、ＡＴＶでは、右打ち促進演出Ｖパートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５５８】

例えば、時間ｔｉ１においては、孫テーブルＥＬＶ１、ＥＲＶ１、ＬＬＶ１、ＡＴＶ１が指定されている。孫テーブルＥＬＶ１、ＥＲＶ１、ＬＬＶ１については、孫テーブルＥＬＡ１、ＥＲＡ１、ＬＬＡ１とほぼ同様であるので省略する。図２８５－３２（Ｃ）に示すように、孫テーブルＡＴＶ１においては、アタッカランプ９ｃに含まれるアタッカＬＥＤ９９１に出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０００」（消灯）に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカＬＥＤ９９２、９９４に出力されるＷのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０」（消灯）に対応する輝度データが指定される一方で、アタッカＬＥＤ９９３に出力されるＷのデータとして、３０ｍｓ間隔で「Ｆ」（白色）と「０」（消灯）に対応する輝度データが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡＴＶ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカＬＥＤ９９３のみを白色点滅させる。

【２５５９】

このように、右打ち促進演出Ｖパートの子テーブルＥＬＶ、ＥＲＶ、ＬＬＶ、ＡＴＶにおいては、盤ランプと可動体ランプ９ｄが、遊技球の第２流下経路に沿うように遊技球の移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ９ｃにおいては、第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４であるＶスイッチに対応するアタッカＬＥＤ９９３のみが白色点滅するので、図２８５－５８（Ｂ３）に示すように、小当り遊技状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域（Ｖ入賞口）を好適に報知することができる。

【２５６０】

［右打ち促進演出Ｆパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２８５－３３（Ａ）は、右打ち促進演出Ｆパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３３（Ａ）に示すように、右打ち促進演出Ｆパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＡＦ、ＷＬＦ、ＷＲＦ、ＥＬＦ、ＥＲＦ、ＬＬＦ、ＡＴＦ）を指定する情報とが格納されている。

【２５６１】

図２８５－３３（Ｂ）は、右打ち促進演出Ｆパートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２８５－３３（Ｂ）に示すように、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃの子テーブルＥＬＦ、ＥＲＦ、ＬＬＦ、ＡＴＦでは、右打ち促進演出Ｆパートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【２５６２】

例えば、時間ｔｊ１においては、孫テーブルＥＬＦ１、ＥＲＦ１、ＬＬＦ１、ＡＴＦ１が指定されている。孫テーブルＥＬＦ１、ＥＲＦ１、ＬＬＦ１については、孫テーブルＥＬＡ１、ＥＲＡ１、ＬＬＡ１とほぼ同様であるので省略する。図２８５－３３（Ｃ）に示すように、孫テーブルＡＴＦ１においては、アタッカランプ９ｃに含まれるアタッカＬＥＤ９９１に出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０００」（消灯）に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカＬＥＤ９９２～９９３に出力されるＷのデータとして、３０ｍｓ間隔で「０」（消灯）に対応する輝度データが指定される一方で、アタッカＬＥＤ９９４に出力されるＷのデータとして、３０ｍｓ間隔で「Ｆ」（白色）と「０」（消灯）に対応する輝度データが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡＴＦ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカＬＥＤ９９４のみを白色点滅させる。

【２５６３】

このように、右打ち促進演出Ｆパートの子テーブルＥＬＦ、ＥＲＦ、ＬＬＦ、ＡＴＦにおいては、盤ランプと可動体ランプ９ｄが、遊技球の第２流下経路に沿うように遊技球の移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ９ｃにおいては、第２始動口スイッチ２２Ｂ及びゲートスイッチ２１に対応するアタッカＬＥＤ９９４のみが白色点滅するので、図２８５－５（Ｑ１６）に示すように、時短状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域（第２始動入賞口及びゲート）を好適に報知することができる。

【２５６４】

［右打ち促進演出Ａと右打ち促進演出Ｖと右打ち促進演出Ｆとのランプ制御の比較］

図２８５－３４～３６は、右打ち促進演出Ａと右打ち促進演出Ｖと右打ち促進演出Ｆとのランプ制御の比較について説明するための図である。尚、以下においては、盤ランプ、可動体ランプ９ｄのランプ制御を一例に説明し、枠ランプ９ｂのランプ制御については説明を省略するが、盤ランプ、可動体ランプ９ｄのランプ制御と同様のランプ制御であってもよい。

【２５６５】

図２８５－３４（Ａ）～（Ｄ）に示すように、右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆにおいては、画像表示装置５において特別可変入賞球装置７（アタッカ）を狙って右打ち操作することを促す画像（例えば、矢印画像Ｚ１０１とアタッカ画像Ｚ１０２）が表示されるとともに、盤ランプと可動体ランプ９ｄを第２流下経路に沿って順次点灯させていくとともに、アタッカにおいて入賞対象となる領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【２５６６】

具体的には、図２８５－３５に示すように、右打ち促進演出Ａパートにおいて用いられる孫テーブルＬＬＡ１、ＥＬＡ１、ＥＲＡ１（図２８５－３１参照）に基づきランプ制御が行われるが、盤ランプ及び可動体ランプ９ｄに対応する孫テーブルを、遊技盤２における各ランプのレイアウトに対応するように配置すると、左側から右側に向けて、左下の盤ＬＥＤ９５７～９６２、左上の盤ＬＥＤ９５１～９５６、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、右上の盤ＬＥＤ９６３～９６８、右下の盤ＬＥＤ９６９～９７０の順になる。

【２５６７】

図２８５－３５に示すように、時間ｔｋ１では、全てのランプにおける輝度データ「０００」（消灯）が指定されているが、時間ｔｋ２では、左上の盤ＬＥＤ９５１～９５３の

点灯データが指定され、時間ｔｋ３では、左上の盤ＬＥＤ９５４～９５６及び可動体ＬＥＤ９８１、９８２、９８７、９８８の点灯データが指定され、時間ｔｋ４では、可動体ＬＥＤ９８３、９８４の点灯データが指定され、時間ｔｋ６では、可動体ＬＥＤ９８５、９８６の点灯データが指定され、時間ｔｋ８では、右上の盤ＬＥＤ９６３～９６５の点灯データが指定され、時間ｔｋ９では、右上の盤ＬＥＤ９６６～９６５の点灯データが指定され、時間ｔｋ１３では、右下の盤ＬＥＤ９６９、９７０の点灯データが指定される。尚、左下の盤ＬＥＤ９５７～９６２は第１流下経路に配置されており、対象ではないので消灯データが指定されている。

【２５６８】

よって、時間ｔｋ１、２では、左上の盤ＬＥＤ９５１～９５３、９５４～９５６の順に点灯し（図２８５－３４（Ａ）参照）、時間ｔｋ３～７では、可動体ＬＥＤ９８１～９８８の順に点灯し（図２８５－３４（Ｂ）参照）、時間ｔｋ８～１２では、右上の盤ＬＥＤ９６３～９６８の順に点灯し（図２８５－３４（Ｃ）参照）、時間ｔｋ１３～では、右下の盤ＬＥＤ９６９、９７０の順に点灯する（図２８５－３４（Ｄ）参照）。このように右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆにおいては、第２流下経路を流下する遊技球の動きに合わせて延びていく矢印画像Ｚ１０１の変化に合わせて各種ランプが点灯していく。

【２５６９】

尚、これら左下の盤ＬＥＤ９５７～９６２、左上の盤ＬＥＤ９５１～９５６、可動体ＬＥＤ９８１～９８８、右上の盤ＬＥＤ９６３～９６８、右下の盤ＬＥＤ９６９～９７０の輝度データとして、右打ち促進演出Ａ及び右打ち促進演出Ｖにおいては七色（虹色）に点灯する輝度データが指定されているが、右打ち促進演出Ｆにおいては七色（虹色）以外の単色（例えば、白色、赤色、緑色、青色など）に点灯する輝度データが指定されていてもよい。

【２５７０】

また、図２８５－３６（Ａ）に示すように、右打ち促進演出Ａにおけるアタッカランプ９ｃの孫テーブルＡＴＡ１では、入賞対象となる大入賞口に配置されたアタッカＬＥＤ９９１、９９２に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカＬＥＤ９９３～９９４に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となる大入賞口領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【２５７１】

また、図２８５－３６（Ｂ）に示すように、右打ち促進演出Ｖにおけるアタッカランプ９ｃの孫テーブルＡＴＶ１では、入賞対象となる大入賞口に配置されたアタッカＬＥＤ９９３に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカＬＥＤ９９１～９９２、９９４に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となるＶ領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【２５７２】

また、図２８５－３６（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出Ｆにおけるアタッカランプ９ｃの孫テーブルＡＴＦ１では、入賞対象となる第２始動入賞口に配置されたアタッカＬＥＤ９９４に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカＬＥＤ９９１～９９３に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となる普電領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【２５７３】

尚、前記特徴部１３０ＳＧでは、パチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【２５７４】

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

【２５７５】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図２８６は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【２５７６】
遊技盤２の所定位置には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂと、が設けられている。図２８６に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、いずれも７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【２５７７】
特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、１以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。
【２５７８】
第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄は「第１特図」ともいう。第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄は「第２特図」ともいう。第１特図を用いた特図ゲームは「第１特図ゲーム」ともいう。第２特図を用いた特図ゲームは「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【２５７９】
遊技盤２の所定位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。図２８６に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器２０は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。
【２５８０】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）、有機ＥＬ（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置５が構成されてもよい。画像表示装置５は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置５は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【２５８１】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図２８６に示す画像表示装置５の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが設けられ、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【２５８２】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数は、第１保留記憶数ともいう。第２特図ゲームに対応する保留記憶数は、第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。図２８６に示す第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられる。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。図２８６に示す普通図柄表示器２０の上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【２５８３】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂと、が設けられている。入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば３個といった、所定個の賞球が払い出され、第１特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立し得る。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物として、図２８７に示す普通電動役物ソレノイド８１により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態になることは、第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。可変入賞球装置６Ｂが開放状態になることは、第２始動入賞口が開放状態になるともいう。第２始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば３個といった、所定個の賞球が払い出され、第２特

図ゲームを実行するための第２始動条件が成立し得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【２５８４】

入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が進入することは、第１始動入賞ともいう。可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入することは、第２始動入賞ともいう。第１始動入賞口に進入した遊技球は、図２８７に示す第１始動口スイッチ２１Ａによって検出される。第２始動入賞口に進入した遊技球は、図２８７に示す第２始動口スイッチ２１Ｂによって検出される。第１始動入賞の発生にもとづいて、第１保留記憶数の加算更新が可能になり、第１特図ゲームとして、第１特別図柄表示装置４Ａによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。第２始動入賞の発生にもとづいて、第２保留記憶数の加算更新が可能になり、第２特図ゲームとして、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の可変表示が実行可能になる。

【２５８５】

遊技盤２の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。図２８６に示す例では、遊技領域の左下方２箇所に一般入賞口１０が設けられている。一般入賞口１０のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば１０個といった、所定個の賞球が払い出される。

【２５８６】

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

【２５８７】

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

【２５８８】

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

【２５８９】

右側遊技領域における第２経路には、通過ゲート４１と、特別可変入賞球装置５０と、が設けられている。通過ゲート４１は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート４１を通過した遊技球は、図２８７に示すゲートスイッチ２１によって検出される。遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能

になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

【２５９０】

特別可変入賞球装置５０は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド８２により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置５０の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材５２が設けられている。特別可変入賞球装置５０において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材５３が設けられている。

【２５９１】

可動部材５２は、大入賞口ソレノイド８２により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。特別可変入賞球装置５０の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるＶ入賞領域５１が設けられている。また、特別可変入賞球装置５０の内部には、Ｖ入賞領域５１とは異なる通常領域が設けられている。Ｖ入賞領域５１の上部には、Ｖ入賞口開閉部材として、Ｖ入賞領域５１を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド８３により駆動され、Ｖ入賞領域５１を開閉するための進退動作が可能である。Ｖ入賞領域５１は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球は、特定領域スイッチ２４によって検出される。Ｖ入賞領域５１を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球と、Ｖ入賞領域５１を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ２６によって検出された後に、特別可変入賞球装置５０の外部へと排出される。

【２５９２】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。遊技盤２の所定位置には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【２５９３】

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

【２５９４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、スティックコントローラ３１Ａと、プッシュボタン３１Ｂと、が設けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、図２８７に示すコントローラセンサユニット３５Ａによって検出される。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、図２８７に示すプッシュセンサ３

５Ｂによって検出される。パチンコ遊技機１では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【２５９５】

（遊技の進行の概略）

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

【２５９６】

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

【２５９７】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば２９秒間や１．８秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる１のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば１５回や２回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

【２５９８】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例え

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

【２５９９】

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

【２６００】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第２特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第２始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第２始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【２６０１】

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

【２６０２】

時短状態は、特に第２特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。

確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか１つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【２６０３】

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

【２６０４】

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

【２６０５】

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

【２６０６】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機１への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【２６０７】

（演出の進行など）

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

【２６０８】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、演出図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図

柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに対応した３つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【２６０９】

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

【２６１０】

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

【２６１１】

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

【２６１２】

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

【２６１３】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信

頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に変化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【２６１４】

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

【２６１５】

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

【２６１６】

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

【２６１７】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２８７に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５、電源基板１７などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【２６１８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と、スイッチ回路１１０と、ソレノイド回路１１１と、を備える。

【２６１９】

主基板１１が備える遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、を含んで構成可能である。ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、乱数回路１０４の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂといった始動口スイッチ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、排出口スイッチ２６を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入

が検出されたことになる。ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド８１と、大入賞口ソレノイド８２と、特定領域ソレノイド８３と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【２６２０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、ＲＯＭ１０１は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ＲＯＭ１０１が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。ＲＡＭ１０２は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。ＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップＲＡＭとなっていればよい。ＲＡＭ１０２は、ＲＷＭ（Read/Write Memory）ともいう。ＲＡＭ１０２のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御可能である。乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、ＣＰＵ１０３が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。Ｉ／Ｏ１０５は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１０５の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路１１０を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１０５の出力ポートから出力される各種信号は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド８１、大入賞口ソレノイド８２、特定領域ソレノイド８３などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

【２６２１】

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

【２６２２】

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

【２６２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板１２の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。

演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種テーブルのデータなど、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データを用いるとともに、ＲＡＭ１２２をメインメモリとして使用する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

【２６２４】

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

【２６２５】

乱数回路１２４は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。Ｉ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１２５の入力ポートは、コントローラセンサユニット３５Ａから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ３５Ｂから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートは、画像表示装置５に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板１３に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板１４に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいればよい。

【２６２６】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部１２３からの音指定信号にもとづいてスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部１２３からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ９を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、遊技効果ランプ９の点灯や消灯とは、表示制御部１２３からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体３２を動作させる信号の供給など、可動体３２の制御とは、演出制御用ＣＰＵ１２０が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板は、サブ基板ともいう。図２８７に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図２８７に示す構成例とは異なり、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【２６２７】

電源基板１７は、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回

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

【２６２８】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２６２９】

（主基板１１の主要な動作）

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

【２６３０】

図２８８は、主基板１１においてＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図２８８に示す遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、割込み禁止に設定する（ステップＳ９０１）。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う（ステップＳ９０２）。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしてのＰＴＣ（Programmable Timer Counter）、乱数回路１０４、Ｉ／Ｏ１０５の入力ポート、シリアル通信回路、ＲＷＭアクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

【２６３１】

続いて、ＲＷＭチェック処理（ステップＳ９０３）を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ９０４）。復旧条件は、クリアスイッチ９２の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ１０２における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電源投入時に、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップＳ９０４にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ９０３のＲＷＭチェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、ＲＡＭ１０２における記憶内容が正常であると判断する。ステップＳ９０４では、ステップＳ９０３のＲＷＭチェック処理によりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【２６３２】

復旧条件が成立した場合に（ステップＳ９０４；Ｙｅｓ）、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定（ステップＳ９０５）と、

バックアップ時設定テーブルの指定（ステップＳ９０６）と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、ＲＯＭ１０１に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

【２６３３】

復旧条件が成立しない場合に（ステップＳ９０４；Ｎｏ）、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、ＲＷＭ初期設定処理（ステップＳ９０７）と、初期化時コマンド送信テーブルの指定（ステップＳ９０８）と、初期化時設定テーブルの指定（ステップＳ９０９）と、を含んでいる。ＲＷＭ初期設定処理は、ＲＡＭ１０２におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コマンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

【２６３４】

その後、コマンドセット処理（ステップＳ９０１０）と、データセット処理（ステップＳ９０１１）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

【２６３５】

そして、ウェイト処理（ステップＳ９０１２）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップＳ９０１３）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板１２などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

【２６３６】

ステップＳ９０１３の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップＳ９０１４）を行い、例えば４ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにＰＴＣカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップＳ９０１５）、初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ９０１６）、割込み許可（ステップＳ９０１７）が、繰り返し実行される。以後、ＰＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出されるごとに、ＣＰＵ１０３はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、ＣＰＵ１０３は、例えば４ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

【２６３７】

図２８９（Ａ）は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、ＰＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けることで

、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図２８９（Ａ）に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップＳ９０２１）と、スイッチ処理（ステップＳ９０２２）と、メイン側エラー処理（ステップＳ９０２３）と、遊技用乱数更新処理（ステップＳ９０２４）と、特別図柄プロセス処理（ステップＳ９０２５）と、普通図柄プロセス処理（ステップＳ９０２６）と、情報出力処理（ステップＳ９０２７）と、賞球処理（ステップＳ９０２８）と、メイン側表示制御処理（ステップＳ９０２９）と、を含んでいる。

【２６３８】

ステップＳ９０２１の電源断処理は、電源基板１７から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、ＲＷＭアクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップＳ９０２２のスイッチ処理は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３など、スイッチ回路１１０を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップＳ９０２３のメイン側エラー処理は、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理が含まれる。ステップＳ９０２４の遊技用乱数更新処理は、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する処理が含まれる。

【２６３９】

図２８９（Ｂ）は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１と、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２と、ＭＲ２初期値決定用の乱数ＭＲ３と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４と、変動パターン決定用の乱数ＭＲ５と、普通図柄当り判定用の乱数ＭＲ６と、ＭＲ６初期値決定用の乱数ＭＲ７と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数ＭＲ１は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数ＭＲ２は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。ＭＲ２初期値決定用の乱数ＭＲ３は、乱数ＭＲ２の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数ＭＲ５は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数ＭＲ６は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。ＭＲ６初期値決定用の乱数ＭＲ７は、乱数ＭＲ６の初期値を作成するために使用する。ＭＲ２初期値決定用の乱数ＭＲ３と、ＭＲ６初期値決定用の乱数ＭＲ７は、ステップＳ２４の遊技用乱数更新処理だけでなく、図２８８に示されたステップＳ９０１６の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

【２６４０】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる１または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数ＭＲ５の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された１または複数の変動パターンが含まれるグループである。

【２６４１】

図２８９（Ａ）に示すステップＳ９０２５の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御な

ど、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップＳ９０２６の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ２１からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置６Ｂの開放制御など、普通図柄の可変表示と第２始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップＳ９０２７の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップＳ９０２８の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップＳ９０２９のメイン側表示制御処理は、第１特別図柄の表示設定と、第２特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第１特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第２特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

【２６４２】

図２９０（Ａ）は、特別図柄プロセス処理として、図２８９（Ａ）に示すステップＳ９０２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板１２に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２６４３】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行した後に、ＲＡＭ１０２の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す（ステップＳ１０２）。特図プロセスコードは、００［Ｈ］～０Ｂ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。［Ｈ］は１６進数であることを示す。ＣＰＵ１０３は、特図プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップＳ１０３）。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【２６４４】

図２９０（Ｂ）は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが００［Ｈ］に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが０１［Ｈ］に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが０２［Ｈ］に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが０３［Ｈ］に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが０４［Ｈ］に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが０５［Ｈ］に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが０６［Ｈ］に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが０７［Ｈ］に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが０８［Ｈ］に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが０９［Ｈ］に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが０Ａ［Ｈ］に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが０Ｂ［

Ｈ］に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。
【２６４５】
特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かを判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定（事前決定）が行われるとともに、特図プロセスコードが０１［Ｈ］に更新される。
【２６４６】
ＣＰＵ１０３は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照する。主基板１１における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板１２においては、各種のテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。
【２６４７】
特別図柄通常処理では、第２特図を用いた特図ゲームが、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるという、特図２優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、特別図柄通常処理では、第１始動入賞口と第２始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるという、入賞順消化の制御が行われてもよい。
【２６４８】
特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが０２［Ｈ］に更新される。特別図柄停止処理は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは０８［Ｈ］に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは０３［Ｈ］に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。
【２６４９】
小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにもとづいて、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行い、特図プロセスコードを０４［Ｈ］に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが０５［Ｈ］に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを０６［Ｈ］に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、Ｖ入賞

領域５１の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが０７［Ｈ］に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグによりＶ入賞領域５１の通過有無を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値０１［Ｈ］が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが０８［Ｈ］に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。

【２６５０】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを０９［Ｈ］に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検知を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを０Ａ［Ｈ］に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを０８［Ｈ］に更新して、次回のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを０Ｂ［Ｈ］に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。

【２６５１】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

【２６５２】

図２９１は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第１始動入賞口に遊技球が進入したことによる第１始動入賞の場合に対応して「１」が設定され、第２始動入賞口に遊技球が進入したことによる第２始動入賞の場合に対応して「２」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「１」の場合に、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームである第１特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「２」の場合に、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームである第２特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数ＭＲ１の値と比較されるＭＲ１判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられたＭＲ１判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられたＭＲ１判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられたＭＲ１判定値は、時短判

定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

【２６５３】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【２６５４】

図２９２は、演出制御基板１２において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図２９２に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、初期化処理（ステップＳ７１）を実行する。初期化処理は、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理（ステップＳ７２）を実行する。初期動作制御処理は、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体３２の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、２ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３を繰り返して待機する。

【２６５５】

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

【２６５６】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理（ステップＳ７６）を実行する。演出制御プロセス処理は、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップＳ７７）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。その後、ステップＳ７３に戻る。ステップＳ７３に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２６５７】

図２９３（Ａ）は、演出制御プロセス処理として、図２９２に示すステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップＳ１５１）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を表示す

るための処理が含まれる。
【２６５８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み演出設定処理を実行した後に、ＲＡＭ１２２の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップＳ１５２）。演出プロセスコードは、００［Ｈ］～０Ａ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップＳ１５３）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。
【２６５９】
図２９３（Ｂ）は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが００［Ｈ］に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが０１［Ｈ］に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが０２［Ｈ］に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが０３［Ｈ］に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが０４［Ｈ］に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが０５［Ｈ］に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが０６［Ｈ］に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが０７［Ｈ］に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが０８［Ｈ］に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが０９［Ｈ］に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが０Ａ［Ｈ］に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。
【２６６０】
変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが０１［Ｈ］に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが０２［Ｈ］に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが０３［Ｈ］に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは０７［Ｈ］に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは０４［Ｈ］に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。
【２６６１】
小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置５の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが０５［Ｈ］に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを０６［Ｈ］に更新する。小当り終

了演出処理は、画像表示装置５の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ２４により遊技球が検出され、Ｖ入賞が発生したと判定された場合に、Ｖ入賞の発生を報知するＶ入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは０７［Ｈ］に更新される。小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。

【２６６２】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置５の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが０８［Ｈ］に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを０９［Ｈ］に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを０Ａ［Ｈ］に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを０８［Ｈ］に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置５の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である００［Ｈ］に更新される。

【２６６３】

（基本説明の変形例）

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

【２６６４】

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

【２６６５】

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

【２６６６】

パチンコ遊技機１は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として６が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状

態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【２６６７】

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

【２６６８】

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

【２６６９】

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

【２６７０】

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

【２６７１】

（特徴部２２ＡＫに関する説明）

図２９４－１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるメモリ領域のアドレスマップである。図２９４－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に

おけるメモリ領域は、ＲＯＭ１０１に割り当てられたアドレス００００［Ｈ］からアドレス２ＦＦＦ［Ｈ］までのメモリ領域と、ＲＡＭ１０２に割り当てられたアドレスＦ０００［Ｈ］からアドレスＦ３ＦＦ［Ｈ］までのメモリ領域と、を含んでいる。

【２６７２】

ＲＯＭ１０１のメモリ領域は、遊技制御に関する遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域（アドレス００００［Ｈ］～０ＢＤ５［Ｈ］）と、遊技プログラムに用いられる遊技データが記憶される遊技データ領域（アドレス１０００［Ｈ］～１Ｂ７Ｃ［Ｈ］）と、遊技制御とは異なる各種制御に関する非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域（アドレス２０００［Ｈ］～２５０Ｆ［Ｈ］）と、非遊技プログラムに用いられる非遊技データが記憶される非遊技データ領域（２５１０［Ｈ］～２５Ａ１［Ｈ］）と、未使用領域等（アドレス０ＢＤ６［Ｈ］～０ＦＦＦ［Ｈ］、１Ｂ７Ｄ［Ｈ］～１ＦＦＦ［Ｈ］、２５Ａ２［Ｈ］～２ＦＦＦ［Ｈ］）と、を含む。

【２６７３】

ＲＡＭ１０２のメモリ領域は、遊技制御に関するワークエリアとして用いられる遊技ワーク領域（アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ０ＤＥ［Ｈ］）と、遊技プログラムがデータを退避する遊技スタック領域（アドレスＦ１ＥＣ［Ｈ］～Ｆ１ＦＦ［Ｈ］）と、遊技制御とは異なる各種制御に関するワークエリアとして用いられる非遊技ワーク領域（アドレスＦ３００［Ｈ］～Ｆ３３１［Ｈ］）と、非遊技プログラムがデータを退避する非遊技スタック領域（アドレスＦ３Ｆ２［Ｈ］～Ｆ３ＦＦ［Ｈ］）と、未使用領域等（アドレスＦ０ＤＦ［Ｈ］～Ｆ１ＥＢ［Ｈ］、Ｆ２００［Ｈ］～Ｆ２ＦＦ［Ｈ］、Ｆ３３２［Ｈ］～Ｆ３Ｆ１［Ｈ］）と、を含む。

【２６７４】

図２９４－２は、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される演出制御コマンドの構成例を示している。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はコマンドの種別を示すＭＯＤＥデータとなり、２バイト目はコマンドの具体的内容を示すＥＸＴデータとなる。ＭＯＤＥデータとＥＸＴデータは、総称してコマンドデータともいう。ＭＯＤＥデータの先頭ビットは必ずビット値「１」が設定され、ＥＸＴデータの先頭ビットは必ずビット値「０」が設定される。これにより、演出制御基板１２における受信データが演出制御コマンドの１バイト目であるか２バイト目であるかを、明確かつ簡易に区別することができる。

【２６７５】

コマンド８０ＸＸ［Ｈ］は、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。コマンドデータにおいて、ＸＸ［Ｈ］は、不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指定内容に対応して任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドは、変動パターンの指定内容などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンド８ＣＸＸ［Ｈ］は、可変表示の表示結果を指定する演出図柄指定コマンドである。演出図柄指定コマンドは、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。演出図柄情報バッファは、可変表示の表示結果として、停止表示される演出図柄の種類を示す値が格納される。コマンド８Ｄ０１［Ｈ］は、第１特別図柄の変動開始を指定する第１変動開始指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２［Ｈ］は、第２特別図柄の変動開始を指定する第２変動開始指定コマンドである。変動パターン指定コマンドと、演出図柄指定コマンドと、第１変動開始指定コマンドおよび第２変動開始指定コマンドとは、可変表示の開始に対応して送信される変動開始時コマンドに含まれる。ただし、第１変動開始指定コマンドと、第２変動開始指定コマンドとは、第１特図ゲームの実行が開始される場合と第２特図ゲームの実行が開始される場合とに対応して、いずれか一方が送信されて他方が送信されない。

【２６７６】

コマンド８ＦＸＸ［Ｈ］は、演出図柄の確定表示となる停止表示を指定する演出図柄確定コマンドである。演出図柄確定コマンドは、複数種類の図柄停止時設定に対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンド９００２［Ｈ］は、電源投入時にＲＷＭ初

期化を指定する電源投入指定コマンドである。コマンド９１ＸＸ［Ｈ］は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する第１特定回数指定コマンドである。第１特定回数指定コマンドは、特定回数カウンタの計数値に対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンド９２０２［Ｈ］は、電源投入時にＲＷＭバックアップ復旧を指定する停電復旧指定コマンドである。コマンド９４ＸＸ［Ｈ］は、遊技制御中に特定回数コマンドバッファの格納値を指定する第２特定回数指定コマンドである。第２特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンド９５ＸＸ［Ｈ］は、背景画面の表示色を指定する背景色指定コマンドである。背景色指定コマンドは、背景画面の表示色などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンド９Ｆ０３［Ｈ］は、遊技停止中となる非遊技状態におけるデモンストレーション表示を指定する客待ちデモコマンドである。

【２６７７】

コマンドＡ０ＸＸ［Ｈ］は、大当り遊技状態における遊技である大当り遊技の開始に対応して送信され、ファンファーレ表示を指定可能な大当り開始指定コマンドである。大当り開始指定コマンドは、ファンファーレ表示の設定などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンドＡ１ＸＸ［Ｈ］は、大当り遊技の終了に対応して送信され、大当り終了表示を指定可能な大当り終了指定コマンドである。大当り終了指定コマンドは、大当り終了表示の設定などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンドＡ６ＸＸ［Ｈ］は、小当り遊技状態における遊技である小当り遊技の開始に対応して送信され、小当りファンファーレ表示を指定可能な小当り開始指定コマンドである。小当り開始指定コマンドは、小当りファンファーレ表示の設定などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンドＡ７ＸＸ［Ｈ］は、小当り遊技の終了に対応して送信され、小当り終了表示を指定する小当り終了指定コマンドである。小当り終了指定コマンドは、小当り終了表示の設定などに対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。

【２６７８】

コマンドＡＥ００［Ｈ］は、特別可変入賞球装置５０の内部に設けられた特定領域となるＶ入賞領域５１を遊技球が通過したことに対応して送信され、Ｖ入賞表示を指定可能な特定領域通過コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ［Ｈ］は、第１演出記憶情報数としての第１保留記憶数を指定可能な第１演出記憶情報指定コマンドである。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１保留記憶数に対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。コマンドＣ１ＸＸ［Ｈ］は、第２演出記憶情報数としての第２保留記憶数を指定可能な第２演出記憶情報指定コマンドである。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２保留記憶数に対応して、異なるＥＸＴデータを設定可能である。

【２６７９】

図２９４－３は、ＲＷＭ初期設定処理の一例を示すフローチャートである。例えば図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ７では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムにもとづいて、図２９４－３に示すようなＲＷＭ初期設定処理が実行される。図２９４－３に示すＲＷＭ初期設定処理において、ＣＰＵ１０３は、転送元アドレスをＦ０００［Ｈ］に設定するとともに（ステップＡＫＳ０１１）、転送先アドレスをＦ００１［Ｈ］に設定し（ステップＡＫＳ０１２）、転送回数を０２ＦＦ［Ｈ］に設定する（ステップＡＫＳ０１３）。そして、転送元アドレスにクリアデータを格納してから（ステップＡＫＳ０１４）、ブロック転送命令を実行する（ステップＡＫＳ０１５）。

【２６８０】

ステップＡＫＳ０１１にて設定されるアドレスＦ０００［Ｈ］は、ＲＡＭ１０２に割り当てられた先頭アドレスであり、その記憶領域が図２９４－１に示す遊技ワーク領域に含まれている。ステップＡＫＳ０１２にて設定されるアドレスＦ００１［Ｈ］は、転送元アドレスとして設定されたアドレスＦ０００［Ｈ］の次アドレスであり、アドレスが連続した記憶領域に同一値を示すデータの書込みを可能にする。ステップＡＫＳ０１３にて設定される転送回数の０２ＦＦ［Ｈ］は、図２９４－１に示す遊技ワーク領域や遊技スタック領域を含むメモリ領域のサイズに対応している。したがって、ステップＡＫＳ０１４にて

クリアデータを格納した後に、ステップＡＫＳ０１５にてブロック転送命令を実行することにより、遊技ワーク領域および遊技スタック領域を含むメモリ領域に、クリアデータが書き込まれることで初期化される。このようなＲＷＭ初期設定処理によるメモリ領域の初期化は、電源投入時の初期設定ともいう。

【２６８１】

図２９４－４は、コマンドセット処理の一例を示すフローチャートである。コマンドセット処理が実行される場合に、呼出元の処理において、コマンド送信テーブルの先頭アドレスに対応する値がポインタに格納される。コマンドセット処理で用いるポインタは、コマンド送信テーブルにおいてテーブル読出位置となるアドレス値を保持する。コマンドセット処理で用いるポインタは、例えばＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれるＨＬレジスタなどを用いて構成すればよい。ＨＬレジスタは、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＨレジスタと、同じく汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＬレジスタとを、組み合わせたペアレジスタであり、１６ビット長の演算などに用いたり、メモリ領域のアドレスを指定するポインタとして用いることができる。

【２６８２】

コマンドセット処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、テーブル先頭データを処理数に設定する（ステップＡＫＳ０２１）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＢレジスタに格納する。コマンドセット処理において、Ｂレジスタは処理数に対応する値が格納される。次に、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２２）。ここでのワークエリア参照ビットは、ステップＡＫＳ０２１により読み出した１バイト構成のテーブルデータにおける先頭ビットであればよい。

【２６８３】

ステップＡＫＳ０２２に対応して、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「１」であり「０」でない場合に（ステップＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、例えばＢレジスタの格納値を変更することにより、処理数を「１」に上書き設定する（ステップＡＫＳ０２３）。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、ポインタの格納値を１加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップＡＫＳ０２４）。

【２６８４】

その後、コマンド上位バイト用データを読み出す（ステップＡＫＳ０２５）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＡレジスタに格納する。ステップＡＫＳ０２２にてワークエリア参照ビットにおけるビット値が「１」であった場合に、ステップＡＫＳ０２４を実行せずにステップＡＫＳ０２５に進むので、テーブル先頭データがコマンド上位バイト用データとして読み出されることになる。続いて、シリアル通信データレジスタに、ステップＡＫＳ０２５による読出データを格納する（ステップＡＫＳ０２６）。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板１２に向けてシリアル通信方式で送信出力する。したがって、ステップＡＫＳ０２５、ＡＫＳ０２６により、コマンド上位バイトであるＭＯＤＥデータを、演出制御基板１２に向けて送信することができる。

【２６８５】

ステップＡＫＳ０２６の次に、ポインタの格納値を１加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップＡＫＳ０２７）。そして、コマンド下位バイト用データを読み出す（ステップＡＫＳ０２８）。コマンド下位バイト用データは、ワークエリア参照ビットとなる１ビットの先頭ビットと、ワークエリア参照ビット以外の７ビットのデータビットと、を含む８ビットで構成される。続いて、ワークエリア参照ビットにおけるビ

ット値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２９）。
【２６８６】
ステップＡＫＳ０２９に対応して、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「１」であり「０」でない場合に（ステップＡＫＳ０２９；Ｎｏ）、コマンド拡張データアドレステーブルを指定する（ステップＡＫＳ０３０）。例えば、コマンド送信テーブルのアドレスを、汎用レジスタに含まれるＤＥレジスタなどに退避してから、ポインタとなるＨＬレジスタに、コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対応する値を格納する。そして、コマンド拡張データを読み出す（ステップＡＫＳ０３１）。このときに、ワークエリア参照ビットにおけるビット値をクリアして「０」としたデータが、コマンド拡張データアドレステーブルにおける読出位置を指定するオフセット値を示す。コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対し、オフセット値を加算して得られる読出位置のテーブルデータを、コマンド下位バイト読出アドレスの下位バイトとする。また、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、特殊レジスタに含まれるＱレジスタには、遊技ワーク領域に割り当てられたアドレスの上位バイトに対応したＦ０［Ｈ］が格納されている。こうした特殊レジスタの格納値をコマンド下位バイト読出アドレスの上位バイトとすることで、コマンド下位バイト読出アドレスから取得したデータは、送信対象となるコマンド下位バイトに用いるために、コマンド拡張データとしてＡレジスタに格納される。
【２６８７】
ステップＡＫＳ０２９に対応してワークエリア参照ビットにおけるビット値が「０」である場合や（ステップＡＫＳ０２９；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ０３１の後に、シリアル通信データレジスタに読出データを格納する（ステップＡＫＳ０３２）。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「０」であれば、ステップＡＫＳ０２８により読み出したコマンド下位バイト用データを、そのまま送信するコマンドの下位バイトとして用いて、シリアル通信データレジスタに格納する。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「１」であれば、ステップＡＫＳ０３１により読み出したコマンド拡張データを、送信するコマンドの下位バイトとして用いて、シリアル通信データレジスタに格納する。これにより、コマンド下位バイトであるＥＸＴデータを、演出制御基板１２に向けて送信することができる。
【２６８８】
次に、処理数を１減算更新する（ステップＡＫＳ０３３）。このときに、更新後の処理数が「０」となったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０３４）。ステップＡＫＳ０３４に対応して処理数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ０３４；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０２４に進み、次のテーブルデータなどを用いた演出制御コマンドの送信を可能に制御する。これに対し、処理数が「０」である場合に（ステップＡＫＳ０３４；Ｙｅｓ）、コマンドセット処理を終了する。
【２６８９】
図２９４－５は、コマンド送信テーブルの構成例を示している。このうち、図２９４－５（Ａ）は、送信コマンド数が「２」以上である場合のコマンド送信テーブルＡＫＴ０１である。図２９４－５（Ｂ）は、送信コマンド数が「１」である場合のコマンド送信テーブルＡＫＴ０２である。コマンド送信テーブルＡＫＴ０１は、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにより処理数が指定される。これに対し、コマンド送信テーブルＡＫＴ０２は、処理数を指定するテーブルデータを含んでいない。コマンド送信テーブルに処理数を指定するテーブルデータが含まれるか否かは、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値から特定可能である。
【２６９０】
図２９４－５（Ａ）に示す送信コマンド数が「２」以上である場合のコマンド送信テーブルＡＫＴ０１は、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「０」に設定されている。これに対し、図２９４－５（Ｂ）に示す送信コマンド数が「１」である場合のコマンド送信テーブルＡＫＴ０２は、テーブル先頭アド

レスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「１」に設定されている。図２９４－４に示されたコマンドセット処理のステップＡＫＳ０２２では、ステップＡＫＳ０２１において読み出されたテーブル先頭データを用いて、ワークエリア参照ビットのビット値が「０」であるか否かを判定する。そして、ワークエリア参照ビットのビット値が「１」であり「０」でない場合に、ステップＡＫＳ０２３により処理数を「１」に上書き設定する。これにより、送信コマンド数が「１」の場合に、コマンド送信テーブルは処理数を指定するテーブルデータを含むことなく、コマンドセット処理において処理数を「１」に設定できるので、コマンド送信テーブルのデータ容量を削減することができる。

【２６９１】

また、コマンド送信テーブルにおいて、コマンド下位バイト用データとなるテーブルデータは、ワークエリア参照ビットのビット値により、コマンド拡張データアドレステーブルを参照するか否かを指定可能である。例えば、コマンド拡張データアドレステーブルを参照してコマンド下位バイトとなるコマンド拡張データを読み出す場合に、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「１」に設定されている。図２９４－５（Ａ）に示すコマンド送信テーブルＡＫＴ０１では、第２コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「１」に設定されているので、コマンド拡張データアドレステーブルを参照してコマンド下位バイトを設定するためのコマンド拡張データを読み出すことになる。これに対し、コマンド拡張データアドレステーブルを参照せずにコマンド下位バイト用データをそのまま送信するコマンドの下位バイトとして用いる場合に、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「０」に設定されている。図２９４－５（Ａ）に示すコマンド送信テーブルＡＫＴ０１では、第１コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「０」に設定されているので、コマンド拡張データアドレステーブルを参照せずにコマンド下位バイト用データをそのままコマンドの下位バイトとして用いることになる。コマンド拡張データアドレステーブルを参照するときに、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビット以外のビット値を、コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対するオフセット値とすることで、コマンド拡張データアドレステーブルにおける読出位置を指定することができる。このように、コマンド下位バイト用データに含まれるワークエリア参照ビットのビット値が「０」である場合と「１」である場合とで、コマンド拡張データアドレステーブルを参照するか否かを異ならせることにより、コマンド送信テーブルのデータ容量が増大することを防止しつつ、多様なデータを柔軟に用いてコマンド下位バイトの送信設定が可能になる。

【２６９２】

図２９４－６は、コマンド拡張データアドレステーブルＡＫＴ１１の構成例を示している。コマンド拡張データアドレステーブルは、コマンド送信用参照データ下位アドレスＡＤＵ０１～ＡＤＵ０５といった、複数の参照データ下位アドレスを示すテーブルデータにより構成されている。図２９４－４に示されたコマンドセット処理のステップＡＫＳ０３１では、ステップＡＫＳ０２８において読み出されたコマンド下位バイト用データを用いて、コマンド拡張データアドレステーブルＡＫＴ１１における読出位置が特定される。その読出位置から読み出されたテーブルデータは、コマンド拡張データの読出アドレスにおける下位バイトを構成する。例えば、コマンド送信用参照データ下位アドレスＡＤＵ０１～ＡＤＵ０５を示すテーブルデータは、いずれもコマンド拡張データの読出アドレスにおける下位バイトを構成可能である。こうして取得されたコマンド拡張データを、コマンドセット処理のステップＡＫＳ０３２によりシリアル通信データレジスタに格納する。これにより、コマンド拡張データをコマンド下位バイトであるＥＸＴデータとして、演出制御基板１２に向けて送信することができる。

【２６９３】

図２９４－７は、データセット処理の一例を示すフローチャートである。データセット処理が実行される場合に、呼出元の処理において、データ設定テーブルの先頭アドレスに

対応する値がポインタに格納される。データセット処理で用いるポインタは、データ設定テーブルにおいてテーブル読出位置となるアドレス値を保持する。データセット処理で用いるポインタは、例えばＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれるＨＬレジスタなどを用いて構成すればよい。

【２６９４】

データセット処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、テーブル先頭データを処理数に設定する（ステップＡＫＳ０４１）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＢレジスタに格納する。データセット処理において、Ｂレジスタは処理数に対応する値が格納される。次に、処理数が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０４２）。

【２６９５】

ステップＡＫＳ０４２に対応して、処理数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ０４２；Ｎｏ）、設定先アドレスと設定用データを読み出す（ステップＡＫＳ０４３）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスの次アドレスから読み出したテーブルデータを、設定先アドレスの下位バイトとして、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＥレジスタに格納する。また、ポインタの格納値より２大きい値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、設定用データとして、Ａレジスタに格納する。その後、ポインタの格納値を２加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップＡＫＳ０４４）。ＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ０４３、ＡＫＳ０４４に対応する処理を、２バイト構成の１命令として用意されたＩＮＬＤ命令により実行可能であってもよい。

【２６９６】

ステップＡＫＳ０４４の後に、設定用データを設定先アドレスに格納する（ステップＡＫＳ０４５）。例えば、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる８ビットレジスタであるＤレジスタには、遊技ワーク領域に割り当てられたアドレスの上位バイトに対応したＦ０［Ｈ］が格納されている。そして、ＤＥレジスタの格納値から得られるデータ設定アドレスに、Ａレジスタの格納データを記憶させることで、設定先アドレスのデータ設定が可能になる。このときに、処理数を１減算更新し（ステップＡＫＳ０４６）、更新後の処理数が「０」となったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０４７）。ステップＡＫＳ０４７に対応して処理数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ０４７；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０４３に戻り、次のテーブルデータなどを用いたデータ設定を可能に制御する。

【２６９７】

ステップＡＫＳ０４２、ＡＫＳ０４７のいずれかに対応して処理数が「０」である場合に（ステップＡＫＳ０４２；Ｙｅｓ、ステップＡＫＳ０４７；Ｙｅｓ）、ポインタの格納値を１加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップＡＫＳ０４８）。そして、読出位置データを処理数に設定する（ステップＡＫＳ０４９）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、Ｂレジスタに格納する。次に、処理数が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５０）。ステップＡＫＳ０５０に対応して処理数が「０」である場合に（ステップＡＫＳ０５０；Ｙｅｓ）、データセット処理を終了する。

【２６９８】

ステップＡＫＳ０５０に対応して処理数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ０５０；Ｎｏ）、ポインタの格納値を１加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップＡＫＳ０５１）。そして、ワークアドレス下位バイトを読み出す（ステップＡＫＳ０５２）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、ワークアドレス下位バイトとして、Ｅレジスタに格納する。その後、ワークアドレスのデータクリアを行う（ステップＡＫＳ０５３）。例えば、ＤＥレジスタの格納値から得られるワークアドレスの記憶領域をクリアすることで、ワークアドレスのデータ

クリアが可能になる。このときに、処理数を１減算更新し（ステップＡＫＳ０５４）、更新後の処理数が「０」となったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５５）。ステップＡＫＳ０５５に対応して処理数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ０５５；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０５１に戻り、次のテーブルデータなどを用いたデータクリアを可能に制御する。ステップＡＫＳ０５５に対応して処理数が「０」である場合に（ステップＡＫＳ０５５；Ｙｅｓ）、データセット処理を終了する。

【２６９９】

図２９４－８は、特定回数コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。例えば図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ１３では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムにもとづいて、図２９４－８に示すような特定回数コマンド送信処理が実行される。図２９４－８に示す特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数に関して、第１特定回数指定コマンドを送信するための処理である。ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに、特定回数カウンタが設けられている。特定回数カウンタは、計数値を示す２バイトデータを格納可能であり、可変表示の実行回数が特定回数に達するまでの残り回数を特定可能に計数する。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて更新可能な数値情報となる。

【２７００】

特定回数コマンド送信処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１特定回数指定コマンド上位バイトを設定する（ステップＡＫＳ０６１）。例えば、第１特定回数指定コマンドの上位バイトとなるコマンド種別データとして、９１［Ｈ］をＡレジスタに格納する。また、特定回数カウンタ下位バイトを読み出す（ステップＡＫＳ０６２）。このときに、読み出した特定回数カウンタの下位バイトのうち、上位４ビットをＢレジスタに格納し、下位４ビットをＣレジスタに格納することで、１６進数で示される計数値を１桁ごとに異なるレジスタに格納しておく。Ｃレジスタは、Ｂレジスタと同様に、ＣＰＵ１０３に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれた８ビットレジスタであり、Ｂレジスタと組み合わせたペアレジスタとしてのＢＣレジスタを構成することができる。こうして、ステップＡＫＳ０６２では、特定回数カウンタ下位バイトの読出アドレスから読み出したカウンタデータを、ＢＣレジスタに格納する。続いて、シリアル通信データレジスタに、第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する（ステップＡＫＳ０６３）。その後、シリアル通信データレジスタに、第１送信データを格納する（ステップＡＫＳ０６４）。第１送信データは、例えばＣレジスタの格納データであればよい。

【２７０１】

ステップＡＫＳ０６４の次に、第２送信データ設定を行う（ステップＡＫＳ０６５）。ここでは、例えばＢレジスタの格納データにおいて、特定回数コマンド識別ビット位置として、ビット番号「０」～「７」のうち、ビット番号「４」におけるビット値が「１」にセットされる。そして、シリアル通信データレジスタに、第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する（ステップＡＫＳ０６６）。その後、シリアル通信データレジスタに、第２送信データを格納する（ステップＡＫＳ０６７）。なお、ステップＡＫＳ０６６を先に行い、ステップＡＫＳ０６５を後に行うようにしてもよい。

【２７０２】

さらに、特定回数カウンタ上位バイトを読み出す（ステップＡＫＳ０６８）。このときに、特定回数カウンタ上位バイトの読出アドレスから読み出したカウンタデータを、Ｃレジスタに格納する。特定回数カウンタ上位バイトは、１バイト構成のカウンタデータであればよい。続いて、第３送信データ設定を行う（ステップＡＫＳ０６９）。ここでは、例えばＣレジスタの格納データにおいて、特定回数コマンド識別ビット位置として、ビット番号「０」～「７」のうち、ビット番号「５」におけるビット値が「１」にセットされる。そして、シリアル通信データレジスタに、第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する（ステップＡＫＳ０７０）。その後、シリアル通信データレジスタに、第３送信データを格納する（ステップＡＫＳ０７１）。なお、ステップＡＫＳ０７０を先に行い、ス

テップＡＫＳ０６９を後に行うようにしてもよい。
【２７０３】
このように、特定回数コマンド送信処理において、ＣＰＵ１０３は、第１特定回数指定コマンドの上位バイトとなるコマンド種別データとともに、第１送信データ、第２送信データ、第３送信データについて、それぞれが作成されるごとに、シリアル通信データレジスタに格納する。例えば、特定回数コマンド送信処理では、シリアル通信データレジスタに対して、ステップＡＫＳ０６３にて第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップＡＫＳ０６４にて第１送信データを格納し、ステップＡＫＳ０６６にて第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップＡＫＳ０６７にて第２送信データを格納し、ステップＡＫＳ０７０にて第１特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップＡＫＳ０７１にて第３送信データを格納する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板１２に向けてシリアル通信方式で送信出力する。こうして、特定回数コマンド送信処理において、第１特定回数指定コマンドの送信に用いられるデータが作成されるごとに、シリアル通信データレジスタに格納されて演出制御基板１２に向けて送信されることにより、第１特定回数指定コマンドを安定的に送信することができる。したがって、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【２７０４】
特定回数コマンド送信処理は、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ１３にて実行されるので、ステップＳ４にて復旧条件が成立した場合でも成立しない場合でも、第１特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。これにより、パチンコ遊技機１の設計が容易になることで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【２７０５】
図２９４－９は、第１特定回数指定コマンドの構成例を示している。第１特定回数指定コマンドは、電源投入時の特定回数コマンド送信処理により送信され、特定回数までの残り回数に関する第１コマンドとなる。特定回数までの残り回数は、ＲＡＭ１０２の所定アドレスにおける特定回数カウンタの計数値により示される。特定回数カウンタの計数値は、２バイト構成のデータを用いて、０２ＡＤ［Ｈ］を上限値とする特定回数までの残り回数を特定可能に示す。例えば、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ９により指定する初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタにおけるカウンタ初期値として、特定回数初期値に対応した０２ＡＤ［Ｈ］を設定するためのテーブルデータを含んでいる。
【２７０６】
特定回数コマンド送信処理のステップＡＫＳ０６３、ＡＫＳ０６４では、図２９４－９（Ａ）に示す１セット目ＡＫＣ０１の第１特定回数指定コマンドが送信される。１セット目ＡＫＣ０１の第１特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第１送信データと、を含んでいる。第１特定回数指定コマンドのコマンド種別データは、コマンド種別が第１特定回数指定コマンドであることを示す１バイトの第１制御データであり、第１特定回数指定コマンドのＭＯＤＥデータとして９１［Ｈ］を示す。第１送信データは、特定回数カウンタの計数値における１桁目として１［Ｈ］の位における値を示し、計数値に関する１バイトの第２制御データとなる。第１送信データにおいて、最下位ビットから最上位ビットへと向けて割り当てられたビット番号「０」～「７」のうち、ビット番号「４」および「５」におけるビット値が、いずれも「０」に設定されることにより、１セット目ＡＫＣ０１の第１特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。
【２７０７】
特定回数コマンド送信処理のステップＡＫＳ０６６、ＡＫＳ０６７では、図２９４－９（Ｂ）に示す２セット目ＡＫＣ０２の第１特定回数指定コマンドが送信される。２セット目ＡＫＣ０２の第１特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第２送信データと

、を含んでいる。コマンド種別データは、１セット目ＡＫＣ０１の場合と同様に９１［Ｈ］を示す。第２送信データは、特定回数カウンタの計数値における２桁目として１０［Ｈ］の位における値を示し、計数値に関する１バイトの第２制御データとなる。第２送信データにおいて、第１送信データと同様に割り当てられたビット番号「０」～「７」のうち、ビット番号「４」におけるビット値が「１」に設定され、ビット番号「５」におけるビット値が「０」に設定されることにより、２セット目ＡＫＣ０２の第１特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。

【２７０８】

特定回数コマンド送信処理のステップＡＫＳ０７０、ＡＫＳ０７１では、図２９４－９（Ｃ）に示す３セット目ＡＫＣ０３の第１特定回数指定コマンドが送信される。３セット目ＡＫＣ０３の第１特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第３送信データと、を含んでいる。コマンド種別データは、１セット目ＡＫＣ０１および２セット目ＡＫＣ０２と同様に９１［Ｈ］を示す。第３送信データは、特定回数カウンタの計数値における３桁目として１００［Ｈ］の位における値を示し、計数値に関する１バイトの第２制御データとなる。第３送信データにおいて、第１送信データや第２送信データと同様に割り当てられたビット番号「０」～「７」のうち、ビット番号「４」におけるビット値が「０」に設定され、ビット番号「５」におけるビット値が「１」に設定されることにより、３セット目ＡＫＣ０３の第１特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。

【２７０９】

このように、第１特定回数指定コマンドは、１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までが各２バイト構成で、あわせて３セットあることにより合計６バイトの演出制御コマンドとして、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１特定回数コマンドは、第１制御データであるコマンド種別データと、特定回数カウンタの計数値に対応して設定される第２制御データである第１送信データから第３送信データまでのいずれかと、を組み合わせたコマンドデータが、１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までの合計３セットといった、所定数あることで構成されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ１３において、図２９４－８に示すような特定回数コマンド送信処理を実行することにより、第１特定回数指定コマンドを作成する。

【２７１０】

図２８８に示された遊技制御メイン処理では、ステップＳ３のＲＷＭチェック処理を実行した後に、ステップＳ４において復旧条件が成立したか否かを判定することで、バックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を、実行可能である。そして、ステップＳ４において復旧条件が成立することで、判定処理による判定結果が正常である場合に、ステップＳ７のＲＷＭ初期設定処理が実行されない。これにより、ＲＡＭ１０２の記憶情報は、パチンコ遊技機１の電源投入前から変更されないので、特定回数カウンタの計数値も電源投入前からＲＡＭ１０２に記憶されたものとなる。この場合に、ステップＳ１３の特定回数コマンド処理は、ＲＡＭ１０２に記憶された数値情報となる特定回数カウンタの計数値にもとづいて実行される。これに対し、ステップＳ４において復旧条件が成立せず、判定処理による判定結果が正常でない場合に、ステップＳ７のＲＷＭ初期設定処理が実行され、その後、ステップＳ９により指定された初期化時設定テーブルを参照して、ステップＳ１１のデータセット処理が実行される。これにより、ＲＡＭ１０２の記憶情報は、パチンコ遊技機１の電源投入時に初期設定され、特定回数カウンタの計数値は、特定回数初期値に対応するカウンタ初期値としての０２ＡＤ［Ｈ］に設定される。こうして、判定処理による判定結果が正常でない場合に、設定された特定回数初期値に対応する数値情報となる特定回数カウンタのカウンタ初期値にもとづいて、ステップＳ１３の特定回数コマンド処理を実行する。遊技制御メイン処理のステップＳ４において復旧条件が成立した場合は、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップ情報にもとづいてホットスタートされる。遊技制御メイン処理のステップＳ４において復旧条件が成立しない場合は、パチンコ遊技機１がステップＳ７のＲＷＭ初期

設定処理などにより初期設定されたＲＡＭ１０２の記憶情報にもとづいてコールドスタートされる。遊技制御メイン処理において、ステップＳ１３の特定回数コマンド処理は、ステップＳ４の判定処理による判定結果が正常である場合にも正常でない場合にも実行可能なので、ホットスタートの場合にもコールドスタートの場合にも、特定回数までの残り回数を特定可能になるように、第１特定回数指定コマンドを電源投入時に主基板１１から演出制御基板１２に向けて送信することができる。したがって、パチンコ遊技機１の設計が容易になり、複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７１１】

図２８８に示された遊技制御メイン処理では、ステップＳ１により割込み禁止に設定した後に、ステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理が実行され、その後のステップＳ１７により割込み許可となることで、タイマ割込みなどにもとづく他の処理が実行可能になる。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、ステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理を実行中に、他の処理を実行しない。これにより、第１特定回数指定コマンドを送信するための制御が行われるときに、特定回数カウンタの計数値が更新されてしまうことを防止できるので、特定回数までの残り回数を特定可能な第１特定回数指定コマンドを、電源投入時に安定した状況下で主基板１１から演出制御基板１２に向けて送信することができ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７１２】

図２８８に示された遊技制御メイン処理では、ステップＳ１２のウェイト処理を実行した後に、ステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理が実行される。そのため、特定回数コマンド処理は、電源投入から所定期間が経過したときに実行される。また、ステップＳ１２のウェイト処理を実行する前に、ステップＳ１０のコマンドセット処理が実行される。ステップＳ１０のコマンドセット処理は、ステップＳ４の判定処理による判定結果が正常である場合と正常でない場合とに対応して、ステップＳ５により指定されたバックアップ時コマンド送信テーブルまたはステップＳ８により指定された初期化時コマンド送信テーブルを参照し、判定処理による判定結果に対応する演出制御コマンドを送信可能に制御する。このように、ステップＳ１０のコマンドセット処理は、ステップＳ１２のウェイト処理による所定期間の経過より前に、判定処理による判定結果に対応する演出制御コマンドを送信可能に制御する。ステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理は、ホットスタートの場合にもコールドスタートの場合にも、特定回数までの残り回数を特定可能になるように、第１特定回数指定コマンドを電源投入時に主基板１１から演出制御基板１２に向けて送信可能に制御する。このときに、バックアップ時コマンドとなる演出制御コマンドや、初期化時コマンドとなる演出制御コマンドと、第１特定回数指定コマンドとを、間断なく送信してしまうと、演出制御基板１２の側において正常に演出制御コマンドを受け取れないおそれがある。そこで、ステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理により第１特定回数指定コマンドを送信可能とする前に、ステップＳ１２のウェイト処理を実行して、演出制御基板１２の側における受信準備を可能にすることで、それぞれの演出制御コマンドを確実に送受信することができ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７１３】

図２９４－１０（Ａ）は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０１）。例えば、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する。始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファにおける始動口入賞指定値の記憶数を計数するカウンタであり、その計数値が合計保留記憶数を示している。

【２７１４】

ステップＡＫＳ１０１に対応して合計保留記憶数が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、合計保留記憶数を１減算更新する（ステップＡＫＳ１０２）。ま

た、始動口入賞バッファの記憶内容をシフトさせる（ステップＡＫＳ１０３）。始動口入賞バッファは、図２９０（Ａ）に示された特別図柄プロセス処理のステップＳ１０１における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて保留記憶数が更新されるときに、始動入賞指定値を示すデータが、合計保留記憶数に対応するバッファ番号の格納領域に格納される。始動口入賞指定値は、第１始動入賞と第２始動入賞のいずれが発生したかを示す値であり、第１始動入賞に対応して「１」が設定され、第２始動入賞に対応して「２」が設定される。ステップＡＫＳ１０３では、例えば、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファのアドレスを転送先アドレスに設定するとともに、バッファ番号「１」の始動口入賞バッファのアドレスを転送元アドレスに設定し、また、転送回数を「８」に設定して、ブロック転送命令を実行する。これにより、ＲＡＭ１０２の連続するアドレスにおける始動口入賞バッファのバッファ番号「０」～「８」が割り当てられた各格納領域の記憶内容を、１ずつ前のアドレスに転送することでシフトさせればよい。その後、バッファ番号「８」の始動口入賞バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

【２７１５】

ステップＡＫＳ１０３に続いて、第２特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップＡＫＳ１０４）。例えば、第２特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。そして、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０５）。例えば、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファに格納された始動口入賞指定値を読み出し、その値が「１」であるか否かを判定する。始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｙｅｓ）、第１特別図柄判定制御テーブルを指定し直す（ステップＡＫＳ１０６）。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理では、ステップＡＫＳ１０４により第２特別図柄判定制御テーブルを指定してから、ステップＡＫＳ１０５において始動口入賞指定値が「１」である場合に、ステップＡＫＳ１０６では第１特別図柄判定制御テーブルを上書き設定により設定し直す。これにより、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７１６】

ステップＡＫＳ１０５に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」でない場合や（ステップＡＫＳ１０５；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ１０６の後に、特別図柄判定処理（ステップＡＫＳ１０７）と、変動パターン設定処理（ステップＡＫＳ１０８）と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了する。

【２７１７】

ステップＡＫＳ１０１に対応して合計保留記憶数が「０」である場合に（ステップＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０９）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ１０９；Ｙｅｓ）、特別図柄通常処理は終了する。

【２７１８】

ステップＡＫＳ１０９に対応してデモ表示フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ１０９；Ｎｏ）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップＡＫＳ１１０）、待機時コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップＡＫＳ１１１）、コマンドセット処理を実行してから（ステップＡＫＳ１１２）、特別図柄通常処理は終了する。

【２７１９】

図２９４－１０（Ｂ）は、待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５の構成例を示している。待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５は、テーブル先頭データとして、処理数を示

すデータを含んでいる。待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５では、処理数として「３」が指定されればよい。待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５は、処理数を示すテーブル先頭データの他に、第２特定回数指定コマンドと、背景色指定コマンドと、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５を用いて送信可能に制御される演出制御コマンドは、待機時コマンドともいう。待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５において、第２特定回数指定コマンド送信用のテーブルデータは、第２特定回数指定コマンドの上位バイトとしてＭＯＤＥデータの９４［Ｈ］を指定するコマンド種別データと、コマンド拡張データアドレステーブルＡＫＴ１１において特定回数コマンドバッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データと、を含んでいる。ここでの下位バイト用データは、ビット値が「１」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特定回数コマンドバッファオフセット値を示すビットと、を含んでいる。

【２７２０】

特定回数コマンドバッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられている。特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数までの残り回数が「１２７」以上である場合に７Ｆ［Ｈ］となり、特定回数までの残り回数が「１２７」未満である場合に当該残り回数を示す１６進数となる。例えば、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ９により指定する初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファにおけるバッファ初期値として、上限値に対応した７Ｆ［Ｈ］を設定するためのテーブルデータを含んでいる。このように、第２特定回数指定コマンドは、第１制御データであるコマンド種別データと、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定される第２制御データである特定回数コマンドデータと、を組み合わせた１セットのコマンドデータで構成されている。

【２７２１】

待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５において、背景色指定コマンド送信用のテーブルデータは、背景色指定コマンドの上位バイトとしてＭＯＤＥデータの９５［Ｈ］を指定するコマンド種別データと、コマンド拡張データアドレステーブルＡＫＴ１１にいて特別図柄状態指定バッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データと、を含んでいる。ここでの下位バイト用データは、ビット値が「１」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特別図柄状態指定バッファオフセット値を示すビットと、を含んでいる。特別図柄状態指定バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、特別図柄の状態表示を示す値が格納される。例えば、遊技状態が通常状態であるときに特別図柄状態指定バッファの格納値は００［Ｈ］、０３［Ｈ］のいずれかに設定され、遊技状態が時短状態であるときに特別図柄状態指定バッファの格納値は０２［Ｈ］に設定される。遊技状態が通常状態であるときのうち、大当り遊技状態の終了にもとづく時短状態が終了した場合に、特図ゲームの実行回数に対応した特別期間において、特別図柄状態指定バッファの格納値は０３［Ｈ］に設定される。その他の遊技状態が通常状態であるときに、特別図柄状態指定バッファの格納値は００［Ｈ］に設定される。

【２７２２】

待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５において、客待ちデモコマンド送信用のテーブルデータは、客待ちデモコマンドの上位バイトとしてＭＯＤＥデータの９Ｆ［Ｈ］を指定するコマンド種別データと、客待ちデモコマンドの下位バイトとしてＥＸＴデータの０３［Ｈ］を指定するコマンド下位バイトデータと、を含んでいる。ここでのコマンド下位バイトデータは、ビット値が「０」のワークエリア参照ビットを含めて、客待ちデモコマンドの下位バイトである０３［Ｈ］を示すデータとなっている。

【２７２３】

図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理では、ステップＡＫＳ１０１において合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定することで、保留記憶情報が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定処理を、実行可能である。保留記憶情報は、例えば特別

図柄判定用の乱数ＭＲ１を含めた遊技用乱数の値を示すデータを含み、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた特別図柄バッファに格納して記憶可能である。特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１０１において合計保留記憶数が「０」であることで、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップＡＫＳ１１１にて指定された待機時コマンド送信テーブルを参照し、ステップＡＫＳ１１２のコマンドセット処理により、第２特定回数指定コマンドを含めた待機時コマンドとなる演出制御コマンドが送信される。このときに、ステップＡＫＳ１１２のコマンドセット処理において、特定回数コマンドバッファの格納値が読み出され、シリアル通信データレジスタに第２特定回数指定コマンドの上位バイトと下位バイトとを、順次に格納することにより、第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板１２に向けて第２特定回数指定コマンドを送信出力する。こうして、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第２特定回数指定コマンドが送信可能に制御される。このように、特別図柄通常処理の保留記憶判定処理として、ステップＡＫＳ１０１にもとづいて保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップＡＫＳ１１２のコマンドセット処理を実行して第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御するので、保留記憶情報が記憶されていないための特図ゲームが開始されないときに、特定回数までの残り回数に関する第２特定回数指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に向けて送信することができる。これにより、特図ゲームなどによる可変表示の実行に対応して送信する第２特定回数指定コマンドを、安定して送信可能に制御することで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７２４】

図２９４－１０（Ｂ）に示された待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５を用いて送信される演出制御コマンドは、遊技停止中となる非遊技状態におけるデモンストレーション表示を指定する客待ちデモコマンドを含んでいる。特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１０１において合計保留記憶数が「０」であることで、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップＡＫＳ１１１にて指定された待機時コマンド送信テーブルを参照し、ステップＡＫＳ１１２のコマンドセット処理により、第２特定回数指定コマンドとともに、客待ちデモコマンドを送信可能に制御する。こうして、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いた第２特定回数指定コマンドとともに、非遊技状態に関する客待ちデモコマンドを送信可能に制御する。このように、第２特定回数指定コマンドと客待ちデモコマンドとを、まとめて送信することにより、演出制御基板１２の側で演出制御コマンドに関する処理や制御の設計が容易になり、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７２５】

図２９４－１１は、特別図柄判定処理として、図２９４－１０（Ａ）のステップＡＫＳ１０７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファシフト制御テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２０１）。例えば特別図柄バッファシフト制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域において所定アドレスが割り当てられた特別図柄バッファの記憶内容をシフトするときに使用される制御テーブルである。特別図柄バッファは、図２９０（Ａ）に示された特別図柄プロセス処理のステップＳ１０１における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて第１保留記憶数または第２保留記憶数が更新されるときに、抽出された各種乱数の値を示すデータが、更新後の第１保留記憶数または第２保留記憶数に対応するバッファ番号の格納領域に格納される。特別図柄バッファは、第１特別図柄と第２特別図柄とのそれぞれに対応して用意される。ステップＡＫＳ２０１では、図２９４－１０（Ａ）に示されたステップＡＫＳ１０４により指定された第２特別図柄判

定制御テーブルの場合と、ステップＡＫＳ１０６により指定された第１特別図柄判定制御テーブルの場合とで、異なる特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。例えば、始動口入賞指定値が「１」に対応して第１特図ゲームが実行される場合に、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。これに対し、始動口入賞指定値が「２」に対応して第２特図ゲームが実行される場合に、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。

【２７２６】

ステップＡＫＳ２０１の次に、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップＡＫＳ２０２）。そして、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値を読み出す（ステップＡＫＳ２０３）。続いて、特別図柄大当り判定（ステップＡＫＳ２０４）と、特別図柄小当り判定（ステップＡＫＳ２０５）と、特別図柄情報設定（ステップＡＫＳ２０６）と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれかに決定され、「時短」には決定されない。

【２７２７】

ステップＡＫＳ２０４の特別図柄大当り判定は、ステップＡＫＳ２０３により読み出した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる０１［Ｈ］が、当りフラグにセットされる。ステップＡＫＳ２０５の特別図柄小当り判定は、ステップＡＫＳ２０３により読み出した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１の値を、小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定する。特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる０２［Ｈ］が、当りフラグにセットされる。

【２７２８】

ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる確定特別図柄について、特図表示結果が「大当り」である場合における大当り図柄の設定と、特図表示結果が「小当り」である場合における小当り図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１０４にて指定した第２特別図柄判定制御テーブルまたはステップＡＫＳ１０６により指定した第１特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第１特別図柄または第２特別図柄に対応した特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。また、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当り」である場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を用いた振り分けにより、大当り図柄指定値を設定可能である。さらに、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定は、特定表示結果が「小当り」である場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を用いた振り分けにより、小当り図柄指定値を設定可能である。加えて、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定は、背景色指定コマンドを送信するための変動開始前コマンド送信設定を含む。ステップＡＫＳ２０６に続いて、判定後ワーク設定テーブルを指定した後に（ステップＡＫＳ２０７）、データセット処理（ステップＡＫＳ２０８）を実行してから、特別図柄判定処理は終了する。

【２７２９】

図２９４－１２（Ａ）は、特別図柄バッファシフト処理として、図２９４－１１のステップＡＫＳ２０２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄バッファシフト処理において、ＣＰＵ１０３は、転送元、転送先、転送回数の設定を行う（ステップＡＫＳ３０１）。例えば、バッファ番号「１」の特別図柄バッファのアドレスを転送元アドレスに設定するとともに、バッファ番号「０」の特別図柄バッファのアドレスを転送先アドレスに設定し、また、第１保留記憶数や第２保留記憶数の上限値に対応した「４」と各特別図柄バッファのバッファサイズとの乗算値を転送回数に設定する。その後、

ブロック転送命令を実行する（ステップＡＫＳ３０２）。これにより、ＲＡＭ１０２の連続するアドレスにおける特別図柄バッファのバッファ番号「０」～「４」が割り当てられた各格納領域の記憶内容を、１ずつ前のバッファ番号に対応する格納領域へと転送することでシフトさせればよい。また、始動口入賞記憶カウンタの計数値を１減算更新するとともに（ステップＡＫＳ３０３）、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「４」が割り当てられた最終バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３０４）。

【２７３０】

ステップＡＫＳ３０４の次に、特定回数指定コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップＡＫＳ３０５）、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ３０６）を実行する。これにより、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームの開始に対応して、第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。続いて、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップＡＫＳ３０７）、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ３０８）を実行してから、特別図柄バッファシフト処理は終了する。特別図柄バッファシフト処理は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示の実行に対応して、第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御するためのステップＡＫＳ３０５、ＡＫＳ３０６を含んでいる。

【２７３１】

図２９４－１２（Ｂ）は、特定回数指定コマンド送信テーブルＡＫＴ２１の構成例を示している。特定回数指定コマンド送信テーブルＡＫＴ２１は、テーブル先頭データとして、処理数を示すデータを含んでいない。特定回数指定コマンド送信テーブルＡＫＴ２１を用いて第２特定回数指定コマンドを送信するときに、送信コマンド数は「１」になるので、テーブル先頭データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「１」であることに対応して、ステップＡＫＳ３０６のコマンドセット処理において処理数が「１」に設定される。そして、特定回数指定コマンド送信テーブルＡＫＴ２１のテーブル先頭データは、第２特定回数指定コマンドの上位バイトとしてＭＯＤＥデータの９４［Ｈ］を指定するコマンド種別データとなる。また、特定回数指定コマンド送信テーブルＡＫＴ２１におけるテーブル先頭データの次アドレスに対応したテーブルデータは、コマンド拡張データアドレステーブルＡＫＴ１１において特定回数コマンドバッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データとなる。この下位バイト用データは、ビット値が「１」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特定回数コマンドバッファオフセット値となる１２［Ｈ］を示すビットと、を含んでいる。これにより、下位バイト用データは、オフセット値の１２［Ｈ］と、ワークエリア参照ビットのビット値が「１」に対応した８０［Ｈ］と、を加算した９２［Ｈ］を示すものとなる。

【２７３２】

図２９４－１２（Ｃ）は、第２特定回数指定コマンドの構成例ＡＫＣ１１を示している。第２特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、特定回数コマンドデータと、を含んでいる。第２特定回数指定コマンドのコマンド種別データは、コマンド種別が第２特定回数指定コマンドであることを示す１バイトの第１制御データであり、第２特定回数指定コマンドのＭＯＤＥデータとして９４［Ｈ］を示す。特定回数コマンドデータは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定可能な１バイトの第２制御データである。特定回数コマンドデータは、先頭ビットのビット値が「０」であり、残りの７ビットを用いて００［Ｈ］から７Ｆ［Ｈ］までの特定回数コマンドバッファ格納値を指定可能である。このように、特定回数コマンドデータは、最小値が００［Ｈ］を示し、最大値が７Ｆ［Ｈ］を示す。また、第２特定回数指定コマンドは、２バイト構成の演出制御コマンドである。

【２７３３】

図２９４－１２（Ａ）に示された特別図柄バッファシフト処理では、ステップＡＫＳ３０５にて指定された特定回数指定コマンド送信テーブルを参照し、ステップＡＫＳ３０６のコマンドセット処理により、第２特定回数指定コマンドが送信される。特別図柄バッファシフト処理は、図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理において、ステップＡＫＳ１０１により合計保留記憶数が「０」以外であると判定されたことにより、保留記

憶情報となる遊技用乱数の値を示すデータなどが記憶されている場合に、ステップＡＫＳ１０７にて実行される特別図柄判定処理に含まれている。この場合に、特別図柄バッファには、例えば特別図柄判定用の乱数ＭＲ１を示すデータといった、保留記憶情報に含まれる各種乱数の値を示すデータが記憶されている。図２９４－１１に示された特別図柄判定処理では、ステップＡＫＳ２０２にて特別図柄バッファシフト処理を実行することにより、特別図柄バッファの記憶内容をシフトする。この特別図柄バッファシフト処理では、ステップＡＫＳ３０６のコマンドセット処理において、特定回数コマンドバッファの格納値が読み出され、シリアル通信データレジスタに第２特定回数指定コマンドの上位バイトと下位バイトとを、順次に格納することにより、第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板１２に向けて第２特定回数指定コマンドを送信出力する。こうして、特別図柄バッファシフト処理において、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第２特定回数指定コマンドが送信可能に制御される。このように、特別図柄通常処理の特別図柄判定処理が実行されるときに、特別図柄バッファシフト処理においてコマンドセット処理を実行して第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御するので、特図ゲームにおける特別図柄の変動が開始されるタイミングにて、特定回数までの残り回数に関する第２特定回数指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に向けて送信することができる。したがって、開始される特図ゲームと特定回数までの残り回数との対応関係が明確になり、特定回数までの残り回数に関する設計や制御が容易になり、時短状態を含む複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７３４】

図２９４－１３は、図柄指定値決定例を示している。このうち、図２９４－１３（Ａ）は、特図表示結果が「大当り」の場合における決定例ＡＫＤ０１である。図２９４－１３（Ｂ）は、特図表示結果が「小当り」の場合における決定例ＡＫＤ０２である。図２９４－１１に示された特別図柄判定処理では、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を用いて大当り図柄の設定を行う。例えば、当りフラグが０１［Ｈ］に設定されて大当り指定値を示す場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を示すデータが特別図柄バッファに格納され、また、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応した大当り状態設定用テーブルを指定する。その後、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を、指定された大当り状態設定用テーブルのテーブルデータが示す振り分け判定値と比較することにより、決定例ＡＫＤ０１に示す決定割合により大当り図柄指定値を決定する。大当り図柄指定値は、大当り図柄判定バッファに格納される。また、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「小当り」である場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を用いて小当り図柄の設定を行う。例えば、当りフラグが０２［Ｈ］に設定されて小当り指定値を示す場合に、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値に６４［Ｈ］を加算した値を示すデータが特別図柄バッファに格納され、また、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応した小当り状態設定用テーブルを指定する。続いて、当り図柄選択用の乱数ＭＲ２の値を、指定された小当り状態設定用テーブルのテーブルデータが示す振り分け判定値と比較することにより、決定例ＡＫＤ０２に示す決定割合により小当り図柄指定値を決定する。小当り図柄指定値は、小当り図柄判定バッファに格納される。その他、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、ハズレ図柄パターン指定値となるＦ１［Ｈ］が特別図柄バッファに格納される。

【２７３５】

図２９４－１４は、大入賞口開放回数設定例を示している。このうち、図２９４－１４（Ａ）は、特図表示結果が「大当り」の場合における設定例ＡＫＥ０１である。図２９４－１４（Ｂ）は、特図表示結果が「小当り」の場合における設定例ＡＫＥ０２である。図２９４－１１に示された特別図柄判定処理では、ステップＡＫＳ２０６の特別図柄情報設

定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り図柄指定値を用いて大入賞口開放回数最大値の設定を行う。例えば、当りフラグが０１［Ｈ］に設定されて大当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルを指定する。特図表示結果が「大当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルは、大当り図柄指定値と、大入賞口開放回数最大値と、を対応付けるテーブルデータを含んでいる。このような大入賞口開放回数最大値テーブルを参照して、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定する。このときに決定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納される。また、特図表示結果が「小当り」である場合に、小当り図柄指定値を用いて大入賞口開放回数最大値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「小当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルを参照して、小当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定する。このときに決定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納される。なお、特図表示結果が「小当り」である場合に、大入賞口開放回数最大値は、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞領域５１を通過することによるＶ入賞が発生したときに、決定されてもよい。

【２７３６】

図２９４－１５は、変動パターン設定処理として、図２９４－１０（Ａ）のステップＡＫＳ１０８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２２１）。例えば、当りフラグの値を読み出し、その読出値が大当り指定値である０１［Ｈ］の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップＡＫＳ２２１；Ｙｅｓ）、大当り図柄指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２２２）。大当り図柄指定値は、特図表示結果が「大当り」である場合に設定された大当り図柄の指定値であり、演出図柄バッファに格納されている。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２２３）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、００［Ｈ］～０Ｅ［Ｈ］のいずれかに設定される。ステップＡＫＳ２２３の後に、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２２４）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップＡＫＳ２２２により読み出した大当り図柄指定値と、ステップＡＫＳ２２３により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。

【２７３７】

ステップＡＫＳ２２１に対応して特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップＡＫＳ２２１；Ｎｏ）、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２２５）。例えば、当りフラグの値を読み出し、その読出値が小当り指定値である０２［Ｈ］の場合に、特図表示結果が「小当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「小当り」である場合に（ステップＡＫＳ２２５；Ｙｅｓ）、小当り図柄指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２２６）。小当り図柄指定値は、特図表示結果が「小当り」である場合に設定された小当り図柄の指定値であり、演出図柄バッファに格納されている。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２２７）。その後、小当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２２８）。小当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「小当り」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップＡＫＳ２２６により読み出した小当り図柄指定値と、ステップＡＫＳ２２７により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。

【２７３８】

ステップＡＫＳ２２５に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合に（ステップＡＫＳ２２５；Ｎｏ）、例えばバッファ番号「０」の始動口入賞バッファから始動口入賞指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２２９）。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップＡＫＳ２３０）。その後、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステ

ップＡＫＳ２３１）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップＡＫＳ２２９により読み出した始動口入賞指定値と、ステップＡＫＳ２３０により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、始動口入賞指定値が「１」である場合の第１保留記憶数、あるいは、始動口入賞指定値が「２」である場合の第２保留記憶数、に対応して異なるテーブルを指定可能であってもよい。

【２７３９】

ステップＡＫＳ２２４、ＡＫＳ２２８、ＡＫＳ２３１の後に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４の値を読み出す（ステップＡＫＳ２３２）。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４の値を示すデータは、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「０」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ４の値により、変動パターン種別を選択する（ステップＡＫＳ２３３）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２３４）。ステップＡＫＳ２３４では、ステップＡＫＳ２３３により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数ＭＲ５の値を読み出す（ステップＡＫＳ２３５）。変動パターン決定用の乱数ＭＲ５の値を示すデータは、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「０」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数ＭＲ５の値により、変動パターンを決定する（ステップＡＫＳ２３６）。

【２７４０】

ステップＡＫＳ２３６に続いて、変動コマンド送信テーブルを指定し（ステップＡＫＳ２３７）、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ２３８）を実行する。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第１特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第１変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第２特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第２変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。

【２７４１】

ステップＡＫＳ２３８の後に、特別図柄変動時間テーブルを指定し（ステップＡＫＳ２３９）、特別図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ２４０）。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップＡＫＳ２４０では、ステップＡＫＳ２３９により指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データがＨＬレジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。

【２７４２】

そして、変動パターン設定後ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ２４１）、データセット処理（ステップＡＫＳ２４２）を実行してから、変動パターン設定処理は終了する。変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、特別図柄プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である０１［Ｈ］に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を０１［Ｈ］に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第１特別図柄や第２特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第１特別図柄に対応した第１特別図柄変動中表示バッファと、第２特別図柄に対応した

第２特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップＡＫＳ２４２のデータセット処理では、ステップＡＫＳ２４１により指定された変動パターン設定後ワーク設定テーブルを参照して、第１特図ゲームを開始する場合に第１特別図柄変動中表示バッファの格納値を０１［Ｈ］に更新し、第２特図ゲームを開始する場合に第２特別図柄変動中表示バッファの格納値を０１［Ｈ］に更新すればよい。さらに、変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化するためのテーブルデータを含んでいる。

【２７４３】

図２９４－１６は、特図表示結果が「大当り」の場合における変動パターン決定例ＡＫＤ１１を示している。変動パターン決定例ＡＫＤ１１では、演出状態選択指定値と大当り図柄指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別や決定可能パターンが異なる設定となる。図２９４－１５に示された変動パターン設定処理では、ステップＡＫＳ２２１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合に、ステップＡＫＳ２２２にて読み出した大当り図柄指定値と、ステップＡＫＳ２２３にて読み出した演出状態選択指定値とに対応して、ステップＡＫＳ２３３では決定可能パターン種別のうちから変動パターン種別が選択されて決定され、ステップＡＫＳ２３６では決定可能パターンのうちから変動パターンが決定される。例えば、ステップＡＫＳ２２４により指定される大当り時変動パターン種別選択テーブルは、大当り図柄指定値と演出状態選択指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別ごとの振り分け判定値を示す変動パターン種別選択テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。また、ステップＡＫＳ２３４により指定される変動パターン決定テーブルは、ステップＡＫＳ２３３による変動パターン種別の選択結果に対応して、決定可能パターンごとの振り分け判定値を示す変動パターン決定テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。

【２７４４】

図２９４－１７は、特図表示結果が「小当り」の場合における変動パターン決定例ＡＫＤ１２を示している。変動パターン決定例ＡＫＤ１２では、演出状態選択指定値と小当り図柄指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別や決定可能パターンが異なる設定となる。図２９４－１５に示された変動パターン設定処理では、ステップＡＫＳ２２５にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合に、ステップＡＫＳ２２６にて読み出した小当り図柄指定値と、ステップＡＫＳ２２７にて読み出した演出状態選択指定値とに対応して、ステップＡＫＳ２３３では決定可能パターン種別のうちから変動パターン種別が選択されて決定され、ステップＡＫＳ２３６では決定可能パターンのうちから変動パターンが決定される。例えば、ステップＡＫＳ２２８により指定される小当り時変動パターン種別選択テーブルは、小当り図柄指定値と演出状態選択指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別ごとの振り分け判定値を示す変動パターン種別選択テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。また、ステップＡＫＳ２３４により指定される変動パターン決定テーブルは、ステップＡＫＳ２３３による変動パターン種別の選択結果に対応して、決定可能パターンごとの振り分け判定値を示す変動パターン決定テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。

【２７４５】

図２９４－１８は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１２１）。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図２９４－１５に示された変動パターン設定処理のステップＡＫＳ２４０にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ１２１；Ｎｏ）、特別図柄プロセスタイマの計時値を１減算更新して（ステップＡＫＳ１２２）、特別図柄変動処理は終了する。

【２７４６】
ステップＡＫＳ１２１に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ１２１；Ｙｅｓ）、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である０２［Ｈ］に更新する（ステップＡＫＳ１２３）。また、特別図柄停止時間設定処理（ステップＡＫＳ１２４）を実行した後に、カウンタ減算処理（ステップＡＫＳ１２５）を実行してから、特別図柄変動処理は終了する。
【２７４７】
図２９４－１９は、特別図柄停止時間設定処理として、図２９４－１８のステップＡＫＳ１２４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止時間設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄停止時設定ＳＺＡ１を行う（ステップＡＫＳ２５１）。例えば、図柄停止時設定ＳＺＡに対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。そして、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５２）。例えば、当りフラグに０１［Ｈ］が設定されて大当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定される。特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップＡＫＳ２５２；Ｎｏ）、当り終了後演出指定値が００［Ｈ］であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５３）。当り終了後演出指定値を示すデータは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた当り終了後演出指定バッファに格納され、００［Ｈ］、０１［Ｈ］、０３［Ｈ］、０５［Ｈ］、０８［Ｈ］、０９［Ｈ］のいずれかに設定される。電源投入時に、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ４にて復旧条件が成立しない場合に、ステップＳ７のＲＷＭ初期設定処理が実行されることにより、当り終了後演出指定バッファを含めた遊技ワーク領域がクリアされ、当り終了後演出指定値が００［Ｈ］に設定される。
【２７４８】
ステップＡＫＳ２５３に対応して当り終了後演出指定値が００［Ｈ］でない場合に（ステップＡＫＳ２５３；Ｎｏ）、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５４）。ステップＡＫＳ２５４では、特定回数カウンタの計数値を示すデータが、ＤＥレジスタに格納される。その後、ＤＥレジスタの格納値を１減算更新したときに、更新後の値が「０」となるか否かを判定する。このように、特定回数カウンタの到達判定値は「０」に対応する０００００［Ｈ］であるが、ステップＡＫＳ２５４では、特定回数カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを特定回数カウンタとは異なるＤＥレジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を１減算更新することで、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するか否かを判定する。特定回数カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。
【２７４９】
ステップＡＫＳ２５４に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合に（ステップＡＫＳ２５４；Ｙｅｓ）、図柄停止時設定ＳＺＡ３を上書き設定により設定し直す（ステップＡＫＳ２５５）。例えば、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに上書きして格納する。特定回数カウンタの計数値は、電源投入時や大当り遊技状態の終了時に、特定回数初期値に対応したカウンタ初期値として０２ＡＤ［Ｈ］が設定される。その後、特図ゲームが実行されて特図表示結果が「大当り」でない場合に、特定回数カウンタの計数値が１減算更新される。そして、特定回数カウンタの計数値が００００［Ｈ］となる場合に、ステップＡＫＳ２５４にて到達判定値に達すると判定される。そのため、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する特定条件が成立したと判定される割合は、そのような特定条件が不成立であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５１にて図柄停止時設定ＳＺＡ１を行ってから、ステップＡＫＳ２５４において特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合に、ステップＡＫＳ２５５では図柄停止時設定ＳＺＡ３を上書き設定により設定し直す。これにより、図柄停止時設定ＳＺＡ１の設定頻度が図柄停止時設定ＳＺＡ３の

設定頻度よりも高い場合に、テーブル設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、図柄停止時設定ＳＺＡ１の設定頻度が図柄停止時設定ＳＺＡ３の設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７５０】

ステップＡＫＳ２５４に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達しない場合に（ステップＡＫＳ２５４；Ｎｏ）、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５６）。例えば、当りフラグに０２［Ｈ］が設定されて小当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「小当り」であると判定される。特図表示結果が「小当り」でない場合に（ステップＡＫＳ２５６；Ｎｏ）、第１時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５７）。ステップＡＫＳ２５７では、第１時短カウンタの計数値を示すデータが、ＤＥレジスタに格納される。その後、ＤＥレジスタの格納値を１減算更新したときに、更新後の値が「０」となるか否かを判定する。このように、第１時短カウンタの終了判定値は「０」に対応する０００００［Ｈ］であるが、ステップＡＫＳ２５７では、第１時短カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを第１時短カウンタとは異なるＤＥレジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を１減算更新することで、第１時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する。第１時短カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、２バイトデータを格納して、時短状態において実行可能な第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数を、残り回数のカウントダウンにより計数可能である。第１時短カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。

【２７５１】

ステップＡＫＳ２５７に対応して第１時短カウンタの計数値が終了判定値に達しない場合に（ステップＡＫＳ２５７；Ｎｏ）、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５８）。このとき、始動口入賞指定値が「２」であり「１」でない場合に（ステップＡＫＳ２５８；Ｎｏ）、第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５９）。ステップＡＫＳ２５９では、第２時短カウンタの計数値を示すデータが、ＤＥレジスタに格納される。その後、ＤＥレジスタの格納値を１減算更新したときに、更新後の値が「０」となるか否かを判定する。このように、第２時短カウンタの終了判定値は「０」に対応する００００［Ｈ］であるが、ステップＡＫＳ２５９では、第２時短カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを第２時短カウンタとは異なるＤＥレジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を１減算更新することで、第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する。第２時短カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、２バイトデータを格納して、時短状態において実行可能な第２特図ゲームの回数を、残り回数のカウントダウンにより計数可能である。第２時短カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。

【２７５２】

ステップＡＫＳ２５７に対応して第１時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合や（ステップＡＫＳ２５７；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２５９に対応して第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合に（ステップＡＫＳ２５９；Ｙｅｓ）、図柄停止時設定ＳＺＡ２を上書き設定により設定し直す（ステップＡＫＳ２６０）。例えば、図柄停止時設定ＳＺＡ２に対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに上書きして格納する。第１時短カウンタや第２時短カウンタの計数値は、大当り遊技状態の終了時に、時短中変動回数に対応したカウンタ初期値が設定される。その後、時短状態において特図ゲームが実行された場合に、第１時短カウンタと第２時短カウンタのうち、少なくともいずれか一方の計数値が１減算更新される。そして、第１時短カウンタの計数値が００００［Ｈ］になる場合に、ステップＡＫＳ２

５７にて終了判定値に達すると判定される。また、第２時短カウンタの計数値が０００００［Ｈ］になる場合に、ステップＡＫＳ２５９にて終了判定値に達すると判定される。そのため、第１時短カウンタや第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達する特定条件が成立したと判定される割合は、そのような特定条件が不成立であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５１にて図柄停止時設定ＳＺＡ１を行ってから、ステップＡＫＳ２５７において第１時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合や、ステップＡＫＳ２５９において第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合に、ステップＡＫＳ２６０では図柄停止時設定ＳＺＡ２を上書き設定により設定し直す。これにより、図柄停止時設定ＳＺＡ１の設定頻度が図柄停止時設定ＳＺＡ２の設定頻度よりも高い場合に、テーブル設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、図柄停止時設定ＳＺＡ１の設定頻度が図柄停止時設定ＳＺＡ２の設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７５３】

ステップＡＫＳ２５２に対応して特図表示結果が「大当り」である場合（ステップＡＫＳ２５２；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２５３に対応して当り終了後演出指定値が００［Ｈ］である場合（ステップＡＫＳ２５３；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２５６に対応して特図表示結果が「小当り」である場合（ステップＡＫＳ２５６；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２５８に対応して始動口入賞指定値が「１」である場合（ステップＡＫＳ２５８；Ｙｅｓ）、あるいは、ステップＡＫＳ２５９に対応して第２時短カウンタの計数値が終了判定値に達しない場合（ステップＡＫＳ２５９；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２５１による図柄停止時設定ＳＺＡ１にもとづいて、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ２６１）と、データセット処理（ステップＡＫＳ２６２）と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。ステップＡＫＳ２５５の後に、図柄停止時設定ＳＺＡ３にもとづいて、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ２６１）と、データセット処理（ステップＡＫＳ２６２）と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。ステップＡＫＳ２６０の後に、図柄停止時設定ＳＺＡ２にもとづいて、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ２６１）と、データセット処理（ステップＡＫＳ２６２）と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。

【２７５４】

図２９４－２０は、図柄停止時設定例ＡＫＥ１１を示している。特別図柄停止時間設定処理では、図柄停止時設定ＳＺＡ１～ＳＺＡ３のいずれかにもとづいて、ステップＡＫＳ２６１のコマンドセット処理を実行することにより、下位バイトとなるＥＸＴデータが異なる演出図柄確定コマンドを送信可能に制御する。また、特別図柄停止時間設定処理では、図柄停止時設定ＳＺＡ１～ＳＺＡ３のいずれかにもとづいて、ステップＡＫＳ２６２のデータセット処理を実行することにより、異なるタイマ初期値を特別図柄プロセスタイマに対して設定可能に制御する。例えば、特別図柄プロセスタイマは、図柄停止時設定ＳＺＡ１の場合にタイマ初期値として００７Ｄ［Ｈ］が設定され、図柄停止時設定ＳＺＡ２の場合にタイマ初期値として０５ＤＣ［Ｈ］が設定され、図柄停止時設定ＳＺＡ３の場合にタイマ初期値として４Ｆ７Ｅ［Ｈ］が設定される。これらのタイマ初期値が設定された特別図柄プロセスタイマは、その後に遊技制御用マイクロコンピュータ１００のタイマ割込みが発生するごとに、特別図柄停止処理において計時値が「０」になるまで１減算更新される。

【２７５５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００のタイマ割込みは、例えば４ミリ秒の周期で発生する。これにより、図柄停止時設定ＳＺＡ１の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、００７Ｄ［Ｈ］×４＝５００ミリ秒に設定される。図柄停止時設定ＳＺＡ１の図柄停止時間は、通常停止時間である。また、図柄停止時設定ＳＺＡ２の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、０５ＤＣ［Ｈ］×４＝６０

００ミリ秒に設定される。図柄停止時設定ＳＺＡ３の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、４Ｆ７Ｅ［Ｈ］×４＝８１４００ミリ秒に設定される。図柄停止時設定ＳＺＡ３の図柄停止時間は、通常停止時間とは異なる特定停止時間となる。図柄停止時設定ＳＺＡ３は、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理のステップＡＫＳ２５４にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に、ステップＡＫＳ２５５により行われる設定である。特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するときに、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件が成立して、遊技状態が通常状態から時短状態に移行する。このとき、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して、特図変動時間が経過した後の停止時間として通常停止時間とは異なる特定停止時間に設定する。

【２７５６】

演出図柄確定コマンドの下位バイトは、図柄停止時設定ＳＺＡ１の場合に００［Ｈ］が設定され、図柄停止時設定ＳＺＡ２の場合に０１［Ｈ］が設定され、図柄停止時設定ＳＺＡ３の場合に０２［Ｈ］が設定される。特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が実行される特図変動時間が経過したときに、ステップＡＫＳ２６１のコマンドセット処理により演出図柄確定コマンドが送信可能に制御され、その下位バイトに対応して、演出制御基板１２の側において図柄停止時間を特定可能になる。例えば、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して、図柄停止時間が通常停止時間とは異なる特定停止時間となることを特定可能になる。演出制御基板１２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、下位バイトが０２［Ｈ］の演出図柄確定コマンドを受信したことに対応した演出制御を実行することにより、特定停止時間にもとづいて、時短状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能にすればよい。

【２７５７】

図２９４－２１は、カウンタ減算処理として、図２９４－１８のステップＡＫＳ１２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。カウンタ減算処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２７１）。例えば、当りフラグに０１［Ｈ］が設定されて大当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定される。特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップＡＫＳ２７１；Ｎｏ）、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したか否かを判定する（ステップＡＫＳ２７２）。ステップＡＫＳ２７２では、既に特定回数カウンタの計数値が「０」であれば、その計数値が到達判定値に達したものではないと判定する。これに対し、特定回数カウンタの計数値が「０」以外であれば、その計数値を１減算更新した後に「０」となったか否かを判定する。更新後の計数値が「０」以外であれば、到達判定値に達しないと判定する。更新後の計数値が「０」であれば、到達判定値に達したと判定する。ステップＡＫＳ２７２では、ポインタとなるＨＬレジスタに特定回数カウンタのアドレスに対応する値が格納され、そのアドレスにおける記憶値を１減算更新することにより、特定回数カウンタの計数値そのものを更新可能である。このように、特定回数カウンタの計数値は、可変表示の実行にもとづいて、カウンタ減算処理により更新可能である。ステップＡＫＳ２７２に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に（ステップＡＫＳ２７２；Ｙｅｓ）、到達時ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ２７３）、データセット処理（ステップＡＫＳ２７４）を実行する。

【２７５８】

ステップＡＫＳ２７２による判定は、特図表示結果が「大当り」である場合に行われない。ステップＡＫＳ２７２による判定は、未だ特定回数カウンタの計数値が「０」でない場合に、その計数値を１減算更新する処理を含んでいる。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて、ステップＡＫＳ２７２により更新可能な数値情報となる。ステップＡＫＳ２７１では、実行された特図ゲームにおける特別図柄の可変表示にもとづいて、特図表示結果が「大当り」に対応する有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの有利判定が行われる。特図表示結果が「大当り」であることに対応して、このような有利判定の判定結果が有利状態に制御する旨の判定である場合に、数値情

報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行わない。これに対し、有利判定の判定結果が有利状態に制御しない旨の判定である場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行うことにより到達判定値に達したと判定されたときは、数値情報が特定回数に対応する特定値となる。こうして、例えば特図ゲームの実行にもとづいて特定回数カウンタの計数値を１減算更新して「０」になるといった、数値情報が特定回数に対応する特定値となるときに、ステップＡＫＳ２７３、ＡＫＳ２７４では、遊技状態を時短状態に制御することを含めたデータ設定の処理が行われる。

【２７５９】

ステップＡＫＳ２７２において特定回数カウンタの計数値を１減算更新して「０」になるという、数値情報が特定回数に対応する特定値となる場合に、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５４により特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達すると判定されたことにより、ステップＡＫＳ２５５の図柄停止時設定ＳＺＡ３にもとづいて、ステップＡＫＳ２６１のコマンドセット処理が実行される。このとき、図２９４－２０に示された図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応する演出図柄確定コマンドの送信により、演出制御基板１２の側では、数値情報が特定回数に対応する特定値となった場合に、時短状態に制御される旨を特定することができる。また、数値情報が特定回数に対応した特定値となった場合に、時短状態に制御される旨は、背景色指定コマンドや第２特定回数指定コマンドの送信によっても特定可能である。

【２７６０】

特図表示結果が「大当り」に対応する有利状態としての大当り遊技状態に制御される場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新してしまうと、大当り遊技状態に制御される特図ゲームであるにもかかわらず、数値情報の更新によって時短状態の開始に対応した演出が実行されてしまうおそれがある。これに対し、カウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７１にて特図表示結果が「大当り」である場合に、ステップＡＫＳ２７２の判定を行わない。これにより、特図表示結果が「大当り」に対応する有利状態としての大当り遊技状態に制御される場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新しないので、時短状態の開始に対応した演出を適切に実行可能として遊技興趣を向上させ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７６１】

その一方で、ステップＡＫＳ２７２による判定は、特図表示結果が「小当り」である場合に行うことができる。そして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行うことにより到達判定値に達したと判定されたときは、数値情報が特定回数に対応する特定値となる。このときに、ステップＡＫＳ２７３、ＡＫＳ２７４では、遊技状態を時短状態に制御することを含めたデータ設定の処理が行われる。したがって、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合の特図ゲームにおいて、特図表示結果が「小当り」となる場合に、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ、小当り遊技状態が終了した後に、遊技状態が時短状態に制御されることになる。あるいは、この小当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合に、特図ゲームの終了にもとづいて時短状態に制御する設定が行われてから、大当り遊技状態に制御されることになるので、時短状態における大当りとして扱われる。

【２７６２】

ステップＡＫＳ２７１に対応して特図表示結果が「大当り」である場合（ステップＡＫＳ２７１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２７２に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達しない場合（ステップＡＫＳ２７２；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ２７４のデータセット処理を実行した後に、特定回数コマンドデータを特定回数コマンド上限値に設定する（ステップＡＫＳ２７５）。特定回数コマンドデータは、カウンタ減算処理において第２特定回数指定コマンドの下位バイトとなる第２制御データを作成するためのデータであり、例えばＡレジスタといった、データ作成用の格納領域に格納される。特定回数コマンド上限値は、第２特定回数指定コマンドの下位バイトにより指定可能な特定回数コマンドデータの最大値であり、例えば７Ｆ［Ｈ］を示す。ステップＡＫＳ２７５では、例

えばポインタとなるＨＬレジスタに格納された特定回数カウンタのアドレスから２バイトデータを読み出して、ＤＥレジスタに格納した後に、Ａレジスタに７Ｆ［Ｈ］を格納する。

【２７６３】

ステップＡＫＳ２７５の次に、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２７６）。例えば、特定回数カウンタの計数値が００７Ｆ［Ｈ］よりも大きい値である場合に、上限判定値よりも大きい値であると判定する。特定回数カウンタの計数値が上限判定値以下の値であり上限判定値よりも大きい値でない場合に（ステップＡＫＳ２７６；Ｎｏ）、特定回数コマンドデータとして特定回数カウンタの計数値における下位バイトを上書き設定により設定し直す（ステップＡＫＳ２７７）。例えば、ＤＥレジスタに格納された特定回数カウンタの計数値のうち、Ｅレジスタに格納された下位バイトとなる値を、Ａレジスタに上書きして格納することにより、特定回数コマンドデータが再設定される。特定回数カウンタの計数値は、電源投入時や大当り遊技状態の終了時に、特定回数初期値に対応したカウンタ初期値として０２ＡＤ［Ｈ］が設定される。その後、特図ゲームが実行されて特図表示結果が「大当り」でない場合に、特定回数カウンタの計数値が１減算更新される。そして、特定回数カウンタの計数値が００７Ｆ［Ｈ］になった以降に、ステップＡＫＳ２７６にて上限判定値よりも大きい値でないと判定される。そのため、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値でないと判定される割合は、上限判定値よりも大きい値であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、カウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７５にて特定回数コマンドデータを特定回数コマンド上限値に設定してから、ステップＡＫＳ２７６において特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値ではない場合に、ステップＡＫＳ２７７では特定回数カウンタの計数値における下位バイトを特定回数コマンドデータとして上書き設定により設定し直す。これにより、特定回数コマンドデータとして、特定回数コマンド上限値の設定頻度が特定回数カウンタの計数値における下位バイトの設定頻度よりも高い場合に、特定回数コマンドデータの設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、特定回数コマンドデータとして、特定回数コマンド上限値の設定頻度が特定回数カウンタの計数値における下位バイトの設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７６４】

ステップＡＫＳ２７６に対応して特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値である場合（ステップＡＫＳ２７６；Ｙｅｓ）、またはステップＡＫＳ２７７の後に、特定回数コマンドバッファに特定回数コマンドデータを格納する（ステップＡＫＳ２７８）。ステップＡＫＳ２７５により特定回数コマンドデータに設定された特定回数コマンド上限値は、ステップＡＫＳ２７６による判定に用いられる上限判定値に対応した７Ｆ［Ｈ］である。ステップＡＫＳ２７６による判定に用いられる上限判定値は、特定回数カウンタの計数値と比較される判定情報となる。特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値である場合には、ステップＳ２７５により設定された特定回数コマンド上限値の７Ｆ［Ｈ］が、ステップＡＫＳ２７８にて特定回数コマンドバッファに格納される。また、特定回数カウンタの計数値が上限判定値と等しい場合に、ステップＡＫＳ２７７では特定回数カウンタの計数値における下位バイトとして、特定回数コマンド上限値と同一の７Ｆ［Ｈ］が、特定回数コマンドデータに設定し直され、その後にステップＡＫＳ２７８にて特定回数コマンドバッファに格納される。このように、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上であるときに、判定情報となる上限判定値に等しい７Ｆ［Ｈ］を示すデータが、特定回数コマンドバッファに格納される。特定回数コマンドバッファの格納値は、図２９４－１２（Ａ）に示された特別図柄バッファシフト処理のステップＡＫＳ３０８にてコマンドセット処理を実行するときに読み出されて、第２特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして用いられる。したがって、ステップＡＫＳ２７８では、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上であるときに、第２特定回数指定コマンドの第２制御データとなる特定回数コマンドデータとして、判定情報となる上限判定値に対応す

る７Ｆ［Ｈ］を特定回数コマンドバッファに格納する。
【２７６５】
ステップＡＫＳ２７７にて特定回数カウンタの計数値における下位バイトを特定回数コマンドデータとして設定した場合に、ステップＡＫＳ２７８では特定回数コマンドデータを特定回数コマンドバッファに格納することにより、特定回数カウンタの計数値における下位バイトと同一の値が、特定回数コマンドバッファに格納される。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて、ステップＡＫＳ２７２により更新可能な数値情報となる。特定回数コマンドバッファの格納値は、図２９４－１２（Ａ）に示された特別図柄バッファシフト処理のステップＡＫＳ３０８にてコマンドセット処理を実行するときに読み出されて、第２特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして用いられる。したがって、ステップＡＫＳ２７８では、特定回数カウンタの計数値が上限判定値未満であるときに、第２特定回数指定コマンドの第２制御データとなる特定回数コマンドデータとして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値における下位バイトと同一の値を特定回数コマンドバッファに格納する。これにより、可変表示の実行に対応して送信される第２特定回数指定コマンドについて、データ容量の増大を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【２７６６】
こうして、特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値が００７Ｆ［Ｈ］以上に対応して、特定回数までの残り回数が「１２７」以上である場合に７Ｆ［Ｈ］となる。また、特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値が００７Ｆ［Ｈ］未満に対応して、特定回数までの残り回数が「１２７」未満である場合に当該残り回数を示す値となる。ただし、特定回数コマンドバッファは、１バイトデータを格納可能であり、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値でない場合に、特定回数カウンタの計数値における下位バイトを示す特定回数コマンドデータが格納される。第２特定回数指定コマンドは、第１制御データであるコマンド種別データと、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定される第２制御データである特定回数コマンドデータと、を組み合わせた１セットのコマンドデータにより、２バイト構成の演出制御コマンドとなる。そして、特定回数カウンタの計数値を更新するカウンタ減算処理において、第２特定回数指定コマンドの第２制御データである特定回数コマンドデータを作成する。このように、可変表示の実行に対応して送信される第２特定回数指定コマンドは、２バイト構成とすることができるので、データ容量の増大を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【２７６７】
図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１１１、ＡＫＳ１１２や、図２９４－１２（Ａ）に示されたステップＡＫＳ３０５、ＡＫＳ３０６では、特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第２特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。これらの場合に、特定回数コマンドバッファの格納値を読み出して、第２特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして設定可能である。特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値とは別個の格納領域に格納され、特定回数カウンタの計数値にもとづいて更新可能であるとともに、そのまま第２特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして使用可能である。そのため、第２特定回数指定コマンドを送信するときには、特定回数カウンタの計数値に関する判定などが不要になるので、第２特定回数指定コマンドを送信するときの処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。特に、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上である場合に、特定回数コマンドバッファの格納値は７Ｆ［Ｈ］になる。そのため、第２特定回数指定コマンドを送信するときには、ステップＡＫＳ２７６のように特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値であるか否かを判定したとしても、大きい値であると判定される期間が、大きい値でないと判定される期間よりも長くなりやすい。このような判定の処理負担を増やしてまで、第２特定回数指定コマンドを送信するときに特定回数コマンドデータを作成する実益は小さい。そ

こで、カウンタ減算処理において特定回数コマンドデータを作成し、特定回数コマンドバッファに格納しておくことにより、第２特定回数指定コマンドを送信するときの処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７６８】

ステップＡＫＳ２７８の後に、第１時短カウンタを指定し（ステップＡＫＳ２７９）、時短減算処理（ステップＡＫＳ２８０）を実行する。ステップＡＫＳ２７９では、例えば第１時短カウンタのアドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。続いて、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２８１）。このとき、始動口入賞指定値が「２」であり「１」でない場合に（ステップＡＫＳ２８１；Ｎｏ）、第２時短カウンタを指定し（ステップＡＫＳ２８２）、時短減算処理（ステップＡＫＳ２８３）を実行する。次に、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２８４）。そして、特図表示結果が「小当り」である場合に（ステップＡＫＳ２８４；Ｙｅｓ）、第３時短カウンタを指定し（ステップＡＫＳ２８５）、時短減算処理（ステップＡＫＳ２８６）を実行する。

【２７６９】

ステップＡＫＳ２８１に対応して始動口入賞指定値が「１」である場合（ステップＡＫＳ２８１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ２８４に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合（ステップＡＫＳ２８４；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ２８６の時短減算処理を実行した後に、第１当り終了後変動カウンタを指定する（ステップＡＫＳ２８７）。第１当り終了後変動カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられている。第１当り終了後変動カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、時短状態において実行可能な特図ゲームに対応したカウンタ初期値が設定される。ステップＡＫＳ２８７では、例えば第１当り終了後変動カウンタのアドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。続いて、第１当り終了後演出選択テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２８８）。そして、遊技状態指定コードが００［Ｈ］であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２８９）。遊技状態指定コードは、遊技状態が時短状態であるか否かを示す１バイトデータであり、時短状態でないときに００［Ｈ］が設定され、時短状態であるときに０１［Ｈ］が設定される。なお、ステップＡＫＳ２８９では、例えば時短チェック処理を実行して時短機能フラグの値を読み出し、その値が時短作動指定値である０１［Ｈ］である場合に、遊技状態指定コードが００［Ｈ］でない場合と同様の判定が行われてもよい。

【２７７０】

ステップＡＫＳ２８９に対応して遊技状態指定コードが００［Ｈ］である場合に（ステップＡＫＳ２８９；Ｙｅｓ）、第２当り終了後変動カウンタを指定する（ステップＡＫＳ２９０）。第２当り終了後変動カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられている。第２当り終了後変動カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、時短状態の終了後に実行可能な特別回数の特図ゲームに対応したカウンタ初期値が設定される。ステップＡＫＳ２９０では、例えば第２当り終了後変動カウンタのアドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納する。続いて、第２当り終了後演出選択テーブルを指定する（ステップＡＫＳ２９１）。その後、ステップＡＫＳ２８７またはステップＡＫＳ２９０により指定した当り終了後変動カウンタの計数値が「０」に対応する００［Ｈ］であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２９２）。このとき、当り終了後変動カウンタの計数値が００［Ｈ］であれば（ステップＡＫＳ２９２；Ｙｅｓ）、カウンタ減算処理は終了する。

【２７７１】

ステップＡＫＳ２９２に対応して当り終了後変動カウンタの計数値が００［Ｈ］以外である場合に（ステップＡＫＳ２９２；Ｎｏ）、時短制御中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２９３）。ステップＡＫＳ２９３では、例えば時短チェック処理を実行して、時短機能フラグが０１［Ｈ］に設定されて時短作動指定値である場合に、時短制御中であ

ると判定する。なお、ステップＡＫＳ２９３では、例えば遊技状態指定コードが０１［Ｈ］であり００［Ｈ］でない場合に、時短制御中であると判定してもよい。そして、時短制御中である場合に（ステップＡＫＳ２９３；Ｙｅｓ）、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２９４）。このとき、始動口入賞指定値が「１」であれば（ステップＡＫＳ２９４；Ｙｅｓ）、カウンタ減算処理は終了する。

【２７７２】

ステップＡＫＳ２９３に対応して時短制御中でない場合（ステップＡＫＳ２９３；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ２９４に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」でない場合に（ステップＡＫＳ２９４；Ｎｏ）、当り終了後変動カウンタ減算処理（ステップＡＫＳ２９５）を実行し、カウンタ減算処理を終了する。ステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理は、ステップＡＫＳ２８７またはステップＡＫＳ２９０により指定した当り終了後変動カウンタの計数値を、１減算更新する処理を含んでいる。その後、当り終了後演出指定値を当り終了後演出指定バッファから読み出す。そして、ステップＡＫＳ２８８またはステップＡＫＳ２９１により指定した当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応する演出設定テーブルを選択する。演出設定テーブルは、カウンタ判定値と、特別図柄状態指定コードと、演出状態選択指定値と、を示すテーブルデータを含んでいる。ステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理では、当り終了後変動カウンタの計数値と、演出設定テーブルに示されるカウンタ判定値とを比較し、両者が合致した場合に、そのカウンタ判定値と対応付けられた特別図柄状態指定コードおよび演出状態選択指定値が設定される。特別図柄状態指定コードは、特別図柄の状態表示を示す値であり、００［Ｈ］～０３［Ｈ］のいずれかに設定される。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファに格納され、図２９４－１５に示された変動パターン設定処理における変動パターンの決定に用いられる。

【２７７３】

カウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７２の判定が行われるときに、特定回数カウンタの計数値を更新可能であり、ステップＡＫＳ２７５～ＡＫＳ２７７により特定回数コマンドデータが作成される。このとき作成された特定回数コマンドデータは、ステップＡＫＳ２７８により特定回数コマンドバッファに格納され、図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１１１、ＡＫＳ１１２や、図２９４－１２（Ａ）に示されたステップＡＫＳ３０５、ＡＫＳ３０６において、特定回数コマンドバッファの格納値を用いた第２特定回数指定コマンドの送信が可能になる。第２特定回数指定コマンドは、特図ゲームの開始に対応して送信されるので、特定回数カウンタの計数値も、特図ゲームの開始に対応して更新することが考えられる。しかしながら、特図ゲームの開始時には、特別図柄大当り判定、特別図柄小当り判定、特別図柄情報設定、変動パターン種別の選択や変動パターンの決定など、多くの判定や設定、選択や決定が必要になり、処理負担が増大しやすい。そこで、特定回数カウンタの計数値は、特図ゲームにおける表示結果が停止表示されるときに、特別図柄変動処理に含まれるカウンタ減算処理にて更新可能に制御する。これにより、特図ゲームの開始時における処理負担の増大を防止して、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、時短カウンタや当り終了後変動カウンタなど他のカウンタとともに、カウンタ減算処理により特定回数カウンタの計数値を更新可能に制御することで、設計負担の増大を防止して、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７７４】

カウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７２の判定が行われるときに、特定回数カウンタの計数値を更新可能であり、ステップＡＫＳ２８０、ＡＫＳ２８３、ＡＫＳ２８５の時短減算処理が実行されるときに、時短カウンタの計数値を更新可能である。これに対し、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、特定回数カウンタや時短カウンタの計数値そのものを更新しない。これにより、図柄停止時間を設定する処理と、各種カウンタの計数値を更新する処理と、を明確に分離して、パチンコ遊技機１の設計が容易になることで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高め

ることができる。なお、特別図柄停止時間設定処理などの図柄停止時間を設定する処理において、特定回数カウンタや時短カウンタの計数値そのものを更新してもよいし、カウンタ減算処理といった各種カウンタの計数値を更新する処理において、図柄停止時間の設定を行うようにしてもよい。

【２７７５】

図２９４－２２は、到達時データ設定例ＡＫＥ２１を示している。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７３により到達時ワーク設定テーブルを指定した後に、ステップＡＫＳ２７４のデータセット処理を実行することにより、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合のデータ設定を行う。このデータ設定は、到達時データ設定例ＡＫＥ２１のような各種設定を含んでいる。到達時データ設定例ＡＫＥ２１では、遊技状態指定コードを０１［Ｈ］に設定し、特別図柄状態指定コードを０２［Ｈ］に設定し、演出状態選択指定値を０Ｃ［Ｈ］に設定し、時短機能フラグを０１［Ｈ］に設定し、第１時短カウンタのカウンタ初期値として０２ＡＤ［Ｈ］を設定し、第２時短カウンタのカウンタ初期値として０００Ｏ［Ｈ］を設定し、第３時短カウンタのカウンタ初期値として０００１［Ｈ］を設定し、特定回数到達指定値として０１［Ｈ］に設定し、特定回数コマンドバッファをクリアして格納値を００［Ｈ］に初期化する。ここで、時短機能フラグを０１［Ｈ］に設定することにより、遊技状態は通常状態から時短状態に制御される。また、第１時短カウンタのカウンタ初期値として０２ＡＤ［Ｈ］を設定することにより、時短状態の終了条件として、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数が「６２５」に達することが設定される。第２時短カウンタのカウンタ初期値は０００Ｏ［Ｈ］に設定されるので、時短状態の終了条件が第２特図ゲームの回数だけにもとづいて成立することはない。第３時短カウンタのカウンタ初期値として０００１［Ｈ］を設定することにより、時短状態の終了条件として、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームの回数が「１」となることが設定される。特定回数指定値として０１［Ｈ］を設定することにより、特図ゲームの実行回数が特定回数に達したことにもとづく時短状態であることを特定可能になる。特定回数指定値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた特定回数到達フラグにセットされる。

【２７７６】

図２９４－２３は、時短減算処理の一例を示すフローチャートである。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２８０、ＡＫＳ２８３、ＡＫＳ２８６において時短減算処理を実行可能である。時短減算処理では、カウンタ減算処理により指定された時短カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ３２１）。例えばステップＡＫＳ２８０の時短減算処理では、ステップＡＫＳ２７９により指定された第１時短カウンタの計数値が「０」に対応した０００Ｏ［Ｈ］であるか否かを判定する。ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理では、ステップＡＫＳ２８２により指定された第２時短カウンタの計数値が「０」に対応した０００Ｏ［Ｈ］であるか否かを判定する。ステップＡＫＳ２８６の時短減算処理では、ステップＡＫＳ２８５により指定された第３時短カウンタの計数値が「０」に対応した０００Ｏ［Ｈ］であるか否かを判定する。そして、時短カウンタの計数値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ３２１；Ｙｅｓ）、時短減算処理は終了する。

【２７７７】

ステップＡＫＳ３２１に対応して時短カウンタの計数値が「０」でない場合に（ステップＡＫＳ３２１；Ｎｏ）、指定された時短カウンタの計数値を１減算更新し（ステップＡＫＳ３２２）、その後に時短カウンタの計数値が「０」になったか否かを判定する（ステップＡＫＳ３２３）。ここで、時短カウンタの計数値が「０」でない場合に（ステップＡＫＳ３２３；Ｎｏ）、時短減算処理は終了する。これに対し、ステップＡＫＳ３２３に対応して時短カウンタの計数値が「０」になった場合に（ステップＡＫＳ３２３；Ｙｅｓ）、第１時短終了時ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ３２４）、データセット処理（ステップＡＫＳ３２５）を実行する。

【２７７８】

ステップＡＫＳ３２５のデータセット処理に続いて、特定回数到達フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ３２６）。例えば、特定回数指定フラグに０１［Ｈ］が設定されて特定回数到達指定値を示す場合に、特定回数到達フラグがオンと判定すればよい。特定回数到達フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ３２６；Ｎｏ）、時短減算処理は終了する。これに対し、特定回数到達フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ３２６；Ｙｅｓ）、第２時短終了時ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ３２７）、データセット処理（ステップＡＫＳ３２８）を実行してから、時短減算処理は終了する。

【２７７９】

図２９４－２４は、時短減算処理における設定クリア対象を示している。このうち、図２９４－２４（Ａ）は、時短減算処理のステップＡＫＳ３２４、ＡＫＳ３２５による第１時短終了時クリア対象ＡＫＥ３１である。図２９４－２４（Ｂ）は、時短減算処理のステップＡＫＳ３２７、ＡＫＳ３２８による第２時短終了時クリア対象ＡＫＥ３２である。図２９４－２３に示された時短減算処理において、ステップＡＫＳ３２４により第１時短終了時ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ３２５のデータセット処理は、時短カウンタの計数値が「０」に達した場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、第１時短終了時クリア対象ＡＫＥ３１に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「０」に対応する値に初期化される。また、図２９４－２３に示された時短減算処理において、ステップＡＫＳ３２７により第２時短終了時ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ３２８のデータセット処理は、ステップＡＫＳ３２５のデータセット処理に追加して実行され、特定回数到達フラグがオンである場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、第２時短終了時クリア対象ＡＫＥ３２に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「０」に対応する値に初期化される。

【２７８０】

第１時短終了時クリア対象ＡＫＥ３１は、時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタ、遊技状態指定コード、第１当り終了後変動カウンタ、を含んでいる。ステップＡＫＳ３２５のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「０」に対応する値に初期化される。第２時短終了時クリア対象ＡＫＥ３２は、特別図柄状態指定コード、演出状態選択指定値、を含んでいる。ステップＡＫＳ３２８のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「０」に対応する値に初期化される。ステップＡＫＳ３２８のデータセット処理は、特定回数到達フラグがオンである場合に対応して、ステップＡＫＳ３２５のデータセット処理に追加して実行される。第２時短終了時クリア対象ＡＫＥ３２は、演出状態選択指定値を含むので、例えば演出状態選択バッファがクリアされ、その格納値が「０」に対応した００［Ｈ］に初期化される。演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合は、電源投入時にステップＳ７のＲＷＭ初期設定処理が実行された場合と、同一の値になっている。したがって、特図ゲームの実行回数が特定回数に達したことにもとづく時短状態が終了した場合に、演出状態選択指定値は、電源投入後の初期設定と共通の設定となり、変動パターン設定処理における変動パターンの決定も、電源投入後の初期設定と共通の選択用データを用いて決定される。

【２７８１】

図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２７９にて第１時短カウンタを指定し、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理を実行する。ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２１にて第１時短カウンタの計数値が「０」でない場合に、ステップＡＫＳ３２２にて第１時短カウンタの計数値を１減算更新し、ステップＡＫＳ３２３にて更新後の計数値が「０」であれば、ステップＡＫＳ３２４の指定にもとづくステップＡＫＳ３２５のデータセット処理が実行される。これにより、第１時短終了時クリア対象ＡＫＥ３１に含まれる時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタなどがクリアされることで、時短状態を終了させる。図２９

４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２７９、ＡＫＳ２８０は、始動口入賞判定値が「１」の場合にも「２」の場合にも実行可能である。したがって、第１時短カウンタは、時短状態において実行可能な第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数を、残り回数のカウントダウンにより計数可能である。また、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理において、ステップＡＫＳ３２３による判定は、時短状態中における第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数が第１回数になった第１条件が成立したか否かを判定する第１時短終了判定処理となる。

【２７８２】

図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２８２にて第２時短カウンタを指定し、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理を実行する。ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２１にて第２時短カウンタの計数値が「０」でない場合に、ステップＡＫＳ３２２にて第２時短カウンタの計数値を１減算更新し、ステップＡＫＳ３２３にて更新後の計数値が「０」であれば、ステップＡＫＳ３２４の指定にもとづくステップＡＫＳ３２５のデータセット処理が実行される。これにより、第１時短終了時クリア対象ＡＫＥ３１に含まれる時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタなどがクリアされることで、時短状態を終了させる。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２８２、ＡＫＳ２８３は、ステップＡＫＳ２８１にて始動口入賞指定値が「２」である場合に実行可能であり、始動口入賞指定値が「１」の場合には実行されない。したがって、第２時短カウンタは、時短状態において実行可能な第２特図ゲームの回数を、残り回数のカウントダウンにより計数可能である。また、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理において、ステップＡＫＳ３２３による判定は、時短状態中における第２特図ゲームの回数が第２回数になった第２条件が成立したか否かを判定する第２時短終了判定処理となる。カウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２８１による判定は、始動口入賞指定値が「２」に対応して、第２特図ゲームにおける第２特図の可変表示が実行されたか否かを判定する可変表示判定処理となる。

【２７８３】

図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２７９、ＡＫＳ２８０よりも後に、ステップＡＫＳ２８１～ＡＫＳ２８３が実行される。図２９４－２３に示された時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２３にて時短カウンタの計数値が「０」である場合に、ステップＡＫＳ３２４により指定した第１時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップＡＫＳ３２５のデータセット処理を実行することで、第１条件と第２条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタなどをクリアする。そのため、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理において、第１条件が成立して時短状態を終了させる設定が行われた後、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理では、既に第２時短カウンタがクリアされて「０」に対応する値に初期化されているから、ステップＡＫＳ３２１にて時短カウンタの計数値が「０」と判定され、ステップＡＫＳ３２３の判定は行われずに、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理が終了する。このように、第１条件が成立するか否かの第１時短終了判定処理が実行され、第１条件が成立すると判定された場合に、第２時短終了判定処理による第２条件が成立するか否かの判定を行わない。その一方で、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理が実行された後に、ステップＡＫＳ２８１による判定が行われるので、第２時短終了判定処理が実行されないときでも、可変表示判定処理は実行される。なお、第１時短終了判定処理により第１条件が成立すると判定された場合に、第２時短終了判定処理による第２条件が成立するか否かの判定だけでなく、可変表示判定処理による第２特図の可変表示が実行されたか否かの判定も、行わないようにしてもよい。

【２７８４】

時短状態を終了するための第１条件は、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数により成立可能なので、特図ゲームが実行されるごとに第１時短カウンタが減算更新され、成立の有無が判定される。また、第１特図ゲームと第２特図ゲームとの実行回数は、

多くの組合せがあり得るので、遊技の経過にかかわらず成立しやすくなる。これに対し、時短状態を終了するための第２条件は、第２特図ゲームが実行されたか否かを判定する可変表示判定処理が付随する。そこで、第１時短終了判定処理による第１条件の判定を先に行い、第１条件が成立すると判定された場合に、第２時短終了判定処理による第２条件の判定を行わないようにすることで、時短状態の制御に関する処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７８５】

図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２７９、ＡＫＳ２８０よりも後に、ステップＡＫＳ２８１～ＡＫＳ２８３が実行される。図２９４－２３に示された時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２３にて時短カウンタの計数値が「０」である場合に、ステップＡＫＳ３２４により指定した第１時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップＡＫＳ３２５のデータセット処理を実行することで、第１条件と第２条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタなどをクリアする。そのため、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理において、第１時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行い、第１条件が成立して時短状態を終了させる設定が行われた後、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理では、既に第２時短カウンタがクリアされて「０」に対応する値に初期化されているから、ステップＡＫＳ３２１にて時短カウンタの計数値が「０」と判定され、時短カウンタの計数値を１減算更新するステップＡＫＳ３２２には進まずに、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理が終了する。このように、第１時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行い、第１条件が成立する場合に、時短状態の終了に関する処理を行い、第２時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行わない。

【２７８６】

時短状態を終了するための第１条件は、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数により成立可能なので、特図ゲームが実行されるごとに第１時短カウンタが減算更新され、成立の有無が判定される。また、第１特図ゲームと第２特図ゲームとの実行回数は、多くの組合せがあり得るので、遊技の経過にかかわらず成立しやすくなる。そこで、第１時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を先に行い、第１条件が成立すると判定された場合に、第２時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行わないようにすることで、時短状態の制御に関する処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７８７】

図２９４－２３に示された時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２３にて時短カウンタの計数値が「０」である場合に、ステップＡＫＳ３２４により指定した第１時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップＡＫＳ３２５のデータセット処理を実行することで、第１条件と第２条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタなどをクリアする。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２８０の時短減算処理は、第１時短カウンタの計数値を１減算更新する計数値減算処理を含む。この計数値減算処理により、更新後の計数値が「０」である場合に、第１条件の成立に対応して、時短状態の終了に関する処理として、図２９４－２３に示された時短減算処理におけるステップＡＫＳ３２４の指定にもとづくステップＡＫＳ３２５のデータセット処理が実行される。また、図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２８３の時短減算処理は、第２時短カウンタの計数値を１減算更新する計数値減算処理を含む。この計数値減算処理により、更新後の計数値が「０」である場合に、第２条件の成立に対応して、時短状態の終了に関する処理として、図２９４－２３に示された時短減算処理におけるステップＡＫＳ３２４の指定にもとづくステップＡＫＳ３２５のデータセット処理が実行される。したがって、第１条件が成立する場合と、第２条件が成立する場合とは、いずれの場合においても、時短状態の終了に関する処理において、第１時短カウンタおよび第２時短カウンタの計数値が初期化される。これにより、時短状態を終了する第１条件または第２条件のうち、

一方の条件が成立した場合に、他方の条件に対応する時短カウンタの計数値が残存することで発生するおそれのある不具合を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２７８８】

図２９４－２５は、当り終了後演出設定例ＡＫＥ４１を示している。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２８８またはステップＡＫＳ２９１により指定した当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応する演出設定テーブルを選択する。例えばステップＡＫＳ２８８の後にステップＡＫＳ２９１を実行しない場合に、ステップＡＫＳ２８８により指定した第１当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応して、演出設定テーブルＡＫＴ３１～ＡＫＴ３４のいずれかを選択する。これに対し、ステップＡＫＳ２８８の後にステップＡＫＳ２９１を実行した場合に、ステップＡＫＳ２９１により指定した第２当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応して、演出設定テーブルＡＫＴ４１、ＡＫＴ４２のいずれかを選択する。

【２７８９】

こうした当り終了後演出設定例ＡＫＥ４１において、第１当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０３［Ｈ］の場合に、演出設定テーブルＡＫＴ３１が選択される。また、第１当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０５［Ｈ］の場合に、演出設定テーブルＡＫＴ３２が選択される。第１当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０８［Ｈ］の場合に、演出設定テーブルＡＫＴ３３が選択される。第１当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０９［Ｈ］の場合に、演出設定テーブルＡＫＴ３４が選択される。また、当り終了後演出設定例ＡＫＥ４１において、第２当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０１［Ｈ］の場合に、演出設定テーブルＡＫＴ４１が選択される。図２９４－２５の当り終了後演出設定例ＡＫＥ４１において、第２当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が０３［Ｈ］、０５［Ｈ］、０８［Ｈ］、０９［Ｈ］のいずれかである場合に、演出設定テーブルＡＫＴ４２が選択される。

【２７９０】

図２９４－２６は、演出設定テーブルの構成例を示している。このうち、図２９４－２６（Ａ１）は演出設定テーブルＡＫＴ３１を示し、図２９４－２６（Ａ２）は演出設定テーブルＡＫＴ３２を示し、図２９４－２６（Ａ３）は演出設定テーブルＡＫＴ３３を示し、図２９４－２６（Ａ４）は演出設定テーブルＡＫＴ３４を示している。また、図２９４－２６（Ｂ１）は演出設定テーブルＡＫＴ４１を示し、図２９４－２６（Ｂ２）は演出設定テーブルＡＫＴ４２を示している。いずれの演出設定テーブルも、カウンタ判定値に対応付けて、特別図柄状態指定コードと、演出状態選択指定値と、を設定するためのテーブルデータを含んでいる。

【２７９１】

例えば、図２９４－２６（Ａ１）に示す演出設定テーブルＡＫＴ３１は、カウンタ判定値が０５［Ｈ］に対応して、特別図柄状態指定コードを０２［Ｈ］に設定し、演出状態選択指定値を０５［Ｈ］に設定するためのテーブルデータと、カウンタ判定値が０２［Ｈ］に対応して、特別図柄状態指定コードを０２［Ｈ］に設定し、演出状態選択指定値を０６［Ｈ］に設定するためのテーブルデータと、カウンタ判定値が００［Ｈ］に対応して、特別図柄状態指定コードを０２［Ｈ］に設定し、演出状態選択指定値を０７［Ｈ］に設定するためのテーブルデータと、を含んでいる。図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理では、ステップＡＫＳ２８７により指定した第１当り終了後変動カウンタの計数値を、ステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理において１減算更新した後に、更新後の計数値と、選択された演出設定テーブルＡＫＴ３１が示すカウンタ判定値のうち、例えば０５［Ｈ］とが合致した場合に、そのカウンタ判定値に対応して、特別図柄状態指定コードを０２［Ｈ］に設定し、演出状態選択指定値を０５［Ｈ］に設定する。ステップ

ＡＫＳ２９０により第２当り終了後変動カウンタを指定した場合や、ステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理において他の演出設定テーブルを設定した場合、他のカウンタ判定値と合致した場合にも同様に、合致したカウンタ判定値に対応して、特別図柄状態指定コードの設定と、演出状態選択指定値の設定と、が行われる。これにより、大当り遊技状態が終了した後の時短状態である期間や、その時短状態が終了した後に特図ゲームの実行回数が特別回数に達するまでの期間において、演出状態選択指定値の設定に対応して、異なる変動パターンを選択して決定可能になる。

【２７９２】

図２９４－２７は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１４１）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理において、図柄停止時設定ＳＺＡ１～ＳＺＡ３のいずれかに対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ１４１；Ｎｏ）、特別図柄プロセスタイマの計時値を１減算更新して（ステップＡＫＳ１４２）、特別図柄変動処理は終了する。これにより、図柄停止時設定ＳＺＡ１～ＳＺＡ３のいずれかに対応した図柄停止時間が経過するまで待機する。

【２７９３】

ステップＡＫＳ１４１に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ１４１；Ｙｅｓ）、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１４３）。特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップＡＫＳ１４３；Ｙｅｓ）、大当り開始設定処理（ステップＡＫＳ１４４）を実行してから、特別図柄停止処理は終了する。

【２７９４】

ステップＡＫＳ１４３に対応して特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップＡＫＳ１４３；Ｎｏ）、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１４５）。特図表示結果が「小当り」である場合に（ステップＡＫＳ１４５；Ｙｅｓ）、小当り図柄指定値を読み出し（ステップＡＫＳ１４６）、小当り開始コマンド送信テーブルを指定するとともに（ステップＡＫＳ１４７）、小当り開始前ワーク設定テーブルを指定した後に（ステップＡＫＳ１４８）、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ１４９）と、データセット処理（ステップＡＫＳ１５０）と、を実行してから、特別図柄停止処理は終了する。

【２７９５】

ステップＡＫＳ１４５に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合に（ステップＡＫＳ１４５；Ｎｏ）、ハズレ停止後ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ１５１）、データセット処理（ステップＡＫＳ１５２）を実行してから、特別図柄停止処理は終了する。

【２７９６】

図２９４－２８は、特別図柄停止処理におけるデータ設定例および設定クリア対象を示している。このうち、図２９４－２８（Ａ）は、特図表示結果が「小当り」である場合に対応して、特別図柄停止処理のステップＡＫＳ１４８、ＡＫＳ１５０による小当り開始前データ設定例ＡＫＥ５１である。図２９４－２８（Ｂ）は、特図表示結果が「ハズレ」である場合に対応して、特別図柄停止処理のステップＡＫＳ１５１、ＡＫＳ１５２によるハズレ停止後設定クリア対象ＡＫＥ５２である。図２９４－２７に示された特別図柄停止処理において、ステップＡＫＳ１４８による小当り開始前ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ１５０のデータセット処理は、特図表示結果が「小当り」の特図ゲームを実行して表示結果となる確定特別図柄を停止表示した場合のデータ設定を行う。このデータ設定は、小当り開始前データ設定例ＡＫＥ５１のような各種設定を含んでいる。また、図２９４－２７に示された特別図柄停止処理において、ステップＡＫＳ１５１によるハズレ停止後ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ１５

２のデータセット処理は、特図表示結果が「ハズレ」の特図ゲームを実行して表示結果となる確定特別図柄を停止表示した場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、ハズレ停止後設定クリア対象ＡＫＥ５２に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「０」に対応する値に初期化される。

【２７９７】

小当り開始前データ設定例ＡＫＥ５１では、特別図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に設定し、大当り発生経緯バッファの格納値を０１［Ｈ］に設定し、役物ソレノイド制御コードを０１［Ｈ］に設定し、当りフラグをクリアして格納値を００［Ｈ］に初期化し、不正入賞報知無効タイマをクリアして格納値を００００［Ｈ］に初期化する。ここで、特別図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に設定することにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において小当り開放前処理を選択して実行可能になる。また、大当り発生経緯バッファの格納値を０１［Ｈ］に設定することにより、小当り経由大当りであることを特定可能に記憶する。役物ソレノイド制御コードを０１［Ｈ］に設定することにより、小当り遊技状態において、例えば特定領域ソレノイド８３などの役物ソレノイドを、所定の駆動制御パターンに従い駆動可能に制御する。なお、特別図柄プロセスタイマに、小当り開放前待機時間に対応するタイマ初期値を設定してもよい。不正入賞報知無効タイマは、小当り終了処理において、不正入賞の検出を無効にする時間に対応するタイマ値が格納される。

【２７９８】

ハズレ停止後設定クリア対象ＡＫＥ５２は、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、始動口入賞指定値、を含んでいる。ステップＡＫＳ１５２のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「０」に対応する値に初期化される。ハズレ停止後設定クリア対象ＡＫＥ５２は、特別図柄プロセスコードを含むので、これがクリアされて００［Ｈ］に初期化されることにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「０」である場合に、第２特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、特図ゲームの終了に対応して、第１特図ゲームであるか第２特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「０」に対応する００［Ｈ］に初期化される。

【２７９９】

図２９４－２９（Ａ）は、大当り開始設定処理として、図２９４－２７のステップＡＫＳ１４４などにて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。大当り開始設定処理では、ファンファーレ演出初期値となるタイマ初期値を、特別図柄プロセスタイマに設定する（ステップＡＫＳ４０１）。ファンファーレ演出初期値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放前処理において、ファンファーレ演出の実行にあわせて待機するためのファンファーレ演出待機時間に対応したタイマ初期値である。大入賞口開放前処理では、ファンファーレ演出初期値が設定された特別図柄プロセスタイマのタイマ値が「０」になるまで、タイマ割込みの発生ごとに１減算更新することにより、ファンファーレ演出待機時間が経過するまで待機する。

【２８００】

ステップＡＫＳ４０１に続いて、ファンファーレコマンド送信テーブルを指定するとともに（ステップＡＫＳ４０２）、大入賞口初回開放前ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ４０３）、コマンドセット処理（ステップＡＫＳ４０４）と、データセット処理（ステップＡＫＳ４０５）と、を実行してから、大当り開始設定処理は終了する。

【２８０１】

図２９４－２９（Ｂ）は、大入賞口初回開放前設定クリア対象ＡＫＥ５３を示している。大当り開始設定処理において、ステップＡＫＳ４０３により大入賞口初回開放前ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ４０５のデータセット処理は、大当り遊技状態に制御する場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、大入賞口初回開放前設定クリア対象ＡＫＥ５３に含まれる各種データがクリアされ

、それぞれが「０」に対応する値に初期化される。大入賞口初回開放前設定クリア対象ＡＫＥ５３は、当りフラグ、時短機能フラグ、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、第３時短カウンタ、第１当り終了後変動回数カウンタ、第２当り終了後変動回数カウンタ、特定領域通過フラグ、当り終了後演出指定バッファ、特定回数カウンタ、特定回数到達フラグ、を含んでいる。このうち、時短機能フラグと、第１時短カウンタと、第２時短カウンタと、第３時短カウンタと、がクリアされることにより、遊技状態を時短状態とするための制御が終了する。また、特定回数カウンタと、特定回数到達フラグと、がクリアされることにより、特図ゲームの実行回数にもとづいて時短状態に移行するための制御が終了する。

【２８０２】

図２９４－３０（Ａ）は、小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１６１）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される小当り排出球待機処理において、小当り終了時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ１６１；Ｎｏ）、特別図柄プロセスタイマの計時値を１減算更新して（ステップＡＫＳ１６２）、処理を終了する。

【２８０３】

ステップＡＫＳ１６１に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ１６１；Ｙｅｓ）、特定領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１６３）。特定領域通過フラグは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられる。特定領域通過フラグは、特定領域通過なし指定値となる００［Ｈ］が設定された場合にオフ状態であり、小当り遊技状態においてＶ入賞領域５１を通過した遊技球が検出された場合に、特定領域通過あり指定値となる０１［Ｈ］が設定されることにより、オン状態となる。特定領域通過フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ１６３；Ｙｅｓ）、大当り開始設定処理（ステップＡＫＳ１６４）を実行してから、小当り終了処理は終了する。ステップＡＫＳ１６４にて実行される大当り開始設定処理は、図２９４－２７に示された特別図柄停止処理のステップＡＫＳ１４４と共通の処理であればよい。このように、特図表示結果が「大当り」である場合と共通の大当り開始設定処理を、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合にも実行可能なので、プログラム容量の増大を防止して、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８０４】

ステップＡＫＳ１６３に対応して特定領域通過フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ１６３；Ｎｏ）、小当り終了後ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ１６５）、データセット処理（ステップＡＫＳ１６６）を実行してから、処理を終了する。小当り終了後ワーク設定テーブルは、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、小当り図柄判定バッファ、大入賞口入賞個数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大当り発生経緯バッファ、大当り図柄判定バッファ、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファ、役物遊技中入賞個数カウンタを、クリアするためのテーブルデータを含んでいればよい。

【２８０５】

図２９４－３０（Ｂ）は、小当り終了後設定クリア対象ＡＫＥ５４を示している。小当り終了処理において、ステップＡＫＳ１６５により小当り終了後ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップＡＫＳ１６６のデータセット処理は、Ｖ入賞が発生せずに小当り遊技状態が終了する場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、小当り終了後設定クリア対象ＡＫＥ５４に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「０」に対応する値に初期化される。小当り終了後設定クリア対象ＡＫＥ５４は、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、小当り図柄指定値、大入賞口入賞個数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大当り発生経緯バッファ、大当り図柄指定値、始動口入賞指定値、を含んでいる。ステップＡＫＳ１６６のデータ

セット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「０」に対応する値に初期化される。小当り終了後設定クリア対象ＡＫＥ５４は、特別図柄プロセスコードを含むので、これがクリアされて００［Ｈ］に初期化されることにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「０」である場合に、第２特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、特図ゲームの終了に対応して、第１特図ゲームであるか第２特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「０」に対応する００［Ｈ］に初期化される。

【２８０６】

図２９４－３１は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１８１）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、最終大当り演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ１８１；Ｎｏ）、特別図柄プロセスタイマの計時値を１減算更新して（ステップＡＫＳ１８２）、処理を終了する。これにより、最終大当り演出時間が経過するまで待機する。

【２８０７】

ステップＡＫＳ１８１に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ１８１；Ｙｅｓ）、第１大当り終了時状態設定テーブルを指定するとともに（ステップＡＫＳ１８３）、小当り図柄指定値を読み出す（ステップＡＫＳ１８４）。小当り図柄指定値は、小当り図柄判定バッファの格納値である。また、小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１８５）。例えば、大当り発生経緯バッファの格納値を読み出し、その読出値が０１［Ｈ］の場合に、小当り経由大当りであると判定すればよい。小当り経由大当りでない場合に（ステップＡＫＳ１８５；Ｎｏ）、第２大当り終了時状態設定テーブルを指定し直し（ステップＡＫＳ１８６）、大当り図柄指定値を読み出す（ステップＡＫＳ１８７）。大当り図柄指定値は、大当り図柄判定バッファの格納値である。ステップＡＫＳ１８６では、例えば第２大当り終了時状態設定テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるＨＬレジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、大当り終了処理では、ステップＡＫＳ１８３により第１大当り終了時状態設定テーブルを指定してから、ステップＡＫＳ１８５において小当り経由大当りでない場合に、ステップＡＫＳ１８６では第２大当り終了時状態設定テーブルを上書き設定により指定し直す。これにより、第１大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度が第２大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第１大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度が第２大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８０８】

ステップＡＫＳ１８５に対応して小当り経由大当りである場合（ステップＡＫＳ１８５；Ｙｅｓ）、またはステップＡＫＳ１８７の後に、大当り終了時状態設定を行う（ステップＡＫＳ１８８）。大当り終了時状態設定は、ステップＡＫＳ１８３～ＡＫＳ１８７の実行結果にもとづいて、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を時短状態などに制御するための設定を含んでいる。その後、大当り終了時ワーク設定テーブルを指定し（ステップＡＫＳ１８９）、データセット処理（ステップＡＫＳ１９０）を実行してから、処理を終了する。

【２８０９】

図２９４－３２は、大当り終了時状態設定例を示している。このうち、図２９４－３２（Ａ）は、大当り終了処理のステップＡＫＳ１８３、ＡＫＳ１８４にもとづく第１大当り

終了時状態設定例ＡＫＥ６１である。図２９４－３２（Ｂ）は、大当り終了処理のステップＡＫＳ１８６、ＡＫＳ１８７にもとづく第２大当り終了時状態設定例ＡＫＥ６２である。大当り終了処理では、ステップＡＫＳ１８８の大当り終了時状態設定において、ステップＡＫＳ１８３またはステップＡＫＳ１８５により指定した大当り終了時状態設定テーブルを参照し、大当り終了時状態設定種別を設定する。例えばステップＡＫＳ１８３の後にステップＡＫＳ１８５を実行しない場合に、ステップＡＫＳ１８３により指定した第１大当り終了時状態設定テーブルを参照し、ステップＡＫＳ１８４により読み出した小当り図柄指定値に対応して、大当り終了時状態設定種別ＳＸ２、ＳＸ３、ＳＸ５、ＳＸ８のいずれかを選択する。これに対し、ステップＡＫＳ１８３の後にステップＡＫＳ１８５を実行した場合に、ステップＡＫＳ１８５により指定した第２大当り終了時状態設定テーブルを参照し、ステップＡＫＳ１８６により読み出した大当り図柄指定値とともに、遊技状態指定コードから特定される時短制御の有無に対応して、大当り終了時状態設定種別ＳＸ１～ＸＳ４、ＳＸ６、ＳＸ７のいずれかを選択する。

【２８１０】

第１大当り終了時状態設定例ＡＫＥ６１において、小当り図柄指定値が００［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ８が選択され、小当り図柄指定値が０１［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ３が選択され、小当り図柄指定値が０２［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ５が選択され、小当り図柄指定値が０３［Ｈ］～０６［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ２が選択される。また、第２大当り終了時状態設定例ＡＫＥ６２において、時短制御なしの場合のうち、大当り図柄指定値が００［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ６が選択され、大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ１が選択され、大当り図柄指定値が０３［Ｈ］、０４［Ｈ］、０７［Ｈ］～０９［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ２が選択され、０５［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ３が選択され、大当り図柄指定値が０６［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ４が選択される。第２大当り終了時状態設定例ＡＫＥ６２において、時短制御ありの場合のうち、大当り図柄指定値が００［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ６が選択され、大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ７が選択され、大当り図柄指定値が０３［Ｈ］、０４［Ｈ］、０７［Ｈ］～０９［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ２が選択され、０５［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ３が選択され、大当り図柄指定値が０６［Ｈ］の場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ４が選択される。

【２８１１】

図２９４－３３は、大当り終了時状態設定種別に対応する設定内容を示している。大当り終了処理のステップＡＫＳ１８８における大当り終了時状態設定では、大当り終了時状態設定種別ＳＸ１～ＳＸ８の選択結果にもとづいて、遊技状態指定コード、特別図柄状態指定コード、演出状態選択指定値、第１当り終了後変動カウンタ初期値、第２当り終了後変動カウンタ初期値、当り終了後演出指定値、時短機能フラグ、第１時短カウンタ初期値、第２時短カウンタ初期値、第３時短カウンタ初期値、が設定される。ここで、大当り終了時状態設定種別ＳＸ８を除き、遊技状態指定コードが０１［Ｈ］に設定されることにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態であることが示される。これに対応して、時短機能フラグが０１［Ｈ］に設定されるとともに、第１時短カウンタ初期値、第２時短カウンタ初期値、第３時短カウンタ初期値が０００００［Ｈ］以外の値に設定される。また、演出状態選択指定値が００［Ｈ］以外の値に設定されることにより、変動パターン設定処理において、電源投入後の初期設定とは異なる決定可能パターン種別や決定可能パターンから、変動パターン種別や変動パターンを決定可能になる。当り終了後演出指定値が００［Ｈ］以外の値に設定されるとともに、第１当り終了後変動カウンタ初期値や第２当り終了後変動カウンタ初期値の設定にもとづいて、図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理ではステップＡＫＳ２９５の当り終了後変動カウンタ減算処理を実行可能になり、特図ゲームの実行回数や時短状態であるか否かなどに対応して、特別図柄状態指

定コードや演出状態選択指定値を更新することができる。
【２８１２】
　こうして、大当り終了時の状態設定では、演出状態選択指定値や当り終了後演出指定値が００［Ｈ］以外の値に設定されるとともに、第１当り終了後変動カウンタ初期値や第２当り終了後変動カウンタ初期値の設定にもとづいて、電源投入後の初期設定とは異なる変動パターン決定テーブルを選択して、変動パターンを決定することができる。電源投入後の初期設定に対応して選択可能な変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは、通常パターン選択用データともいう。電源投入後の初期設定とは異なる変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは、特殊パターン選択用データともいう。
【２８１３】
　図２９４－２５に示された当り終了後演出設定例ＡＫＥ４１では、第２当り終了後演出選択テーブルに対応して、演出設定テーブルＡＫＴ４１、ＡＫＴ４２のいずれかを設定可能である。第２当り終了後演出選択テーブルは、大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態が終了した後の通常状態において、特図ゲームの実行回数が特別回数に達するまでの所定期間において設定可能である。大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態は、第１時短状態ともいう。こうした第１時短状態が終了した後の通常状態では、演出設定テーブルＡＫＴ４１が設定された場合に、演出状態選択指定値が０１［Ｈ］に設定可能となる。また、第１時短状態が終了した後の通常状態では、演出設定テーブルＡＫＴ４２が設定された場合に、演出状態選択指定値が０２［Ｈ］に設定可能となる。
【２８１４】
　図２９４－２３に示された時短減算処理では、ステップＡＫＳ３２３にて時短カウンタの計数値が「０」であると判定され、なおかつ、ステップＡＫＳ３２６にて特定回数到達フラグがオンであると判定された場合に、ステップＡＫＳ３２７にて指定された第２時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいて、ステップＡＫＳ３２８のデータセット処理が実行される。このときに、図２９４－２４（Ｂ）に示す第２時短終了時クリア対象ＡＫＥ３２は、演出状態選択指定値を含むので、その値がクリアされて「０」に対応する００［Ｈ］に初期化される。このような設定は、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したことにもとづいて制御可能な時短状態が終了するときに行われる。数値情報となる特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したことにもとづいて制御可能な時短状態は、第２時短状態ともいう。こうした第２時短状態が終了した後の通常状態では、演出状態選択指定値が電源投入時の初期設定と共通の００［Ｈ］に設定される。
【２８１５】
　図２９４－１６に示された大当り時の変動パターン決定例ＡＫＤ１１では、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合と、０１［Ｈ］または０２［Ｈ］である場合とで、決定可能パターンが異なっている。例えば、演出状態選択指定値が０１［Ｈ］である場合の決定可能パターンは、変動パターンＰＢ５７および変動パターンＰＢ６７を含む。これに対し、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合の決定可能パターンは、変動パターンＰＢ６７を含むものの、変動パターンＰＢ５７を含まない。また、演出状態選択指定値が０２［Ｈ］である場合の決定可能パターンは、変動パターンＰＢ５７および変動パターンＰＢ６８を含む。その一方で、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合の決定可能パターンは、変動パターンＰＢ５７と変動パターンＰＢ６８のいずれも含まない。電源投入後の初期設定では、演出状態選択指定値が００［Ｈ］なので、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンは、演出状態選択指定値が００［Ｈ］に対応する決定可能パターンとなる。第１時短状態が終了した後の通常状態において、演出状態選択指定値が０１［Ｈ］または０２［Ｈ］の場合に、通常パターン選択用データとは異なる特殊パターン選択用データを用いて変動パターンを選択する。第２時短状態が終了した後の通常状態において、演出状態選択指定値が００［Ｈ］になるので、通常パターン選択用データを用いて変動パターンを選択する。そして、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンは、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンの一部または全部を含まないように設定される。この

ように、大当り遊技状態にもとづく第１時短状態が終了した後の通常状態では、特殊パターン選択用データを用いて特有の演出を実行可能にする一方で、特図ゲームの実行回数にもとづく第２時短状態が終了した後の通常状態では、電源投入後の初期設定と共通の通常パターン選択用データを用いることで、特有の演出が実行されないように規制する。これにより、特図ゲームの実行回数にもとづく第２時短状態が終了した場合に、過剰な演出の実行を抑制して、遊技興趣の低下を防止することで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８１６】

特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンは、通常パターン選択用データを用いて選択可能でない変動パターンのみを含んでもよいし、通常パターン選択用データを用いて選択可能でない少なくとも１の変動パターンを含んでもよい。図２９４－１７に示された小当り時の変動パターン決定例ＡＫＤ１２では、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合と、０１［Ｈ］または０２［Ｈ］である場合とで、変動パターンＰＢ６８のみが異なっている。すなわち、変動パターンＰＢ６８は、演出状態選択指定値が０２［Ｈ］であり、小当り図柄指定値が０１［Ｈ］～０６［Ｈ］の範囲内である場合に決定可能パターンとなる。これに対し、変動パターンＰＢ６８は、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値が００～０６［Ｈ］のいずれであっても決定可能パターンに含まれない。変動パターンＰＢ６７および変動パターンＰＢ８４は、演出状態選択指定値が００［Ｈ］である場合と、０１［Ｈ］または０２［Ｈ］である場合とで、決定可能パターンに含まれる。このように、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンは、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンの一部または全部を含むように設定されてもよい。

【２８１７】

図２９４－３４は、大当り終了時データ設定例ＡＫＥ７１を示している。図２９４－３１に示された大当り終了処理では、ステップＡＫＳ１８９により大当り終了時ワーク設定テーブルを指定した後に、ステップＡＫＳ１９０のデータセット処理を実行することにより、大当り遊技状態が終了する場合の最終データ設定を行う。このデータ設定は、大当り終了時データ設定例ＡＫＥ７１のような各種設定を含んでいる。大当り終了時データ設定例ＡＫＥ７１では、特定回数カウンタ初期値として０２ＡＤ［Ｈ］を設定し、特定回数コマンドバッファの格納値を７Ｆ［Ｈ］に設定する。また、大当り終了時データ設定例ＡＫＥ７１では、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、大当り発生経緯バッファ、始動口入賞指定値、をクリアすることで、それぞれの格納値などを「０」に対応した値に初期化する。ここで、特定回数カウンタ初期値を０２ＡＤ［Ｈ］に設定することにより、大当り遊技状態の終了後に、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件として、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの合計回数が特定回数である「６２５」に達することが設定される。特定回数コマンドバッファの格納値を７Ｆ［Ｈ］に設定することにより、特定回数までの残り回数が「１２７」以上である場合に対応した第２特定回数指定コマンドの第２制御データとなる特定回数コマンドデータを作成する。特別図柄プロセスコードがクリアされて００［Ｈ］に初期化されることにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「０」である場合に、第２特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、大当り遊技状態の終了に対応して、第１特図ゲームであるか第２特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「０」に対応する００［Ｈ］に初期化される。

【２８１８】

大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値や、大当り遊技状態が終了した後の時短状態において実行可能な特図ゲームの回数は、小当り図柄指定値や大当り図柄指定値に対応して、異なる設定が可能である。例えば、図２９４－１４（Ａ）に示された特図表示結果が「大当り」の場合における大入賞口開放回数設定例ＡＫＥ０１において、大当り図

柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］、０９［Ｈ］のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は０３［Ｈ］に設定され、大当り図柄指定値が００［Ｈ］、０３［Ｈ］～０６［Ｈ］のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は０Ａ［Ｈ］に設定される。また、図２９４－１４（Ｂ）に示された特図表示結果が「小当り」の場合における大入賞口開放回数設定例ＡＫＥ０２において、小当り図柄指定値が００［Ｈ］、０６［Ｈ］のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は０３［Ｈ］に設定され、小当り図柄指定値が０１［Ｈ］～０３［Ｈ］のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は０Ａ［Ｈ］に設定される。大入賞口開放回数最大値が異なる複数種類の大当り遊技状態のうち、例えば大入賞口開放回数最大値が０３［Ｈ］に設定される大当り遊技状態のように、大入賞口開放回数最大値が比較的に小さい値に設定される大当り遊技状態を、第１有利状態とする。これに対し、大入賞口開放回数最大値が異なる複数種類の大当り遊技状態のうち、例えば大入賞口開放回数最大値が０Ａ［Ｈ］に設定される大当り遊技状態のように、大入賞口開放回数最大値が比較的に大きい値に設定される大当り遊技状態を、第２有利状態とする。第１有利状態に制御される場合の特図ゲームにおける特別図柄の表示結果は、第１有利結果ともいう。第２有利状態に制御される場合の特図ゲームにおける特別図柄の表示結果は、第２有利結果ともいう。すなわち、可変表示の表示結果が第１有利結果となる場合に、有利状態としての大当り遊技状態のうちで第１有利状態となる大当り遊技状態に制御可能である。可変表示の表示結果が第２有利結果となる場合に、有利状態としての大当り遊技状態のうちで第２有利状態となる大当り遊技状態に制御可能である。

【２８１９】

図２９４－３２（Ｂ）に示された第２大当り終了時状態設定例ＡＫＥ６２では、時短制御なしのうち、例えば大当り図柄指定値が００［Ｈ］である場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ６が選択され、大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ１が選択され、大当り図柄指定値が０５［Ｈ］である場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ３が選択され、大当り図柄指定値が０６［Ｈ］である場合に大当り終了時状態設定種別ＳＸ４が設定される。大当り終了時状態設定種別ＳＸ１は、第１時短カウンタ初期値が０００６［Ｈ］であり、第２時短カウンタ初期値が０００１［Ｈ］である。大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６は、いずれも第１時短カウンタ初期値および第２時短カウンタ初期値が０２ＡＤ［Ｈ］である。大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態は、第１時短カウンタ初期値や第２時短カウンタ初期値の設定が異なる複数種類の時短状態として、大当り終了時状態設定種別ＳＸ１に対応する時短状態と、大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６に対応する時短状態と、を含む。大当り終了時状態設定種別ＳＸ１に対応する時短状態は、第１時短カウンタ初期値が０００６［Ｈ］であり、第２時短カウンタ初期値が０００１［Ｈ］であることにより、実行可能な特図ゲームの回数が比較的に少ない第１特別状態となる。大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６に対応する時短状態は、第１時短カウンタ初期値および第２時短カウンタ初期値が０２ＡＤ［Ｈ］であることにより、実行可能な特図ゲームの回数が比較的に多い第２特別状態となる。大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］である特別図柄は、第１有利結果に含まれ、特図ゲームの表示結果となる場合に、第１有利状態に制御可能である。大当り図柄指定値が００［Ｈ］、０５［Ｈ］、０６［Ｈ］である特別図柄は、第２有利結果に含まれ、特図ゲームの表示結果となる場合に、第２有利状態に制御可能である。そして、第１有利状態が終了する場合に、時短状態のうちの第１特別状態となる時短状態として、大当り終了時状態設定種別ＳＸ１に対応する時短状態に制御可能である。第２有利状態が終了する場合に、時短状態のうちの第２特別状態となる時短状態として、大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６に対応する時短状態に制御可能である。

【２８２０】

図２９４－３１に示された大当り終了処理では、例えばステップＡＫＳ１８６にて第２大当り終了時状態設定テーブルを指定するとともに、ステップＡＫＳ１８７にて大当り図柄指定値を読み出した後に、ステップＡＫＳ１８８の大当り終了時状態設定により、大当

り終了時状態設定種別ＳＸ１～ＳＸ８に対応した時短状態に関する設定が可能である。例えば、大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］に対応して第１有利状態が終了する場合に、ステップＡＫＳ１８８の大当り終了時状態設定により、第１特別状態として大当り終了時状態設定種別ＳＸ１に対応する時短状態に関する設定が可能である。大当り図柄指定値が００［Ｈ］、０５［Ｈ］、０６［Ｈ］に対応して第２有利状態が終了する場合に、ステップＡＫＳ１８８の大当り終了時状態設定により、第２特別状態として大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６に対応する時短状態に関する設定が可能である。その後、ステップＡＫＳ１９０のデータセット処理では、ステップＡＫＳ１８９により指定した大当り終了時ワーク設定テーブルにもとづいて、大当り終了時状態設定種別ＳＸ１～ＳＸ８のいずれである場合にも、特定回数カウンタ初期値を０２ＡＤ［Ｈ］に設定する。したがって、大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］に対応して第１有利状態が終了する場合と、大当り図柄指定値が００［Ｈ］、０５［Ｈ］、０６［Ｈ］に対応して第２有利状態が終了する場合とは、それぞれ、ステップＡＫＳ１９０のデータセット処理により特定回数カウンタを用いて更新される数値情報の初期値として、共通の特定回数カウンタ初期値が設定される。このように、ステップＡＫＳ１８８の大当り終了時状態設定では、例えば大当り終了時状態設定種別ＳＸ１の場合と大当り終了時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６の場合といった、異なる種別に対応する時短状態に関する設定を行い、その後にステップＡＫＳ１９０のデータセット処理では、複数種別に共通の数値情報に関する設定を行うので、プログラム容量を削減して、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８２１】

図２９４－３５は、演出側カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板１２の側では、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出側カウンタ更新処理を実行することにより、演出の制御に用いられる各種カウンタの計数値を更新可能である。演出側カウンタ更新処理は、例えば図２９２に示された演出制御メイン処理のステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンであると判定されるごとに、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理などにて実行される処理であればよい。演出の制御に用いられるカウンタは、示唆演出カウンタと、回数表示用カウンタと、を含み、いずれもＲＡＭ１２２の演出ワーク領域における所定アドレスに設けられていればよい。示唆演出カウンタは、特定回数までの残り回数にもとづいて時短状態に制御されることを示唆する示唆演出を制御するために用いられる。また、示唆演出カウンタは、時短状態に制御されるまでの残り回数をカウントダウンして報知するカウントダウン演出を制御するためにも用いられる。回数表示用カウンタは、特定回数までの残り回数を示す示唆表示を、画像表示装置５の画面上にて実行可能とする制御に用いられる。

【２８２２】

演出側カウンタ更新処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、電源投入時であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０１）。例えば、主基板１１から伝送される電源投入指定コマンドまたは停電復旧指定コマンドを受信した場合に、電源投入時であると判定すればよい。電源投入時である場合に（ステップＡＫＳ５０１；Ｙｅｓ）、電源投入対応フラグをオン状態にセットしてから（ステップＡＫＳ５０２）、第１特定回数指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０３）。第１特定回数指定コマンドは、電源投入に対応して送信されるので、何らかの異常がなければ、ステップＡＫＳ５０１にて電源投入時であると判定された場合に、ステップＡＫＳ５０３にて受信があったと判定される。

【２８２３】

ステップＡＫＳ５０３に対応して、第１特定回数指定コマンドの受信があった場合に（ステップＡＫＳ５０３；Ｙｅｓ）、特定回数コマンドデータを取得する（ステップＡＫＳ５０４）。例えば、１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までの第１特定回数指定コマンドについて、下位バイトである第１送信データと第２送信データと第３送信データとを、順次に取得して、ＲＡＭ１２２の所定アドレスに設けられた特定回数コマンド

データバッファなどに格納して記憶させればよい。このときに、取得データを示唆演出カウンタに設定する（ステップＡＫＳ５０５）。例えば、第１送信データから第３送信データまでの下位４ビットを組み合わせて得られる３桁の特定回数指定値を、示唆演出カウンタに格納することで、示唆演出カウンタのカウンタ初期値を設定する。このように、示唆演出カウンタは、第１特定回数指定コマンドにもとづいて特定回数までの残り回数を示すカウンタ初期値を設定可能である。

【２８２４】

ステップＡＫＳ５０１に対応して電源投入時でない場合（ステップＡＫＳ５０１；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ５０３に対応して第１特定回数指定コマンドの受信がない場合（ステップＡＫＳ５０３；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ５０５の後に、可変表示開始であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０６）。例えば、主基板１１から伝送される第１変動開始指定コマンドまたは第２変動開始指定コマンドのいずれかを受信した場合に、可変表示開始であると判定すればよい。可変表示開始である場合に（ステップＡＫＳ５０６；Ｙｅｓ）、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０７）。電源投入対応フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ５０７；Ｎｏ）、回数表示用カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０８）。回数表示用カウンタの計数値が「０」でない場合に（ステップＡＫＳ５０８；Ｎｏ）、回数表示用カウンタを１減算更新する（ステップＡＫＳ５０９）。ステップＡＫＳ５０９による回数表示用カウンタの更新は、電源投入対応フラグがオンである場合に行われない。したがって、パチンコ遊技機１における電源投入後の所定期間において、回数表示用カウンタの計数値は更新されず、それに対応して、特定回数までの残り回数を示す示唆表示は、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様となる。

【２８２５】

ステップＡＫＳ５０７に対応して電源投入対応フラグがオンである場合（ステップＡＫＳ５０７；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ５０８に対応して回数表示用カウンタの計数値が「０」である場合（ステップＡＫＳ５０８；Ｙｅｓ）、またはステップＡＫＳ５０９の後に、第２特定回数指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１０）。なお、第２特定回数指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されるときに送信可能なので、第２特定回数指定コマンドの受信があったか否かの判定にもとづく各種処理は、可変表示の開始時に実行されてもよい。第２特定回数指定コマンドの受信があった場合に（ステップＡＫＳ５１０；Ｙｅｓ）、特定回数コマンドデータを取得する（ステップＡＫＳ５１１）。例えば、第２特定回数指定コマンドの構成例ＡＫＣ１１において、第２制御データとなる下位バイトの特定回数コマンドデータを取得して、特定回数コマンドデータバッファなどに格納して記憶させればよい。このとき、取得データが７Ｆ［Ｈ］を示すか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１２）。取得データが７Ｆ［Ｈ］以外を示す場合に（ステップＡＫＳ５１２；Ｎｏ）、取得データにより示唆演出カウンタを更新する（ステップＡＫＳ５１３）。

【２８２６】

ステップＡＫＳ５１０に対応して第２特定回数指定コマンドの受信がない場合（ステップＡＫＳ５１０；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ５１２に対応して取得データが７Ｆ［Ｈ］である場合に（ステップＡＫＳ５１２；Ｙｅｓ）、示唆演出カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１４）。示唆演出カウンタの計数値が「０」以外である場合に（ステップＡＫＳ５１４；Ｎｏ）、示唆演出カウンタの計数値を１減算更新してから（ステップＡＫＳ５１５）、更新後の計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１６）。そして、更新後の計数値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ５１６；Ｙｅｓ）、到達時演出フラグをセットする（ステップＡＫＳ５１７）。

【２８２７】

ステップＡＫＳ５０６に対応して可変表示開始でない場合（ステップＡＫＳ５０６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ５１４に対応して示唆演出カウンタの計数値が「０」である場合（ステップＡＫＳ５１４；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ５１６に対応して更新後の計数値が「

０」でない場合（ステップＡＫＳ５１６；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ５１３、ＡＫＳ５１７のいずれかに続いて、大当り終了であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１８）。例えば、主基板１１から伝送される大当り終了指定コマンドを受信した場合に、大当り終了であると判定すればよい。大当り終了でない場合に（ステップＡＫＳ５１８；Ｎｏ）、演出側カウンタ更新処理は終了する。

【２８２８】

ステップＡＫＳ５１８に対応して大当り終了である場合に（ステップＡＫＳ５１８；Ｙｅｓ）、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５１９）。このとき、電源投入対応フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５１９；Ｙｅｓ）、電源投入対応フラグをクリアする（ステップＡＫＳ５２０）。

【２８２９】

ステップＡＫＳ５１９に対応して電源投入対応フラグがオフである場合（ステップＡＫＳ５１９；Ｎｏ）、またはステップＡＫＳ５２０の後に、回数表示用カウンタに０２ＡＤ［Ｈ］を設定するとともに（ステップＡＫＳ５２１）、示唆演出カウンタに０２ＡＤ［Ｈ］を設定してから（ステップＡＫＳ５２２）、演出側カウンタ更新処理は終了する。

【２８３０】

このような演出側カウンタ更新処理では、ステップＡＫＳ５０３にて第１特定回数指定コマンドの受信ありと判定された場合に、ステップＡＫＳ５０４により取得した特定回数コマンドデータを、ステップＡＫＳ５０５により示唆演出カウンタに設定する。示唆演出カウンタは、ＲＡＭ１２２の演出ワーク領域における所定アドレスに設けられ、第１特定回数指定コマンドにもとづく特定回数までの残り回数を記憶する。また、演出側カウンタ更新処理では、ステップＡＫＳ５１０にて第２特定回数指定コマンドの受信ありと判定された場合に、ステップＡＫＳ５１１により特定回数コマンドデータを取得し、ステップＡＫＳ５１２により取得データが７Ｆ［Ｈ］を示すか否かを判定する。そして、取得データが７Ｆ［Ｈ］を示す場合に、ステップＡＫＳ５１５では、取得データにもとづくことなく示唆演出カウンタの計数値を１減算更新する。これに対し、取得データが７Ｆ［Ｈ］を示さない場合に、ステップＡＫＳ５１３では、取得データにより示唆演出カウンタの計数値を更新する。第２特定回数指定コマンドにおいて第２制御データとなる特定回数コマンドデータは、７Ｆ［Ｈ］を示す場合に特定回数カウンタの計数値との比較判定に用いられる判定情報となり、７Ｆ［Ｈ］以外を示す場合に特定回数カウンタの計数値を示す数値情報となる。これにより、第２特定回数指定コマンドが送信された場合に、第２制御データである特定回数コマンドデータとして判定情報が送信されたときは、示唆演出カウンタの計数値を第２特定回数指定コマンドの受信結果にもとづいて更新せず、第２制御データである特定回数コマンドデータとして数値情報が送信されたときは、示唆演出カウンタの計数値を第２特定回数指定コマンドの受信結果にもとづいて更新する。したがって、示唆演出カウンタの計数値は、別個の記憶領域を用意せずに最新の信頼できる情報にもとづいて更新などの管理ができるので、データ容量の増大を防止しつつ適切な演出を実行して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８３１】

演出側カウンタ更新処理のステップＡＫＳ５１０にて受信有無が判定される第２特定回数指定コマンドは、図２９４－１０（Ａ）に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ１１１、ＡＫＳ１１２により待機時コマンドに含まれて送信される場合と、図２９４－１２（Ａ）に示された特別図柄バッファシフト処理のステップＡＫＳ３０５、ＡＫＳ３０６により特図ゲームの開始に対応して送信される場合と、がある。これらの第２特定回数指定コマンドは、受信されるごとに特定回数コマンドデータが所定の格納領域に上書き保存により格納されてもよい。第２特定回数指定コマンドが待機時コマンドに含まれて送信されることに対応して、デモンストレーション表示が実行される期間などにおいて、特定回数までの残り回数に対応した待機中示唆演出を実行可能にしてもよい。また、第２特定回数指定コマンドは、待機時コマンドに含まれて送信されるとともに、特図ゲームの開始に対応して送信されるので、いずれか一方のタイミングにおいて第２特定回数指定コマンド

を正常に受信できなかった場合に、他方のタイミングにおいて第２特定回数指定コマンドを正常に受信していれば、正常に受信した第２特定回数指定コマンドにもとづいて演出を実行することができる。

【２８３２】

図２９４－３６は、回数示唆制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば図２９２および図２９３（Ａ）に示されたステップＳ７６の演出図柄プロセス処理において、演出プロセスコードが０１［Ｈ］に対応して演出図柄変動開始処理が実行される場合に、回数示唆制御処理を実行可能であればよい。回数示唆制御処理では、可変表示開始であるか否かを判定し（ステップＡＫＳ５３１）、可変表示開始でない場合に（ステップＡＫＳ５３１；Ｎｏ）、処理を終了する。演出図柄変動開始処理に回数示唆制御処理が含まれる場合には、可変表示を開始するときに処理を実行可能なので、ステップＳ５３１による判定が不要である。

【２８３３】

ステップＡＫＳ５３１に対応して可変表示開始である場合に（ステップＡＫＳ５３１；Ｙｅｓ）、時短制御中であるか否かを判定し（ステップＡＫＳ５３２）、時短制御中であれば（ステップＡＫＳ５３２；Ｙｅｓ）、処理を終了する。この実施形態において実行を制御する演出は、時短状態に制御されることなどを示唆するための演出である。そのため、時短制御中であれば、演出の実行が不要であり、そのまま処理を終了すればよい。

【２８３４】

ステップＡＫＳ５３２に対応して時短制御中でない場合に（ステップＡＫＳ５３２；Ｎｏ）、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５３３）。電源投入対応フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５３３；Ｙｅｓ）、回数不明表示用プロセステーブルを選択する（ステップＡＫＳ５３４）。回数不明表示用プロセステーブルは、画像表示装置５の画面上における示唆表示を、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様に制御するための演出制御プロセステーブルである。電源投入対応フラグは、電源投入時に対応してオン状態にセットされ、大当り終了時に対応してクリアされオフ状態となる。したがって、画像表示装置５の画面上における示唆表示は、電源投入後に、大当り遊技状態が終了するまでの期間において、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様となるように制御される。

【２８３５】

ステップＡＫＳ５３４の次に、示唆演出カウンタの計数値が示唆演出に対応して予め定められた実行判定値となったか否かを判定する（ステップＡＫＳ５３５）。実行判定値は、例えば特定回数までの残り回数が「１００」の倍数になる値といった、特図ゲームの実行回数に関する設定値であればよい。示唆演出カウンタの計数値が実行判定値でない場合に（ステップＡＫＳ５３５；Ｎｏ）、回数示唆制御処理は終了する。示唆演出カウンタの計数値が実行判定値である場合に（ステップＡＫＳ５３５；Ｙｅｓ）、示唆演出用プロセステーブルを選択して（ステップＡＫＳ５３６）、回数示唆制御処理は終了する。示唆演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示を実行中に、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップＡＫＳ５３６により示唆演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理では、示唆演出を実行可能に制御する。

【２８３６】

ステップＡＫＳ５３３に対応して電源投入対応フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ５３３；Ｎｏ）、回数表示用カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５３７）。回数表示用カウンタの計数値が「０」でない場合に（ステップＡＫＳ５３７；Ｎｏ）、回数報知表示用プロセステーブルを選択する（ステップＡＫＳ５３８）。回数報知表示用プロセステーブルは、画像表示装置５の画面上における示唆表示を、特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様に制御するための演出制御プロセステーブルである。したがって、ステップＡＫＳ５３３にて電源投入対応フラグがオフである場合に、ステップＡＫＳ５３７にて回数表示用カウンタの計数値が「０」以外であれば、

特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様にて示唆表示を可能に制御する。ステップＡＫＳ５３７にて回数表示用カウンタの計数値が「０」であれば、ステップＡＫＳ５３８に進まないので、示唆表示が実行されない。

【２８３７】

ステップＡＫＳ５３７に対応して回数表示用カウンタの計数値が「０」である場合（ステップＡＫＳ５３７；Ｙｅｓ）、またはステップＡＫＳ５３８の後に、示唆演出カウンタの計数値はカウントダウン範囲内であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５３９）。カウントダウン範囲は、例えば「０」から「１０」までの範囲といった、カウントダウン演出を実行可能にする計数値の範囲として、予め設定されていればよい。示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内でない場合に（ステップＡＫＳ５３９；Ｎｏ）、回数示唆制御処理は終了する。これに対し、示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内である場合に（ステップＡＫＳ５３９；Ｙｅｓ）、カウントダウン演出用プロセステーブルを選択する（ステップＡＫＳ５４０）。カウントダウン演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示を実行中に、特定回数までの残り回数を報知する所定演出として、カウントダウン演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップＡＫＳ５４０によりカウントダウン演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理では、カウントダウン演出を実行可能に制御する。

【２８３８】

ステップＡＫＳ５４０の後に、到達時演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５４１）。到達時演出フラグは、図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理のステップＡＫＳ５１７により、示唆演出カウンタの計数値が「０」となったときにセットされてオン状態となる。到達時演出フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ５４１；Ｎｏ）、回数示唆制御処理は終了する。これに対し、到達時演出フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５４１；Ｙｅｓ）、時短突入演出用プロセステーブルを選択し（ステップＡＫＳ５４２）、到達時演出フラグをクリアしてから（ステップＡＫＳ５４３）、回数示唆制御処理は終了する。時短突入演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示された期間において、特定回数に到達したことにより救済時短としての時短状態に制御される旨を報知する報知演出として、時短突入演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップＡＫＳ５４３により時短突入演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理または演出図柄変動停止処理では、時短突入演出を実行可能に制御する。

【２８３９】

図２９４－３７は、示唆表示となる回数表示の制御例を示している。このうち、図２９４－３７（Ａ）は、電源投入対応フラグがオフの場合における制御例ＡＫＦ０１である。図２９４－３７（Ｂ）は、電源投入対応フラグがオンの場合における制御例ＡＫＦ０２である。画像表示装置５の画面上には、小図柄表示エリア５Ｋの他に、回数表示部５Ｚが設けられ、特定回数までの残り回数を示す示唆表示として、回数表示における演出画像を表示可能である。

【２８４０】

図２９４－３６に示された回数示唆制御処理において、ステップＡＫＳ５３３により電源投入対応フラグがオフであると判定されるとともに、ステップＡＫＳ５３７にて回数表示用カウンタの計数値が「０」でないと判定された場合に、ステップＡＫＳ５３８により回数報知表示用プロセステーブルが選択される。回数表示用カウンタは、図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理において、例えばステップＡＫＳ５１８における大当り終了にもとづくステップＡＫＳ５２１にてカウント初期値となる０２ＡＤ［Ｈ］が設定された後に、ステップＡＫＳ５０６における可変表示開始にもとづいて、ステップＡＫＳ５０９により計数値が１減算更新される。これにより、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に、特図ゲームの実行回数が特定回数に達するまでの期間において、制御例ＡＫＦ０１のように、特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様の示唆表示となる回数表

示を、回数表示部５Ｚにおいて行うことができる。
【２８４１】
図２９４－３６に示された回数示唆制御処理において、ステップＡＫＳ５３３により電源投入対応フラグがオンであると判定された場合に、ステップＡＫＳ５３４により回数不明表示用プロセステーブルが選択される。電源投入対応フラグは、図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理において、ステップＡＫＳ５０１により電源投入時であると判定された場合に、ステップＡＫＳ５０２によりセットされてオン状態となる。その後、ステップＡＫＳ５１８にて大当り終了であることにもとづいて、ステップＡＫＳ５２０により電源投入対応フラグがクリアされてオフ状態となる。これにより、電源投入後において、制御例ＡＫＦ０２のように、有利状態である大当り遊技状態の終了後とは異なる態様であって、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示を、回数表示部５Ｚにおいて行うことができる。
【２８４２】
図２９４－３８は、示唆演出、カウントダウン演出、時短突入演出の実行例を示している。図２９４－３６に示された回数示唆制御処理において、ステップＡＫＳ５３４により回数不明表示用プロセステーブルが選択された後に、ステップＡＫＳ５３５では示唆演出カウンタの計数値が実行判定値であることにもとづいて、ステップＡＫＳ５３６により示唆演出用プロセステーブルが選択される。回数不明表示用プロセステーブルは、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示に対応している。ステップＡＫＳ５３５における実行判定値は、例えば「１００」の倍数であればよい。これにより、示唆表示が特殊態様であるときに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行することができる。図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理では、ステップＡＫＳ５０３における第１特定回数指定コマンドの受信ありにもとづいて、ステップＡＫＳ５０４により取得した特定回数コマンドデータが、ステップＡＫＳ５０５により示唆演出カウンタに設定され、その後にステップＡＫＳ５１５などにより可変表示の終了時に計数値を更新可能である。これにより、示唆演出は、第１特定回数指定コマンドにもとづいて実行される。図２９４－３８（Ａ）は、特定回数までの残り回数が「２００」であるときに対応した示唆演出の実行例ＡＫＧ０１である。また、図２９４－３８（Ｂ）は、特定回数までの残り回数が「１００」であるときに対応した示唆演出の実行例ＡＫＧ０２である。これらの場合に、回数表示部５Ｚでは、図２９４－３７（Ｂ）に示された制御例ＡＫＦ０２と同様に、特定回数までの残り回数を特定しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示が行われる。このように、特殊態様の回数表示とともに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行可能なので、電源投入後に大当り遊技状態となるまでの遊技興趣を向上させて、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【２８４３】
図２９４－３６に示された回数示唆制御処理では、ステップＡＫＳ５３９において示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内である場合に、ステップＡＫＳ５４０によりカウントダウン演出用プロセステーブルが選択される。カウントダウン演出用プロセステーブルは、示唆演出カウンタの計数値に対応して、特定回数までの残り回数を報知できるように、複数種類の演出制御テーブルが用意されていればよい。ステップＡＫＳ５４０では、示唆演出カウンタの計数値に対応したカウントダウン演出用プロセステーブルを選択すればよい。図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理では、ステップＡＫＳ５１０における第２特定回数指定コマンドの受信ありにもとづいて、ステップＡＫＳ５１１により取得した特定回数コマンドデータが、ステップＡＫＳ５１２にて７Ｆ［Ｈ］を示すか否かを判定する。カウントダウン範囲は、例えば「０」から「１０」までの範囲といった、第２特定回数指定コマンドから取得される特定回数コマンドデータが７Ｆ［Ｈ］でない範囲に含まれていればよい。この場合に、示唆演出カウンタは、ステップＡＫＳ５１３にて第２特定回数指定コマンドから取得した特定回数コマンドデータにより更新される。したがって、所定演出となるカウントダウン演出は、第２特定回数指定コマンドの第２

制御データとして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が送信されたことにもとづいて実行可能に制御される。図２９４－３８（Ｃ）は、示唆演出カウンタの計数値が「１０」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例ＡＫＧ０３である。図２９４－３８（Ｄ）は、示唆演出カウンタの計数値が「９」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例ＡＫＧ０４である。図２９４－３８（Ｅ）は、示唆演出カウンタの計数値が「１」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例ＡＫＧ０５である。図２９４－３８（Ｆ）は、示唆演出カウンタの計数値が「０」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例ＡＫＧ０６である。このように、第２特定回数指定コマンドにより数値情報となる特定回数カウンタの計数値が送信されたことにもとづいて、所定演出となるカウントダウン演出を実行可能なので、適切な演出により遊技興趣を向上させて、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８４４】

図２９４－３６に示された回数表示制御処理では、ステップＡＫＳ５４１にて到達時演出フラグがオンである場合に、ステップＡＫＳ５４２により時短突入演出用プロセステーブルが選択される。時短突入演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示における表示結果となる確定演出図柄が停止表示された期間において、時短突入演出を実行可能に制御するために用いられる。到達時演出フラグは、図２９４－３５に示された演出側カウンタ更新処理のステップＡＫＳ５１７により、示唆演出カウンタの計数値が「０」となったときにセットされてオン状態となる。示唆演出カウンタは、特定回数までの残り回数を計数するので、計数値が「０」となったときに、特定回数の特図ゲームが実行されたことにもとづく時短状態に制御される。図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５４にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値であることにもとづいて、ステップＡＫＳ２５５の図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応した特定停止時間が設定される。特定回数到達時における報知演出としての時短突入演出は、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応した特定停止時間にもとづいて、実行可能に制御される。図２９４－３８（Ｇ）は、時短突入演出の開始時における実行例ＡＫＧ０７である。図２９４－３８（Ｈ）は、時短突入演出の開始後における実行例ＡＫＧ０８である。

【２８４５】

このような時短突入演出に加えて、あるいは、時短突入演出に代えて、特定回数に到達した特図ゲームの実行中には、特定コマンドにもとづいて時短状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御してもよい。特定コマンドは、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が特定値としての「０」に達した場合に、時短状態に制御する旨を特定可能な演出制御コマンドであり、背景色指定コマンドや第２特定回数指定コマンドを用いることができる。背景色指定コマンドまたは第２特定回数指定コマンドにもとづいて、特図ゲームの開始時に報知演出を実行することが決定された場合に、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示などにより、時短状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する。具体的な一例として、回数表示部５Ｚにおいて示唆表示となる回数表示を行うための画像表示が、点滅表示となる制御が行われてもよい。あるいは、画像表示装置５とは別個に設けられた専用の特定回数カウンタ表示器において、特定回数までの残り回数を示す表示が、点滅表示となる制御が行われてもよい。このような報知演出により、特図ゲームの実行回数にもとづいて時短状態に制御されることを認識しやすく報知でき、遊技興趣を向上させて、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８４６】

図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５５の図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応した特定停止時間を設定可能である。その一方で、電源投入時に、図２８８に示された遊技制御メイン処理のステップＳ４にて復旧条件が成立しない場合に、ステップＳ７のＲＷＭ初期設定処理が実行されることにより、当り終了後演出指定バッファを含めた遊技ワーク領域がクリアされ、当り終了後演出指定値が００［Ｈ］に設定される。図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５３にて当り終了後演出指定値が００［Ｈ］であることにもとづいて、ステップＡＫＳ

２５４による特定回数カウンタの計数値が到達判定値となるか否かの数値判定を行わずに、ステップＡＫＳ２５１の図柄停止時設定ＳＺＡ１に対応した通常停止時間を設定可能である。そのため、電源投入時の初期設定が行われた後には、特定回数カウンタの計数値が到達判定値となるはずの特図ゲームであっても、通常停止時間が設定される。これにより、電源投入時の初期設定が行われた後に、遊技の履歴にもとづいて遊技の公正性が損なわれることを防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８４７】

このような電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、電源投入時の初期設定が行われない場合に、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応した特定停止時間にもとづいて、特定回数到達時において時短状態に制御される旨を報知する報知演出としての時短突入演出を実行可能に制御してもよい。図柄停止時設定ＳＺＡ３は、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理のステップＡＫＳ２５４にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に、ステップＡＫＳ２５５により行われる設定である。特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するときに、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件が成立して、遊技状態が通常状態から時短状態に移行する。このとき、図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して、特図変動時間が経過した後の停止時間として通常停止時間とは異なる特定停止時間に設定する。特定停止時間にもとづいて、時短突入演出といった、時短状態に制御される旨を報知する報知演出が実行されてもよい。

【２８４８】

また、電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、図２９４－１９に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップＡＫＳ２５１により図柄停止時設定ＳＺＡ１を行った後に、ステップＡＫＳ２５４において特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合に、ステップＡＫＳ２５５により図柄停止時設定ＳＺＡ３を上書き設定してもよい。あるいは、電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理において、ステップＡＫＳ２７９、ＡＫＳ２８０よりも後に、ステップＡＫＳ２８１～ＡＫＳ２８３が実行されることにより、時短状態を終了するための第１条件が成立するか否かの第１時短終了判定処理が実行され、第１条件が成立すると判定された場合に、第２時短終了判定処理による第２条件が成立するか否かの判定を行わないようにしてもよい。

【２８４９】

第１特定回数指定コマンドや第２特定回数指定コマンドは、時短状態に制御される時短条件に対応して、特定回数までの残り回数を指定可能なものに限定されず、時短状態が終了する時短終了条件に対応して、時短回数までの残り回数を指定可能なものであってもよい。例えば、第１時短カウンタの計数値にもとづいて、第１特定回数指定コマンドや第２特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータが設定されてもよい。

【２８５０】

以上に説明したように、パチンコ遊技機１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理のステップＡＫＳ２７３、ＡＫＳ２７４、図２９４－２３に示された時短減算処理のステップＡＫＳ３２４、ＡＫＳ３２５、図２９４－３１に示された大当り終了処理のステップＡＫＳ１８８などにより、遊技状態を通常状態と時短状態とに移行可能である。また、図２９４－２１に示されたカウンタ減算処理のステップＡＫＳ２７２により、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新可能である。そして、ステップＡＫＳ２７２にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値であることにもとづいて、ステップＡＫＳ２７４のデータセット処理を実行することにより、数値情報にもとづいて遊技状態を移行可能である。そして、電源投入時に、図２９４－８に示された特定回数コマンド送信処理を実行することにより、特定回数までの残り回数に関して第１コマンドとなる第１特定回数指定コマンドを送信する。その一方で、例えば図２９４－１２（Ａ）に示された特別図柄バッファシフト処理のステップＡＫＳ３０６にてデータセット処理を実行することにより、可変表示の実行に対応し

て、特定回数までの残り回数に関して第１コマンドとは異なる第２コマンドとしての第２特定回数指定コマンドを送信する。第１特定回数指定コマンドは、図２９４－９に示されたように、１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までの合計６バイトである。第２特定回数指定コマンドは、図２９４－１２（Ｃ）に示されたように、２バイト構成の演出制御コマンドである。このように、第１特定回数指定コマンドは、第２特定回数指定コマンドよりも多いバイト数を有する。第１特定回数指定コマンドは、１セット目ＡＫＣ０１の第１送信データ、２セット目ＡＫＣ０２の第２送信データ、３セット目ＡＫＣ０３の第３送信データを用いて、特定回数までの残り回数が例えば７Ｆ［Ｈ］未満の第１回数である場合と、第１回数よりも多い例えば７Ｆ［Ｈ］以上の第２回数である場合とで、それぞれの残り回数を特定可能である。これに対し、第２特定回数通知コマンドは、特定回数コマンドデータにより００［Ｈ］～７Ｆ［Ｈ］を設定可能なので、特定回数までの残り回数が第１回数である場合に、その残り回数を特定可能である一方で、第１回数よりも多い第２回数である場合に、その残り回数を特定可能でない。これにより、電源投入時には特定回数までの残り回数を正確に特定可能な第１特定回数指定コマンドが送信され、可変表示の実行に対応してバイト数が少ない第２特定回数指定コマンドが送信されるので、電源投入時に正確な情報を伝達可能にしつつ、可変表示の実行に対応した処理負担を軽減して、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【２８５１】

（特徴部２２ＡＫの課題解決手段および効果）

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、遊技状態を通常状態と特別状態とに移行可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、コマンドを送信可能な送信手段と、を含み、状態制御手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて遊技状態を移行可能であり、送信手段は、電源投入時に、特定回数までの残り回数に関して第１コマンドを送信し、可変表示の実行に対応して、特定回数までの残り回数に関して第１コマンドとは異なる第２コマンドを送信し、第１コマンドは、第２コマンドよりも多いバイト数を有し、特定回数までの残り回数が第１回数である場合と、特定回数までの残り回数が第１回数よりも多い第２回数である場合とで、それぞれの残り回数を特定可能であり、第２コマンドは、特定回数までの残り回数が第１回数である場合に、当該残り回数を特定可能である一方で、特定回数までの残り回数が第２回数である場合に、当該残り回数を特定可能でない。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２５、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。送信手段は、例えば特定回数コマンド送信処理、コマンドセット処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特定値は、例えば「０」などであればよい。電源投入時に第１コマンドを送信することは、例えば特定回数コマンド送信処理の実行などであればよい。可変表示の実行に対応して第２コマンドを送信することは、例えばステップＡＫＳ３０８におけるコマンドセット処理の実行などであればよい。第２コマンドよりも多いバイト数は、例えば２バイト構成の第２特定回数指定コマンド９４ＸＸ［Ｈ］に対し、第１特定回数指定コマンド９１ＸＸ［Ｈ］の１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までの合計６バイトなどであればよい。第１回数は、例えば７Ｆ［Ｈ］未満などであればよい。第２回数は、例えば７Ｆ［Ｈ］以上などであればよい。

このような構成によれば、コマンドを送信する処理負担やプログラム容量を減らして、

遊技機の商品性を高めることができる。
【２８５２】
［１］　第１コマンドは、コマンド種別を示す１バイトの第１制御データと、更新手段により更新した数値情報に関する１バイトの第２制御データと、を組み合わせたコマンドデータが所定数あることで構成され、遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行により第１コマンドを作成してもよい。ここで、第１制御データは、例えばコマンド種別データなどであればよい。第２制御データは、例えば第１送信データから第３送信データなどであればよい。所定数は、例えば１セット目ＡＫＣ０１から３セット目ＡＫＣ０３までの合計３セットなどであればよい。特定コマンド処理は、例えば特定回数コマンド送信処理などであればよい。
　このような構成においては、数値情報に関する正確なコマンドを電源投入時に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。
【２８５３】
［２］　送信手段は、データ格納領域に格納されたコマンドデータにもとづいてコマンドを送信し、遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行により第１コマンドを構成するコマンドデータが作成されるごとに、該特定コマンド処理においてデータ格納領域に格納してもよい。ここで、データ格納手段は、例えばシリアル通信データレジスタなどであればよい。特定コマンド処理においてデータ格納領域に格納することは、例えばステップＡＫＳ０６３、ＡＫＳ０６４、ＡＫＳ０６６、ＡＫＳ０６７、ＡＫＳ０７０、ＡＫＳ０７１の部分などであればよい。
　このような構成においては、コマンドを安定的に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。
【２８５４】
［３］　制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、判定処理による判定結果が正常である場合に、記憶された数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行し、判定処理による判定結果が正常でない場合に、記憶手段の初期設定処理を行うことで、初期値に対応する数値情報が設定され、該初期値に対応する数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行してもよい。ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。判定処理は、例えばステップＳ３のＲＷＭチェック処理およびステップＳ４の部分などであればよい。記憶された数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行することは、ステップＳ４にてＹｅｓの場合にステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。初期値に対応する数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行することは、ステップＳ４にてＮｏの場合にステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。
　このような構成においては、記憶情報が正常である場合でも正常でない場合でも数値情報に関するコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。
【２８５５】
［４］　遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行中に他の処理を実行しなくてもよい。例えばステップＳ１の後にステップＳ１３の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。
　このような構成においては、数値情報に関する正確なコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。
【２８５６】
［５］　制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、電源投入から所定期間が経過したときに特定コマンド処理を実行し、所定期間の経過より前に、判定処理による判定結果に対応するコマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。判定処理は、例えばステップＳ３のＲＷＭチェック処理およびステップＳ４の部分などであればよい。電源投入から所定期間が経過したときは、例えばス

テップＳ１２のウェイト処理を実行したときなどであればよい。判定結果に対応するコマンドを送信可能に制御することは、例えばステップＳ６、Ｓ９の後にステップＳ１０のコマンドセット処理を実行する部分などであればよい。

このような構成においては、確実にコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８５７】

［６］　第２コマンドは、コマンド種別を示す１バイトの第１制御データと、更新手段により更新した数値情報に関する１バイトの第２制御データと、を組み合わせた１セットのコマンドデータで構成され、遊技制御手段は、更新手段により数値情報を更新する更新処理において第２制御データを作成してもよい。ここで、第１制御データは、例えばコマンド種別データなどであればよい。第２制御データは、例えば特定回数コマンドデータなどであればよい。更新処理は、例えばステップＡＫＳ１２５のカウンタ減算処理などであればよい。

このような構成においては、第２コマンドの容量が増大することを防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８５８】

［７］　遊技制御手段は、可変表示時間が経過した場合に、更新処理を実行可能であり、更新処理の実行により更新手段が更新した数値情報と特定判定値を示す判定情報とを比較し、数値情報が特定判定値以上であるときに、第２コマンドの第２制御データとして判定情報をコマンド情報格納領域に格納し、数値情報が特定判定値未満であるときに、第２コマンドの第２制御データとして更新手段により更新される数値情報をコマンド情報格納領域に格納してもよい。ここで、可変表示時間が経過した場合は、例えば特別図柄変動処理のステップＡＫＳ１２５においてカウンタ減算処理が実行される場合などであればよい。特定判定値は、例えば特定回数コマンド上限値に対応する上限判定値などであればよい。判定情報をコマンド情報格納領域に格納することは、例えばステップＡＫＳ２７５の部分などであればよい。数値情報をコマンド情報格納領域に格納することは、例えばステップＡＫＳ２７７の部分などであればよい。

このような構成においては、第２コマンドの容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８５９】

［８］　未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段を備え、遊技制御手段は、保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合に、記憶情報シフト処理を実行可能であり、記憶情報シフト処理において、コマンド情報格納領域の格納情報を用いて、第２コマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、保留記憶手段は、例えば特別図柄バッファなどであればよい。記憶情報シフト処理は、例えばステップＡＫＳ２０２の特別図柄バッファシフト処理などであればよい。第２コマンドを送信可能に制御することは、例えばステップＡＫＳ３０５、ＡＫＳ３０６の部分などであればよい。

このような構成においては、第２コマンドを適切に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６０】

［９］　未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段を備え、遊技制御手段は、保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定処理を実行可能であり、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、コマンド情報格納領域の格納情報を用いて、第２コマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、保留記憶手段は、例えば特別図柄バッファなどであればよい。保留記憶判定処理は、例えばステップＡＫＳ１０１を含む特別図柄通常処理などであればよい。保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に第２コマンドを送信可能に制御することは、例えばステップＡＫＳ１１１、ＡＫＳ１１２の部分などであればよい。

このような構成においては、第２コマンドを安定的に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６１】

［１０］　遊技制御手段は、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、コマンド情報格納領域の格納情報を用いた第２コマンドとともに、非遊技状態に関するコマンドを送信可能に制御してもよい。例えばステップＡＫＳ１１１により待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ１５を指定して、ステップＡＫＳ１１２のコマンドセット処理を実行すればよい。

このような構成においては、コマンドを適切に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６２】

［１１］　制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、電源投入時に、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、判定処理による判定結果が正常である場合に、記憶された数値情報を用いて制御可能であり、判定処理による判定結果が正常でない場合に、記憶手段の初期設定処理を行うことで、初期値に対応する数値情報が設定され、該初期値に対応する数値情報を用いて制御可能であり、演出制御手段は、特定回数までの残り回数を示す示唆表示が可能であり、電源投入後に、有利状態の終了後とは異なる態様であって、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様にて示唆表示を可能に制御する示唆表示制御手段と、示唆表示が特殊態様であるときに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行可能に制御する示唆演出制御手段と、を含み、示唆演出制御手段は、第１コマンドにもとづいて示唆演出を実行してもよい。ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。判定処理は、例えばステップＳ３のＲＷＭチェック処理およびステップＳ４の部分などであればよい。記憶された数値情報を用いて制御可能であることは、ステップＳ６にて指定されるバックアップ時設定テーブルを用いたデータ設定が特定回数カウンタの初期値設定を含まないことなどであればよい。初期値に対応する数値情報を用いて制御可能であることは、ステップＳ９にて指定される初期化時設定テーブルを用いたデータ設定が特定回数カウンタの初期値設定を含むことなどであればよい。示唆表示は、例えば回数表示部５Ｚにおける表示などであればよい。特殊態様は、例えば回数不明態様などであればよい。示唆演出は、例えば残回数示唆演出などであればよい。示唆演出制御手段は、例えばステップＡＫＳ５３５、ＡＫＳ５３６を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成においては、示唆表示や示唆演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６３】

［１２］　演出制御手段は、第２コマンドの第２制御データとして更新手段により更新される数値情報が送信されたことにもとづいて、特定回数までの残り回数を報知する所定演出を実行可能に制御する所定演出制御手段を含んでもよい。ここで、所定演出は、例えばカウントダウン演出などであればよい。所定演出制御手段は、例えばステップＡＫＳ５３９、ＡＫＳ５４０を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成においては、所定演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６４】

［１３］　演出制御手段は、第１コマンドが送信された場合に、該第１コマンドにもとづく特定回数までの残り回数を回数記憶領域に記憶させ、第２コマンドが送信された場合に、該第２コマンドの第２制御データとして判定情報が送信されたときは、回数記憶領域の記憶内容を第２コマンドの受信結果にもとづいて変更せず、該第２コマンドの第２制御データとして更新手段により更新される数値情報が送信されたときは、回数記憶領域の記憶内容を第２コマンドの受信結果にもとづいて変更してもよい。ここで、回数記憶領域は、例えば示唆演出カウンタなどであればよい。回数記憶領域の記憶内容を変更することは、例えばステップＡＫＳ５１２、ＡＫＳ５１３の部分などであればよい。

このような構成においては、特定回数までの残り回数を適切に記憶させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６５】

［１４］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、を含み、状態制御手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態に制御可能であり、有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であり、可変表示制御手段は、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値とならない場合に、停止時間として通常停止時間を設定し、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値となる場合に、停止時間として特定停止時間を設定し、演出制御手段は、特定停止時間にもとづいて、特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特定値は、例えば「０」などであればよい。有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であることは、例えばステップＡＫＳ１８８の部分などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ１に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が００７Ｄ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が４Ｆ７Ｅ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップＡＫＳ５４１、ＡＫＳ５４２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成においては、容量増大を防止しつつ報知演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６６】

［１５］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段を含み、遊技制御手段は、停止時間を設定する設定処理において、停止時間として通常停止時間を設定する通常設定を行い、通常設定の後に、特定条件に関する特定判定を行い、特定判定による判定結果が特定条件の成立であると判定された場合に、停止時間として該特定条件に対応する特定停止時間を設定する上書き設定を行い、該上書き設定により設定された特定停止時間にもとづいて制御を行い、特定判定による判定結果が特定条件の成立でないと判定された場合に、通常設定により設定された通常停止時間にもとづいて制御を行ってもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ１に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が００７Ｄ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間

などであればよい。通常設定は、例えばステップＡＫＳ２５１の部分などであればよい。特定条件は、例えば当り終了後演出指定値が００［Ｈ］であることなどであればよい。特定判定は、例えばステップＡＫＳ２５３の部分などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が４Ｆ７Ｅ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。上書き設定は、例えばステップＡＫＳ２５５の部分などであればよい。

このような構成においては、プログラム容量の増大を防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６７】

［１６］　第１可変表示を行う第１可変表示手段と、第２可変表示を行う第２可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第２可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第１可変表示および第２可変表示の合計回数が第１回数になった第１条件と、特別状態中における第２可変表示の回数が第２回数になった第２条件とのいずれか一方の条件が成立したことにもとづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、停止時間を設定する設定処理において、第１条件が成立するか否かの第１条件判定を行い、第１条件が成立する場合に、第１条件の成立に対応して停止時間を設定し、第２可変表示が実行されたか否かの可変表示判定を行い、第２可変表示が実行された場合に、第２条件が成立するか否かの第２条件判定を行い、第２条件が成立する場合に、第２条件の成立に対応して停止時間を設定し、第１条件判定により第１条件が成立すると判定された場合に、可変表示判定および第２条件判定を行わなくてもよい。ここで、第１可変表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａなどであればよい。第２可変表示手段は、第２特別図柄表示装置４Ｂなどであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１条件は、例えば第１時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第２条件は、例えば第２時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第１条件の成立に対応して停止時間を設定することは、例えばステップＡＫＳ２５７にてＹｅｓの場合にステップＡＫＳ２６０にて図柄停止時設定ＳＺＡ２を行う部分などであればよい。可変表示判定は、例えばステップＡＫＳ２５８などであればよい。第２条件の成立に対応して停止時間を設定することは、例えばステップＡＫＳ２５９にてＹｅｓの場合にステップＡＫＳ２６０にて図柄停止時設定ＳＺＡ２を行う部分などであればよい。

このような構成においては、特別状態を制御するための処理負担を軽減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６８】

［１７］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段と、を含み、演出制御手段は、計数手段が設定した計数情報が第１指定値である場合と第２指定値である場合とで、異なる演出態様の可変表示演出を実行可能に制御し、状態制御手段は、更新手段により更新

した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態に制御可能であり、有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であり、可変表示制御手段は、計数手段により設定した計数情報が電源投入後の初期設定値とは異なる場合に、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値となるか否かの数値判定を行い、特定回数に対応する特定値とならないときに、停止時間として通常停止時間を設定し、特定回数に対応する特定値となるときに、停止時間として特定停止時間を設定し、計数手段により設定した計数情報が初期設定値と合致する場合に、数値判定を行わずに停止時間として通常停止時間を設定し、演出制御手段は、特定停止時間にもとづいて、特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。計数情報は、例えば当り終了後演出指定値などであればよい。計数手段は、例えば当り終了後演出指定バッファなどであればよい。第１指定値は、例えば００［Ｈ］などであればよい。第２指定値は、例えば００［Ｈ］以外の値などであればよい。異なる演出態様の可変表示演出は、例えば演出状態選択指定値に対応して決定可能パターンが異なることなどであればよい。特定値は、例えば「０」などであればよい。有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であることは、例えばステップＡＫＳ１８８の部分などであればよい。初期設定値は、例えば００［Ｈ］などであればよい。数値判定は、例えばステップＡＫＳ２５４などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ１に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が００７Ｄ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定ＳＺＡ３に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が４Ｆ７Ｅ［Ｈ］に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。計数情報が初期設定値と合致する場合は、例えばステップＡＫＳ２５３にてＹｅｓの場合などであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップＡＫＳ５４１、ＡＫＳ５４２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成においては、遊技の公正を保持しつつ報知演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８６９】

［１８］　第１可変表示を行う第１可変表示手段と、第２可変表示を行う第２可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第２可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第１可変表示および第２可変表示の合計回数が第１回数になった第１条件と、特別状態中における第２可変表示の回数が第２回数になった第２条件とのいずれか一方の条件が成立したことにもとづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、第１条件に対応する第１計数手段と、第２条件に対応する第２計数手段と、を含み、第１計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第１条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第２計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第２条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第１計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第１条件が成立する場合に、第２計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行わなくてもよい。ここで、第１可変表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａなどであればよい。第２可変表示手段は、第２特別図柄表示

装置４Ｂなどであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１条件は、例えば第１時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第２条件は、例えば第２時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第１計数手段は、例えば第１時短カウンタなどであればよい。第２計数手段は、例えば第２時短カウンタなどであればよい。計数値更新処理は、例えば時短減算処理などであればよい。第１条件が成立する場合は、例えばステップＡＫＳ２８０の時短減算処理によりステップＡＫＳ３２３にてＹｅｓの場合などであればよい。

このような構成においては、特別状態を制御するための処理負担を軽減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８７０】

［１９］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、遊技の進行に応じてコマンドを送信可能な送信手段と、を含み、更新手段により数値情報を更新可能な数値更新処理において、実行された可変表示にもとづいて有利状態に制御するか否かの有利判定を行い、有利判定の判定結果が有利状態に制御する旨の判定である場合に、更新手段による数値情報の更新を行わず、有利判定の判定結果が有利状態に制御しない旨の判定である場合に、更新手段による数値情報の更新を行い、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態の制御に関する処理を行い、送信手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となった場合に、特別状態に制御する旨を特定可能な特定コマンドを送信し、演出制御手段は、特定コマンドにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。送信手段は、コマンドセット処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値更新処理は、例えばカウンタ減算処理などであればよい。有利判定は、例えばステップＡＫＳ２７１などであればよい。有利状態に制御する旨の判定である場合は、例えばステップＡＫＳ２７１にてＹｅｓの場合などであればよい。有利状態に制御しない旨の判定である場合は、例えばステップＡＫＳ２７１にてＮｏの場合などであればよい。特別状態の制御に関する処理は、例えばステップＡＫＳ２７３、ＡＫＳ２７４などであればよい。特定コマンドは、例えば特別図柄状態指定コマンド、第２特定回数指定コマンドなどであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップＡＫＳ５４１、ＡＫＳ５４２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成においては、報知演出の適切な実行により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８７１】

［２０］　第１可変表示を行う第１可変表示手段と、第２可変表示を行う第２可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を

制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第２可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第１可変表示および第２可変表示の合計回数が第１回数になった第１条件と、特別状態中における第２可変表示の回数が第２回数になった第２条件とのいずれか一方の条件が成立したことにもとづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、第１条件に対応する第１計数手段と、第２条件に対応する第２計数手段と、を含み、第１計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第１条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第２計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第２条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第１条件が成立する場合と、第２条件が成立する場合とは、いずれの場合においても、特別状態の終了に関する処理において、第１計数手段および第２計数手段による計数値を初期化してもよい。ここで、第１可変表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａなどであればよい。第２可変表示手段は、第２特別図柄表示装置４Ｂなどであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１条件は、例えば第１時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第２条件は、例えば第２時短カウンタの計数値が「０」に更新されることなどであればよい。第１計数手段は、例えば第１時短カウンタなどであればよい。第２計数手段は、例えば第２時短カウンタなどであればよい。計数値更新処理は、例えば時短減算処理などであればよい。特別状態の終了に関する処理は、例えばステップＡＫＳ３２４、ＡＫＳ３２７などであればよい。

このような構成においては、特別状態を適切に制御して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８７２】

［２１］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択可能なパターン選択手段と、を備え、状態制御手段は、有利状態の終了にもとづいて特別状態のうちの第１特別状態に制御可能であり、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態のうちの第２特別状態に制御可能であり、パターン選択手段は、第１特別状態が終了した後の通常状態において、特殊パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択し、第２特別状態が終了した後の通常状態において、電源投入後の初期設定と共通の通常パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択し、通常パターン選択用データを用いて選択可能な可変表示パターンは、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。パターン選択用データは、例えば大当り時変動パターン種別選択テーブル、小当り時変動パターン種別選択テーブル、ハズレ時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定用テーブルなどであればよい。パターン選択手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の変動パターン設定処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特殊パターン選択用データは、例えば演出状態選択指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］に対応する大当り時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定テーブルなどであればよい。通常パターン選択用データは、例えば演出状態選択指定値が００［Ｈ］に対応する大当り時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定テ

ーブルなどであればよい。特殊パターン選択用データを用いて選択可能な可変表示パターンは、例えば演出状態選択指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］の場合に決定可能パターンとなる変動パターンＰＢ５７、ＰＢ６８などであればよい。

このような構成においては、特別状態が終了した後に適切な可変表示パターンを選択可能として、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８７３】

［２２］　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、有利状態に制御可能な有利制御手段と、を備え、有利制御手段は、可変表示の表示結果が第１有利結果となる場合に、有利状態のうちの第１有利状態に制御可能であり、可変表示の表示結果が第２有利結果となる場合に、有利状態のうちの第２有利状態に制御可能であり、状態制御手段は、第１有利状態が終了する場合に、特別状態のうちの第１特別状態に制御可能であり、第２有利状態が終了する場合に、特別状態のうちの第２特別状態に制御可能であり、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態のうちの第３特別状態に制御可能であり、第１有利状態が終了する場合と、第２有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、第１処理および第２処理を行い、第１有利状態が終了する場合に、第１処理により第１特別状態に関する設定が可能であり、第２有利状態が終了する場合に、第１処理により第２特別状態に関する設定が可能であり、第１有利状態が終了する場合と、第２有利状態が終了する場合とは、それぞれ、第２処理により更新手段が更新する数値情報の初期値が設定されてもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップＡＫＳ２７３およびＡＫＳ２７４、ＡＫＳ３２４およびＡＫＳ３２７、ＡＫＳ１８８を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップＡＫＳ２７２を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。有利制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当り終了処理を実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１有利結果は、例えば大当り図柄指定値が０１［Ｈ］、０２［Ｈ］の場合などであればよい。第１有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が０３［Ｈ］の大当り遊技状態などであればよい。第２有利結果は、例えば大当り図柄指定値が００［Ｈ］、０５［Ｈ］、０６［Ｈ］の場合などであればよい。第２有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が０Ａ［Ｈ］の大当り遊技状態などであればよい。第１特別状態は、例えば大当り終了時状態設定種別ＳＸ１に対応して第１時短カウンタの初期値が０００６［Ｈ］であり第２時短カウンタ初期値が０００１［Ｈ］となる時短状態などであればよい。第２特別状態は、例えば大当り時状態設定種別ＳＸ３、ＳＸ４、ＳＸ６に対応して第１時短カウンタの初期値が０２ＡＤ［Ｈ］となる時短状態などであればよい。第１処理は、例えばステップＡＫＳ１８８などであればよい。第２処理は、例えばステップＡＫＳ１９０のデータセット処理などであればよい。

このような構成においては、プログラム容量の増大を防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

【２８７４】

次に、本発明の他の実施の形態について説明する。なお、図面および説明が重複するため省略されているが、以下の実施の形態には、上記した図１～図１２および図２１～図３５に係る内容を含んでいる。

【２８７５】

［変動パターン］

図２８９～図２９５を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【２８７６】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ１００によ

って、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図１２を用いて説明した前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））に対応し、後変動パターンは、図１２を用いて説明した後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））に対応する。

【２８７７】

（メイン側の前変動パターン）

図２８９は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ））である。

【２８７８】

前変動番号４は、ノーマルリーチ（役物×）（リーチ態様となるが可動体３２が動作しないリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（役物○）（リーチ態様となって可動体３２が動作するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。

【２８７９】

前変動番号７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。

【２８８０】

前変動番号１０は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。前変動番号１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００Ａ（Ｈ））である。前変動番号１２は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００Ｂ（Ｈ））である。

【２８８１】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ分の時間を要する。たとえば、前変動番号７～９のパターンの場合、変動時間として４１５００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１２４６枚となる。また、前変動番号１０～１２のパターンの場合、変動時間として６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。

【２８８２】

（メイン側の後変動パターン）
図２９０は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号１は、１３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４００（Ｈ））である。後変動番号２は、７秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号３は、３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号４は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。
【２８８３】
後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳＰリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号８は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。
【２８８４】
後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。
【２８８５】
（後変動パターンの判定）
後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図２９１は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図２９１に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図１０で説明したランダム３を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。
【２８８６】
具体的には、図２９１（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。
【２８８７】
消化後の保留記憶数が１個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。
【２８８８】
消化後の保留記憶数が２個の場合、後変動番号２，４，５～８のうちからいずれかの後

変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【２８８９】

消化後の保留記憶数が３個の場合、後変動番号３，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【２８９０】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【２８９１】

図２９２は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図２９２に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図１０で説明したランダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【２８９２】

具体的には、図２９２（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【２８９３】

確変大当り３，９のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【２８９４】

確変大当り４に決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【２８９５】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【２８９６】

また、図２９１に示すように、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約１／１０２となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約１／１．１となっているため、ＳＰリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【２８９７】

（前変動パターンの判定）

図２９３は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム５の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【２８９８】
具体的には、図２９３（ａ）に示すように、後変動番号１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。図２９３（ｂ）に示すように、後変動番号２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号２の前変動パターンに決定される。図２９３（ｃ）に示すように、後変動番号３の後変動パターンに決定された場合、前変動番号３の前変動パターンに決定される。図２９３（ｄ）に示すように、後変動番号４の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。
【２８９９】
図２９３（ｅ）に示すように、後変動番号５，９のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７のいずれかの前変動パターンに決定される。図２９３（ｆ）に示すように、後変動番号６，１０のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７，１０のいずれかの前変動パターンに決定される。図２９３（ｇ）に示すように、後変動番号７の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。
【２９００】
図２９３（ｈ）に示すように、後変動番号１１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。図２９３（ｉ）に示すように、後変動番号８の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。図２９３（ｊ）に示すように、後変動番号１２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。
【２９０１】
（全変動パターン）
図２９４は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図２９１～図２９３で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図２９４に示すようなメイン変動番号１～２６の変動パターンのいずれかとなる。
【２９０２】
図２９５は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号１～２６の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号１～２６の変動パターンが定められている。
【２９０３】
[各予告演出]
図２９６は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出（群予告、群演出とも称する）とＳＰ前半タイトル予告演出（ＳＰ前半タイトル予告とも称する）が含まれる。
【２９０４】
群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは１種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機１において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした６人のキャラクタが群となって進行する６人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。
【２９０５】
本実施の形態においては、群予告演出は、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８，１０～１２の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか

否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。
【２９０６】
図２９６（ａ）には、ステージＡにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、ＢＧＭや効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージＡは、メイドの格好をした６人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。
【２９０７】
図２９６（ａ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、１５％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、１３％の確率で６人群予告に決定され、２％の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、８５％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、５５％の確率で６人群予告に決定され、３０％の確率でボインゴ群予告に決定される。
【２９０８】
ここで、ハズレになる確率が約３１９／３２０であり、後変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率が約１／１０２であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約１５％であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約０．１５％になる。一方、大当りになる確率が約１／３２０であり、後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率が約１／１．１であることを考慮すると、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約８５％であるため、当り時に群予告が実行される確率は約０．２７％になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約６４％になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、６４％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。
【２９０９】
図２９６（ｂ）には、ステージＢにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージＢは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。
【２９１０】
図２９６（ｂ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、１０％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、８％の確率で爆チュー群予告に決定され、２％の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、９０％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、６０％の確率で爆チュー群予告に決定され、３０％の確率でボインゴ群予告に決定される。
【２９１１】
ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約１０％であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約０．１０％になる。一方、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約９０％であるため、当り時に群予告が実行される確率は約０．２８％になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約７４％になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、７４％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。
【２９１２】

ＳＰ前半タイトル予告は、ＳＰリーチに発展した場合に、ＳＰリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当りになることを示唆する演出である。本実施の形態において、ＳＰ前半タイトルの文字画像の表示はステージＡおよびステージＢのいずれにおいても実行されるが、当該ＳＰ前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージＢの場合にのみ実行される。なお、ステージＡの場合においてもＳＰ前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【２９１３】

本実施の形態においては、ＳＰ前半タイトル予告は、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～１２の後変動パターンに決定されたときに、ＳＰ前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するＳＰ前半タイトル予告の種類が決定される。

【２９１４】

図２９６（ｃ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、２０％の確率でＳＰ前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、８０％の確率でＳＰ前半タイトル予告が実行される。

【２９１５】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約２０％であるため、ハズレ時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２０％になる。一方、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約８０％であるため、当り時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２５％になる。このことから、ＳＰ前半タイトル予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約５６％になる。なお、ＳＰ前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、５６％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【２９１６】

このように、群予告における信頼度（大当りの期待度）は６４％（ステージＡの場合）や７４％（ステージＢの場合）であるのに対して、ＳＰ前半タイトル予告における信頼度（大当りの期待度）は５６％であり、群予告は、ＳＰ前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、ＳＰ前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、ＳＰ前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

【２９１７】

また、ステージＡにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては２％の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては３０％の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージＡにおける６人群予告は、ハズレ時においては１３％の確率で実行されるのに対して、当り時においては５５％の確率で実行されるため、６人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、６人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、６人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【２９１８】

同様に、ステージＢにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては２％の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては３０％の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては８％の確率で実行されるのに対して、当り時においては６０％の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チ

ュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。
【２９１９】
さらに、ステージＡにおける６人群予告は、ハズレ時においては１３％の確率で実行されるのに対して、当り時においては５５％の確率で実行される。一方、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては８％の確率で実行されるのに対して、当り時においては６０％の確率で実行される。このため、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ステージＡにおける６人群予告よりも、大当り時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行されたときは、ステージＡにおいて６人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、６人群予告よりも６人群予告が実行されることを期待するようになっている。
【２９２０】
なお、ステージＡにおける群予告の信頼度と、ステージＢにおける群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージＡにおける群予告およびステージＢにおける群予告はいずれもＳＰ前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていればよく、また、ボインゴ群予告は６人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていればよい。
【２９２１】
（群予告設定処理）
図２９７は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に含まれる処理である。
【２９２２】
図２９７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７０６１）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレ時においては後変動番号６～８の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時においては後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号６～８の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号８～１５の変動パターンであり、後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番１８～２６の変動パターンである。
【２９２３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ７０６１でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ７０６１でＹ）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップＳ７０６２）。たとえば、メイン変動番号２２の変動パターンの場合、前変動時間が４１５００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１２４６枚となり、後変動時間が９１９００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約３０００枚となる。また、たとえば、メイン変動番号２６の変動パターンの場合、前変動時間が６２０００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１８６１枚となり、後変動時間が１４２８００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約４２８８枚となる。
【２９２４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選を実行する（ステップＳ７０６３）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２９６（ａ），（ｂ）に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。
【２９２５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選しなかった場合（ステップＳ７０６４でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選した場合（ステップＳ７０６４でＹ）、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し（ステップＳ７０

６５）、処理を終了する。
【２９２６】
たとえば、例１に示すように、メイン変動番号２２の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、前変動における１２４６枚のフレームのうち、９８５フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号２２の変動パターンの場合であってかつステージＢの場合、後変動における３０００枚のフレームのうち、１３８５フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。
【２９２７】
たとえば、例２に示すように、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、前変動における１８６１枚のフレームのうち、１６００フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＢの場合、後変動における４２８８枚のフレームのうち、２０００フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。
【２９２８】
このように、本実施の形態においては、ステージＡの場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージＢの場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。
【２９２９】
（群予告実行処理）
図２９８は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に含まれる処理である。
【２９３０】
図２９８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から１フレームずつ減算する（ステップＳ７２０１）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン変動番号２６の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である６１４９フレーム目から１フレームずつ減算する。
【２９３１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップＳ７２０２でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合（ステップＳ７２０２でＹ）、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する（Ｓ７２０３）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、１６００フレーム目に到達したか否かを判定する。
【２９３２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップＳ７２０３でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップＳ７２０３でＹ）、群予告を実行するために各種演出装置を制御する（ステップＳ７２０４）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図３１３～図３１９に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ９に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ８Ｒ，８Ｌに対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、処理を終了する。
【２９３３】
［遊技の進行の概略］
上述したように構成されているパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特

図ゲームの結果、特図１可変表示部２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【２９３４】

第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り１，２、確変大当り１～４がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板２０の右打ち表示部３０および第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【２９３５】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、３Ｒの通常大当りの場合は３回、１０Ｒの確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【２９３６】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば１００回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

【２９３７】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【２９３８】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【２９３９】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【２９４０】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り５～９がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【２９４１】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタ

イミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。
【２９４２】
そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。
【２９４３】
初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。
【２９４４】
［群予告演出の設計］
次に、パチンコ遊技機１の開発段階における群予告演出の設計について説明する。
【２９４５】
（群予告作業工程）
図２９９は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図２９９に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップＳ９０１）と、アニメーション制作工程（ステップＳ９０２）と、本映像制作工程（ステップＳ９０３）と、オーサリング工程（ステップＳ９０４）と、音作成工程（ステップＳ９０５）と、抽選の組込工程（ステップＳ９０６）と、映像の組込工程（ステップＳ９０７）と、音の組込工程（ステップＳ９０８）と、ランプデータ作成工程（ステップＳ９０９）と、ランプの組込工程（ステップＳ９１０）とを含む。
【２９４６】
ステップＳ９０１の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機１において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。
【２９４７】
ステップＳ９０２のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるＶコンテの作成、アニメーション用のＣＧ制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。
【２９４８】
ステップＳ９０３の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機１において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号２２の変動パターンにおいては、ステージＡの群予告は９８５フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージＢの群予告は１３８５フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号２６の変動パターン

においては、ステージＡの群予告は１６００フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージＢの群予告は２０００フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【２９４９】

ステップＳ９０４のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機１で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【２９５０】

ステップＳ９０５の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられるＢＧＭ（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

【２９５１】

ステップＳ９０６の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技１で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【２９５２】

ステップＳ９０７の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【２９５３】

ステップＳ９０８の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【２９５４】

ステップＳ９０８のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプやＬＥＤなどの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【２９５５】

ステップＳ９１０のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプやＬＥＤなどの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技１で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【２９５６】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機１において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【２９５７】

（本映像制作）

図３００～図３０３を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図３００～図３０３は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【２９５８】

図３００に示すように、まず、ＳＴＥＰ１において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための４つの画像ｇ１～ｇ４を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【２９５９】

次に、ＳＴＥＰ２において、動画作成ツールを用いて、４つのキャラクタ画像ｇ１～ｇ４によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面７１０が表示される。タイムライン画面７１０においては、縦軸に１または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー１、２、３…といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置５の画面上において背面側に画像が位置するよ

うになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

【２９６０】

ＳＴＥＰ２においては、各キャラクタ画像ｇ１～ｇ４が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、（ａ）に示す例では、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４がレイヤー１に対応するタイムライン上に配置され、動画データＡ１～Ａ４を構成する。動画データＡ１～Ａ４によれば、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの足踏み動画となる。

【２９６１】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データＡ１～Ａ４のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、（ｂ）に示す例では、動画データＡ１～Ａ４が３周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【２９６２】

図３０１に示すように、ＳＴＥＰ３においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置５における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、（ａ）に示す例では、画面上の横方向に沿ったＸ軸の幅が８００、画面上の縦方向に沿ったＸＹ軸の幅が６４０に設定されている。なお、Ｘ軸およびＹ軸ともに、中央の位置に対応する値が０になっている。このため、画面サイズは、－４００≦Ｘ≦４００、－３２０≦Ｙ≦３２０となる。

【２９６３】

動画作成ツールの設定画面７３０を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、（ｂ）に示す例では、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの足踏み動画データＡ１～Ａ４の１周期分を５００とし、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動するように設定されている。

【２９６４】

図４１に示すように、ＳＴＥＰ４においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、（ａ）に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【２９６５】

上述したように、複数のキャラクタについて、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動する動画データを作成すると、（ｂ）に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間でＹ軸の位置をずらせば、キャラクタが登場するＹ軸上の位置をずらすことができる。なお、Ｚ軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボインゴ群予告）の演出を設計することができる。

【２９６６】

図３０３に示すように、ＳＴＥＰ５においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、（ａ）に示すように、キャラクタＡ～Ｆといった６種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【２９６７】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの動画が３周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣの動画データは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣの動画データと同じく、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの動画が３周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣの動画データにおけるタイムラ

イン上の長さは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣの動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣと同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー９に配置されたキャラクタＣよりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【２９６８】

なお、６人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図３０３（ａ）に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【２９６９】

さらに、（ｂ）に示すように、最も背面側に位置するレイヤー１に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【２９７０】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、１９インチ）の画面の端部に遊技盤２が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤２が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

【２９７１】

（群予告作業工程）

図３０４は、６人群予告の全体像を示す図である。図３０４に示すように、群予告演出に含まれる６人群予告においては、メイドＡ～メイドＦといった６人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、６人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機１において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドＡ～メイドＦは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドＡは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドＢは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

【２９７２】

６人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置５の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置５の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＡ（夢夢ちゃん）は６人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＡは５人である。すなわち、メイドＡは登場する６人のうち、１人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＢ（ジャムちゃん）は５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＢは４人である。すなわち、メイドＢは登場する５人のうち、１人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＣは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＣは３人である。すなわち、メイドＣは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＤは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＤは３人である。すなわち、メイドＤは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＥは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＥは３人である。すなわち、メイドＥは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＦは５

人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＦは３人である。すなわち、メイドＦは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。

【２９７３】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【２９７４】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドＣ～Ｆのようにパチンコ遊技機１のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドＡ（夢夢ちゃん）やメイドＢ（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機１のコンテンツにおいてメイドＣ～Ｆよりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイドＡやメイドＢは、メイドＣ～Ｆよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドＡやメイドＢは、メイドＣ～Ｆよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、６人群予告が設計されている。

【２９７５】

（補助表示）

図３０５は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図３０５に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図３０３（ｂ）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー１に配置される。このため、図３０５に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【２９７６】

具体的には、図３０５に示すように、メイドＥの画像が配置されるレイヤーは、メイドＣの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドＥの画像はメイドＣの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドＥに対応する補助表示の画像は、メイドＥの画像およびメイドＣの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【２９７７】

このように、メイドＥの表示とメイドＣの表示とが重なったときは、当該メイドＥの表示が当該他のメイドＣの表示よりも優先される一方で、当該メイドＥに対応する補助表示とメイドＣの表示とが重なったときは、当該メイドＣの表示が当該メイドＥに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

【２９７８】

（モーションブラー処理）

図３０６は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図３０６に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

【２９７９】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図３０７は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図３０７に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【２９８０】

たとえば、（ａ）に示す例では、メイドＡの前面側に位置するメイドＢが当該メイドＡを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＢの輪郭は、メイドＡの輪郭よりも太くなっており、メイドＢがメイドＡよりも強調して表示されている。また、メイドＦの前面側に位置するメイドＡが当該メイドＦを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＡの輪郭は、メイドＦの輪郭よりも太くなっており、メイドＡがメイドＦよりも強調して表示されている。

【２９８１】

さらに、（ｂ）に示す例では、メイドＡの前面側に位置するメイドＢが当該メイドＡを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＢの輪郭は、メイドＡの輪郭よりも太くなっており、メイドＢがメイドＡよりも強調して表示されている。また、メイドＤの前面側に位置するメイドＡが当該メイドＤを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＡの輪郭は、メイドＤの輪郭よりも太くなっており、メイドＡがメイドＤよりも強調して表示されている。

【２９８２】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

【２９８３】

（画像表示装置の画面の表示）

図３０８は、群予告演出の実行中に遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた図である。上述した図３０５～図３０７に示すように、画像表示装置５の画面の端部には遊技盤２が覆い被さっているため、パチンコ遊技機１を正面から見ると、画像表示装置５の画面の端部のうち、遊技盤２が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図３０８に示すように、遊技盤２と画像表示装置５との間を覗くと、遊技盤２の背面側に位置する画像表示装置５の画面の端部を視認可能になっている。

【２９８４】

ここで、図３０８においては、６人群予告において、（ａ）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況から、（ｂ）に示すように、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ（メイドＡ）と、２番目に表示されたキャラクタ（メイドＢ）とは、画面上の縦方向に沿ったＹ軸の位置座標が異なっている。

【２９８５】

このような第１状況から第２状況への変化は、遊技盤２が画像表示装置５の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置５を視認した場合、および遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた状態で画像表示装置５を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図３０８は遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた状態で画像表示装置５を視認した場合であるが、図７（ｂ）に示すように、遊技盤２が画像表示装置５の画面の端部に覆い被さった状態であっても、６人群予告において、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示さ

れている第１状況から、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況になる。

【２９８６】

（爆チュー群予告の全体像）

図３０９は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図３０９に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【２９８７】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置５の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置５の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

【２９８８】

このように、爆チュー群予告においては、１種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、６人群予告における動画データと同様の手法で、図２９９～図３０３に示す作業工程に基づき作成される。

【２９８９】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図３１０は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図３１０に示すように、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、ボインゴ群予告）は、第１表示期間（１０００ｍｓｅｃ)と、第２表示期間（１３１０ｍｓｅｃ)と、第３表示期間（８３０ｍｓｅｃ)とに分かれている。

【２９９０】

第１表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第１表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第１表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第１表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、２番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第１表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが２番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま２番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【２９９１】

第２表示期間は、第１表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第２表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第２表示期間は、第１表示期間および第３表示期間の各々よりも長い期間である。また、第２表示期間は、第１表示期間および第３表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

【２９９２】

第３表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第３表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、

最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第３表示期間は、第１表示期間よりも長い期間である。

【２９９３】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【２９９４】

たとえば、図３０９に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第１表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第２表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第３表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

【２９９５】

なお、第１表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第３表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第１表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第３表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

【２９９６】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ９（枠左ランプ９Ｌ，枠右ランプ９Ｒ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ，Ｖランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、およびトリガボタンランプ９Ｋなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第１表示期間に対応する第１輝度データテーブルと、前記第２表示期間に対応する第２輝度データテーブルと、前記第３表示期間に対応する第３輝度データテーブルとを含む。つまり、第１表示期間においては、第１輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯し、第２表示期間においては、第２輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯し、第３表示期間においては、第３輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯する。

【２９９７】

（ステージＡにおける６人群予告の発生タイミング）

図３１１は、ステージＡにおける６人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージＡにおいては、前変動中の１６００フレーム目から６人群予告が実行される。

【２９９８】

たとえば、図３１１に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合で

あって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。

【２９９９】

ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９３３００ｍｓｅｃ（２８０１フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４６６２フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４６６２フレーム）の半分（２３３１フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【３０００】

ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４８６１フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４８６１フレーム）の半分（約２４３０フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【３００１】

最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が１４２８００ｍｓｅｃ（４２８８フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【３００２】

なお、本実施の形態においては、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所

定期間のうちの前半で６人群予告の第１表示期間が開始するように構成されてもよい。
【３００３】
図３１２は、ステージＢにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージＢにおいては、後変動中の２０００フレーム目から爆チュー群予告が実行される。
【３００４】
たとえば、図３１２に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。
【３００５】
ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９３３００ｍｓｅｃ（２８０１フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００レーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４６６２フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４６６２フレーム）の半分（２３３１フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。
【３００６】
ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４８６１フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４８６１フレーム）の半分（約２４３０フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。
【３００７】
最終リーチ後半で当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が１４２８００ｍｓｅｃ（４２８８フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで

当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【３００８】

なお、本実施の形態においては、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第１表示期間が開始するように構成されてもよい。

【３００９】

［輝度データ］

図３１３～図３３７を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【３０１０】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に０のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「０００」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に１以上のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「１００」，「０１０」，「００１」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常の背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常の背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【３０１１】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図３１３は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図３１３に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【３０１２】
たとえば、遊技効果ランプ９における各ランプは、群予告演出に合わせるように３１４０ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。
【３０１３】
（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）
図３１４は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図３１４に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。
【３０１４】
たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間（後述する図３４６～図３４７、図４０２～図４０４に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１、役物ランプ９ＡについてＹ１、盤左ランプ９ＢについてＬ１、盤上ランプ９ＣについてＵ１、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１の孫テーブルが各々設けられている。これら、第１表示期間で用いられる孫テーブルは、図３１０に示す第１輝度データテーブルに対応する。
【３０１５】
群予告演出が実行される期間のうち、第２表示期間（後述する図３４８，図３４９，図４０５，図４０６に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ２、役物ランプ９ＡについてＹ２、盤左ランプ９ＢについてＬ２、盤上ランプ９ＣについてＵ２、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２の孫テーブルが各々設けられている。これら、第２表示期間で用いられる孫テーブルは、図３１０に示す第２輝度データテーブルに対応する。
【３０１６】
群予告演出が実行される期間のうち、第３表示期間（後述する図３５０，図３５１，図４０７，図４０８に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ３、役物ランプ９ＡについてＹ３、盤左ランプ９ＢについてＬ３、盤上ランプ９ＣについてＵ３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ３の孫テーブルが各々設けられている。これら、第３表示期間で用いられる孫テーブルは、図３１０に示す第３輝度データテーブルに対応する。
【３０１７】
図３１４に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。
【３０１８】
なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Ｖランプ９Ｇは、Ｖ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当りが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がＶ入賞したり大当りしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出において用いられていない。なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。
【３０１９】
また、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊやプッシュボタン３１Ｂに設けられたトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ９Ｊは、操作演出（後述する図３

８３（ｃ９１）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ９Ｋは、ＰＵＳＨ演出（後述する図３４４（ａ１９）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【３０２０】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブルＷ１～Ｗ３についての特徴をまとめると以下のようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、Ｗ１よりも Ｗ２の方が多くなっている。切替間隔について、Ｗ１は１００ｍｓｅｃで等間隔に点灯制御を行うのに対して、Ｗ２はＷ１よりも短い５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔に点灯制御を行い、Ｗ３については枠左ランプ９Ｌに対して１０ｍｓｅｃと短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ９Ｒに対して８０ｍｓｅｃと長い間隔で点灯制御を行う。

【３０２１】

点灯パターンについて、Ｗ１は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、Ｗ２は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、Ｗ３については枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒのいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、Ｗ１は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、Ｗ２およびＷ３は所定の点灯個所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、Ｗ３は枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒのいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

【３０２２】

輝度データのループについて、Ｗ１およびＷ３は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、Ｗ２は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の１０分間の輝度データについて、Ｗ１およびＷ３は規定されているの対して、Ｗ２は規定されていない。

【３０２３】

（群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図３１５は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【３０２４】

図３１５（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＷ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。また、Ｗ１においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、各ランプを消灯または

低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成されている。たとえば、Ｔ１－２に対応する各ランプのデータの集まりを第１輝度データとすれば、Ｔ１－３に対応する各ランプのデータの集まりを第２輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【３０２５】

Ｗ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「Ｒ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｇ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されている。これにより、後述する図３４５（ａ２２）および図４０２（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「Ｒ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｇ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「Ｇ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｒ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「Ｂ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｒ」および「Ｇ」に消灯を示す「０」が規定されればよい。

【３０２６】

また、Ｗ１においては、点線の矢印で示すように、Ｔ１－２からＴ１－１０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が１００ｍｓｅｃの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３４５～図３４７および図４０２～図４０４に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【３０２７】

また、Ｗ１においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、Ｗ１においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【３０２８】

また、Ｗ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＷ２に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０２９】

ここで、仮にこの１０分間のデータを設けなかった場合、Ｗ１を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ２に移行しなかったときに再度Ｔ１－１からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、Ｔ１－２からＴ１－１０に亘って、再び枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違

和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、Ｔ１－１１で１０分間のデータを設けているため、Ｗ１を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ２に移行しなかった場合でも、１０分間においては孫テーブルＷ２に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この１０分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

【３０３０】

Ｗ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０３１】

また、Ｗ１において規定された１０分間の不具合対策用の輝度データは、１つ前のＴ１－１０の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

【３０３２】

図３１５（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＷ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。また、Ｗ２においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成されている。たとえば、Ｔ２－２に対応する各ランプのデータの集まりを第１輝度データとすれば、Ｔ２－３に対応する各ランプのデータの集まりを第２輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【３０３３】

Ｗ２においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、Ｗ２においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「Ａ」）が規定されている。これにより、後述する図３４８，図３４９および図４０５，図４０６に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、Ｗ２は、Ｗ１よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【３０３４】

なお、Ｗ２においては、Ｗ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮にＷ２を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ３に移行しなかったときに再度Ｔ２－１からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

【３０３５】

また、Ｗ２とは異なり、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態のＷ２のように、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される１セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第２表示期間において１セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている

理由は、群予告演出における第２表示期間が第１表示期間や第３表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第２表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

【３０３６】

図３１５（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＷ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き８０ｍｓｅｃという長い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定されている。

【３０３７】

また、Ｗ３においては、点線の矢印で示すように、Ｔ３－２からＴ３－３０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、Ｔ３－７～Ｔ３－３８について、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の場合は８０ｍｓｅｃ間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ９Ｌ５～９Ｌ１２については、１０ｍｓｅｃという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３５０，図３５１および図４０７，図４０８に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【３０３８】

また、Ｗ３においては、Ｔ３－３０移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、Ｗ３においては、Ｗ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０３９】

Ｗ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０４０】

（群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図３１６は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されており、図３１６に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４に対応して順番に「ＲＲＲＲ」と表されている。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のＬＥＤは、フルカラーのＬＥＤよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のＬＥＤは、フルカラーのＬＥＤよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

【３０４１】

図３１６（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＹ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが

規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【３０４２】

Ｙ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」が規定されている。これにより、後述する図３４５（ａ２２）および図４０２（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【３０４３】

また、Ｙ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に役物ランプ９Ａの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＹ２に合わせて、役物ランプ９Ａがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０４４】

Ｙ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０４５】

図３１６（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＹ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って役物ランプ９Ａの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３０４６】

Ｙ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３４８，図３４９および図４０５，図４０６に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ９Ａがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【３０４７】

なお、Ｙ２においては、Ｙ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【３０４８】

図３１６（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＹ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【３０４９】

さらに、Ｙ３においては、Ｙ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ９Ａの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ９Ａが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０５０】

Ｙ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０５１】

（群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図３１７は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されており、図３１７に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５に対応して順番に「ＷＷＷＷＷ」と表されている。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤左ランプ９Ｂのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【３０５２】

図３１７（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＬ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【３０５３】

Ｌ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」が規定されている。これにより、後述する図３４５（ａ２２）および図４０２（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【３０５４】

また、Ｌ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２に合わせて、盤左ランプ９Ｂがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０５５】

Ｌ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０５６】

図３１７（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤左ランプ９Ｂの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３０５７】

Ｌ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３４８，図３４９および図４０５，図４０６に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ９Ｂがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【３０５８】

なお、Ｌ２においては、Ｌ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【３０５９】

図３１７（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＬ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【３０６０】

さらに、Ｌ３においては、Ｌ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ９Ｂが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０６１】

Ｌ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０６２】

（群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図３１８は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ９Ｃは、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ１３といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のＬＥＤで用いられる高輝度の値は、単色のＬＥＤで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤上ランプ９Ｃのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【３０６３】

図３１８（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＵ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【３０６４】

Ｕ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」または「０」が規定されている。これにより、後述する図３４５（ａ２２）および図４０２（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、盤上ランプ９Ｃに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【３０６５】

また、Ｕ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＵ２に合わせて、盤上ランプ９Ｃがまばらに

高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３０６６】
Ｕ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。
【３０６７】
図３１８（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＵ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤上ランプ９Ｃの各ランプに対して輝度データが規定されている。
【３０６８】
Ｕ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３４８，図３４９および図４０５，図４０６に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ９Ｃがまばらに高輝度で点灯するようになる。
【３０６９】
なお、Ｕ２においては、Ｕ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。
【３０７０】
図３１８（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＵ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。
【３０７１】
さらに、Ｕ３においては、Ｕ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ９Ｃが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３０７２】
Ｕ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。
【３０７３】
なお、Ｕ１、Ｕ２、およびＵ３のいずれにおいても、単色である盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８については「０」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８は、群予告演出において用いられないようになっている。
【３０７４】
（群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）
図３１９は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「

０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のＬＥＤで用いられる高輝度の値は、単色のＬＥＤで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、Ｖアタッカランプ９Ｆのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【３０７５】

図３１９（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＡ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【３０７６】

Ａ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、全てのランプに対して低輝度を示す「１」または「０」が規定されている。これにより、後述する図３４５（ａ２２）および図４０２（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【３０７７】

また、Ａ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＡ２に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０７８】

Ａ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【３０７９】

図３１９（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＡ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３０８０】

Ａ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図３４８，図３４９および図４０５，図４０６に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【３０８１】

なお、Ａ２においては、Ａ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【３０８２】

図３１９（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＡ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度デー

タが規定されている。
【３０８３】
さらに、Ａ３においては、Ａ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３０８４】
Ａ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。
【３０８５】
（リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル）
図３２０は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図３２０に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。
【３０８６】
リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図３４０～図３４３および図３９０～図３９３に示すように、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。
【３０８７】
リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように１５００ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。
【３０８８】
（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）
図３２１は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図３２１に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。
【３０８９】
たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図３４０（ａ８），（ａ９）および図３９０（ａ８），（ａ９）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１１、役物ランプ９Ａについて Ｙ１１、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１１、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１１、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１１の孫テーブルが各々設けられている。
【３０９０】
リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図３４１および図３９１に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１２、役物ランプ９Ａについて Ｙ１２、および盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１２の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ９Ｃおよびアタッカランプ９Ｅは用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【３０９１】
リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間（後述する図３４２（ａ１３）～図３４３（ｂ１７）および図３９２（ａ１３）～図３９３（ｂ１７）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１３、役物ランプ９Ａについて Ｙ１３、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１３、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１３、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１３の孫テーブルが各々設けられている。
【３０９２】
リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１４、役物ランプ９Ａについて Ｙ１４、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１４、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１４、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１４の孫テーブルが各々設けられている。
【３０９３】
図３２１に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂの４種類の輝度データテーブルが設けられている。
【３０９４】
このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。
【３０９５】
（リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）
図３２２は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３０９６】
図３２２（ａ）に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。
【３０９７】

Ｗ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４０（ａ８）および図３９０（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３０９８】

図３２２（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ１２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【３０９９】

Ｗ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４１および図３９１に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１００】

図３２２（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【３１０１】

Ｗ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４２および図３９２に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１０２】

図３２２（ｄ）に示すように、孫テーブルＷ１４においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【３１０３】

Ｗ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【３１０４】

（リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図３２３は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【３１０５】

図３２３（ａ）に示すように、孫テーブルＹ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１

１－１～Ｔ１１－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４０（ａ８）および図３９０（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１０６】

図３２３（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４１および図３９１に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１０７】

図３２３（ｃ）に示すように、孫テーブＹ１３においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４２および図３９２に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１０８】

図３２３（ｄ）に示すように、孫テーブルＹ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ９Ａも消灯する。

【３１０９】

（リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図３２４は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【３１１０】

図３２４（ａ）に示すように、孫テーブルＬ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４０（ａ８）および図３９０（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１１１】

図３２４（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４１および図３９１に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１１２】

図３２４（ｃ）に示すように、孫テーブＬ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４２および図３９２に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１１３】

図３２４（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示すよう

に、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ９Ｂも消灯する。
【３１１４】
（リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）
図３２５は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１１５】
図３２５（ａ）に示すように、孫テーブルＵ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４０（ａ８）および図３９０（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３１１６】
図３２５（ｂ）に示すように、孫テーブＵ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４２および図３９２に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３１１７】
図３２５（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ９Ｃも消灯する。
【３１１８】
（リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）
図３２６は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１１９】
図３２６（ａ）に示すように、孫テーブルＡ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図３４０（ａ８）および図３９０（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【３１２０】
図３２６（ｂ）に示すように、孫テーブＡ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述す

る図３４２および図３９２に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１２１】

図３２６（ｄ）に示すように、孫テーブルＡ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図３４３（ａ１８）および図３９３（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆも消灯する。

【３１２２】

（背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図３２７は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図３２７に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【３１２３】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、ジャムちゃん）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。

【３１２４】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９における各ランプは、背景予告演出に合わせるように５５００ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。

【３１２５】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図３２８は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図３２８に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【３１２６】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の２０００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２１、役物ランプ９ＡについてＹ２１、盤左ランプ９ＢについてＬ２１、盤上ランプ９ＣについてＵ２１、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２１の孫テーブルが各々設けられている。

【３１２７】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の１００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２２、役物ランプ９ＡについてＹ２２、盤左ランプ９ＢについてＬ２２、盤上ランプ９ＣについてＵ２２、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２２の孫テーブルが各々設けられている。

【３１２８】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の６０００００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２３、役物ランプ９ＡについてＹ２３、盤左ランプ９ＢについてＬ２３、盤上ランプ９ＣについてＵ２３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２３の孫テーブルが各々設けられている。

【３１２９】

図３２８に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の２００ｍｓｅｃ、途中の１００ｍｓｅｃ、および最後の６０００００ｍｓｅｃのいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上

ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。
【３１３０】
このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。
【３１３１】
（背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）
図３２９は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１３２】
図３２９（ａ）に示すように、孫テーブルＷ２１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。
【３１３３】
図３２９（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ２２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。
【３１３４】
図３２９（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ２３においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。
【３１３５】
（背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）
図３３０は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１３６】
図３３０（ａ）に示すように、孫テーブルＹ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。
【３１３７】
図３３０（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２

２－１～Ｔ２２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。
【３１３８】
図３３０（ｃ）に示すように、孫テーブＹ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。
【３１３９】
（背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）
図３３１は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１４０】
図３３１（ａ）に示すように、孫テーブルＬ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。
【３１４１】
図３３１（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。
【３１４２】
図３３１（ｃ）に示すように、孫テーブＬ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。
【３１４３】
（背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）
図３３２は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１４４】
図３３２（ａ）に示すように、孫テーブルＵ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。
【３１４５】
図３３２（ｂ）に示すように、孫テーブルＵ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。
【３１４６】
図３３２（ｃ）に示すように、孫テーブＵ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとで繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。
【３１４７】
（背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）
図３３３は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり

、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【３１４８】

図３３３（ａ）に示すように、孫テーブルＡ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－２に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３１４９】

図３３３（ｂ）に示すように、孫テーブルＡ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３１５０】

図３３３（ｃ）に示すように、孫テーブＡ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとで繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【３１５１】

（全点灯時輝度データテーブル）

図３３４は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図３３４（ａ）～（ｈ）に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、電チューランプ９Ｈ、Ｖランプ９Ｇ、スティックコントローラランプ９Ｊ、およびトリガボタンランプ９Ｋといった各遊技効果ランプ９に対して、高輝度の輝度データ（この例では最大値である「Ｆ」）が規定されている。

【３１５２】

（ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブル）

図３３５は、ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。ＰＵＳＨ演出とは、後述する図３４４（ａ１９）に示すように、プッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促す演出である。

【３１５３】

図３３５（ａ）は、スティックコントローラランプ９Ｊに対する輝度データテーブルＳ４１が示されている。Ｓ４１においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ４１－１～Ｔ４１－４に亘ってスティックコントローラランプ９Ｊに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるスティックコントローラランプ９Ｊの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【３１５４】

図３３５（ｂ）は、トリガボタンランプ９Ｋに対する輝度データテーブルＴ４１が示されている。Ｔ４１においては、１５０ｍｓｅｃ間隔でＴ５１－１～Ｔ５１２に亘ってトリガボタンランプ９Ｋに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるトリガボタンランプ９Ｋの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【３１５５】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図３３６は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図３３６に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう

）が指定されている。
【３１５６】
たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の途中までの期間（２０００ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０１、役物ランプ９Ａについて Ｙ１０１、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１０１、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１０１、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１０１の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第１輝度データテーブルに対応する。
【３１５７】
群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の残り、第２表示期間、および第３表示期間の途中までの期間（２７９０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０２、役物ランプ９Ａについて Ｙ１０２、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１０２、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１０２、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１０２の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第２輝度データテーブルに対応する。
【３１５８】
群予告演出が実行される期間のうち、第３表示期間の残りの期間（１５０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０３、役物ランプ９Ａについて Ｙ１０３、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１０３、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１０３、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１０３の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第３輝度データテーブルに対応する。
【３１５９】
このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第１輝度データテーブルにおいて、第１表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ９の制御が開始し、当該第１表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が終了し、第２輝度データテーブルにおいて、第１表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が開始するとともに当該第２表示期間中においても遊技効果ランプ９の制御が継続し、第３表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が終了し、第３輝度データテーブルにおいて、第３表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が開始するようになっている。
【３１６０】
（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）
図３３７は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【３１６１】
図３３７（ａ）に示すように、孫テーブルＷ１０１においては、２０ｍｓｅｃで等間隔でＴ１０１－１～Ｔ１０１－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間Ｔ１０１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。
【３１６２】
図３３７（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ１０２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ１０２－１～Ｔ１０２－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。Ｗ１０２においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、Ｗ１０２においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「Ａ」）が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演

出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、Ｗ１０２は、Ｗ１０１よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【３１６３】

図３３７（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ１０３においては、１４ｍｓｅｃ間隔でＴ１０３－１～Ｔ１０３－６に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては２ｍｓｅｃという短い間隔でＴ１０３－７～Ｔ１０３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き１４ｍｓｅｃという長い間隔でＴ１０３－７～Ｔ１０３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定されている。

【３１６４】

また、Ｗ１０３においては、Ｔ１０３－２からＴ１０３－３０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、Ｔ１０３－７～Ｔ１０３－３８について、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の場合は１４ｍｓｅｃ間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ９Ｌ５～９Ｌ１２については、２ｍｓｅｃという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【３１６５】

また、Ｗ１０３においては、Ｔ１０３－３０移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、Ｗ１０３においては、Ｗ１０１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１０３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【３１６６】

［パチンコ遊技機１の演出態様］

次に、図３３８～図４２３を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が２回行われるメイン変動番号９、１２、１５、２０、２３、２６のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【３１６７】

（ステージＡにおける演出態様）

図３３８～図３６０を参照しながら、ステージＡにおける演出態様について説明する。

【３１６８】

図３３８（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージＡで登場するキャラクタとしてメイドＡ（夢夢ちゃん）が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ９が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【３１６９】

図３３８（ａ２）に示すように、擬似連演出が行われて、２回目の可変表示が行われることを示す「×２」の文字が表示されると、図３３８（ａ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。

【３１７０】
図３３９（ａ４）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示されると、図３３９（ａ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図３３９（ａ６）に示すように、左の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて「３」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいても「３」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。
【３１７１】
図３４０（ａ７）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図３４０（ａ８）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図３２０～図３２６に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。図３４０（ａ８）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【３１７２】
図３４０（ａ９）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。
【３１７３】
図３４１（ａ１０）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。
【３１７４】
図３４１（ａ１１）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図３４１（ａ１２）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図３４１に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。
【３１７５】
図３４２（ａ１３）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図３４２（ａ１４）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図３４２（ａ１５）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図３４２に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。
【３１７６】
図３４３（ａ１６）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図３４３（ｂ１７）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。その後、図３４３（ａ１８）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ９も消灯する。
【３１７７】
図３４３（ａ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、６人群予告が実行される場合には図３４４（ａ１９）に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図

３５３（ａ１０１）に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図３５４（ａ１１１）に示す演出に移行する。

【３１７８】

なお、上述したように、６人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした６人のキャラクタが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、主役などのキャラクタ、レアなキャラクタなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ９Ａなど）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ９に含まれるランプのうち、いずれか１つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ９以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

【３１７９】

ステージＡにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、６人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に６人群予告が実行される場合、図３４４（ａ１９）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図３３５に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、ＰＵＳＨ演出中においては、スティックコントローラランプ９Ｊおよびトリガボタンランプ９Ｋが点灯や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【３１８０】

図３４４（ａ２０）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８RからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では６人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【３１８１】

図３４４（ａ２１）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。

【３１８２】

図３４５（ａ２２）に示すように、６人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【３１８３】

図３４５（ａ２３）に示すように、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図３４５（ａ２３）に示す状態は、図３０８（ａ）に示す状態に対応しており、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん

）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況を表している。

【３１８４】

６人群予告の実行中においては、図３１３～図３１９に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図３４５～図３４７に示す第１表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、後述のボインゴ予告）が実行された場会、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やＳＰリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第３表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊや小図柄５Ｍ、および第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ａなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようになっている。

【３１８５】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図３１０に示したように、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるが、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【３１８６】

図３４５（ａ２４）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、２番目のキャラクタが登場する。なお、図３４５（ａ２４）に示す状態は、図３０８（ｂ）に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況を表している。

【３１８７】

図３４６（ａ２５）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図３４６（ａ２６）に示すように、２番目に登場したキャラクタが１番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図３４６（ａ２７）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【３１８８】

図３４７（ａ２８）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る２番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図３４７（ａ２９）に示すように、トップ（先頭）を走る２番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図３４７（ａ３０）に示すように、トップを走る２番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第１表示期間が終了する。

【３１８９】

図３４８（ａ３１）に示すように、第２表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図３４８および図３４９に示す第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するよう

になる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図３４８（ａ３２）～図３４９（ａ３６）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【３１９０】

図３５０（ａ３７）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図３５０および図３５１に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図３５０（ａ３７）に示すように、第３表示期間に入ると、遊技効果ランプ９の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【３１９１】

図３５０（ａ３８）に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図３５０（ａ３８）に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ９Ｒの一部が消灯している。図３５０（ａ３９）に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ９Ｒの数が増加する。

【３１９２】

図３５１（ａ４０）および（ａ４１）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ９の数が増加する。図３５１（ａ４２）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【３１９３】

ここで、図３５２を参照しながら、６人群予告の比較例と、本実施の形態に係る６人群予告とを比較する。図３５２（ａ２０１）に示す比較例においては、図３４５（ａ２３）に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況となる。

【３１９４】

その後、図３４５（ａ２４）に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況となるのに対して、図３５２（ａ２０２）に示す比較例においては、２番目のメイドＢが登場することなく、メイドＡが走り続けて、当該メイドＡの全体が表示されている。そして、図３５２（ａ２０３）に示す比較例においては、１番目のメイドＡが画面中央よりも左側を走り抜けた後にようやく２番目のメイドＢが登場している。このような比較例では、単に１人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【３１９５】

一方、本実施の形態においては、図３４５～図３５１に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【３１９６】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図３５３（ａ１０１）に示すよう

に、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図３３５に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。

【３１９７】

図３５３（ａ１０２）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【３１９８】

その後、図３５３（ａ１０３）に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ（この例では、メイドＢ（ジャムちゃん））が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置５の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図３１９に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３１９９】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図３５４（ａ１１１）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図３３５に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。

【３２００】

図３５４（ａ１１２）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【３２０１】

その後、図３５４（ａ１１３）に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ９Ａなど）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２０２】

図３５１（ａ４２）に示すように群予告の第３表示期間が終了した後、あるいは、図３５３（ａ１０３）に示す背景予告や図３５４（ａ１１３）に示すランプ予告が終了した後、図３５５～図３５９に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２０３】

図３５５（ａ４３）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【３２０４】

その後、図３５５（ａ４４）～図３５６（ａ４８）に示すように、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図３５７（ａ４９）～図３５８（ａ５４）に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図３５９（ａ５５）～（ａ５７）に示すように、最終的には所定の第２速度（たとえば、第１速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図３５９（ａ５７）に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が２周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【３２０５】

図柄送り演出が終了した後、図３６０（ａ５８），（ａ５９）に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図３６０（ａ５９）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【３２０６】

（ＳＰリーチ前半における演出態様）

図３６１～図３６９を参照しながら、ＳＰリーチ前半における演出態様について説明する。

【３２０７】

図３６１（ａ６１），（ａ６２）に示すように、後変動に移行した後、ＳＰリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、ＳＰリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図３６１（ａ６３）に示すように、ＳＰリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、ＳＰリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえろ！」のタイトルが表示される。ＳＰリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ前半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２０８】

図３６２（ｃ１）に示すように、ＳＰリーチ前半の演出が実行されると、メイドＡ（夢夢ちゃん）が仁王立ちした画像が表示される。その後、図３６２（ｃ２）に示すように、相手方のキャラクタ（敵キャラクタ）である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図３６２（ｃ３）～図３６３（ｃ５）に示すように、逃げる爆チューをメイドＡが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【３２０９】

図３６３（ｃ６）に示すように、メイドＡが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時（メイン変動番号９の変動パターンの場合）は図３６４（ｃ１１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２０の変動パターンの場合）は図３６６（ｃ２１）に示す演出へ移行し、ＳＰリーチの後半に移行する場合（メイン変動番号１２，２３の変動パターンの場合）または最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図３６９（ｃ３１）に示す演出へ移行する。

【３２１０】
ＳＰリーチの前半でハズレが確定する場合、図３６３（ｃ６）に示す演出の後、図３６４（ｃ１１）に示す演出に移行する。図３６４（ｃ１１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図３６４（ｃ１２）に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図３６４（ｃ１３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【３２１１】
その後、図３６５（ｃ１４），（ｃ１５）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図３６５（ｃ１６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【３２１２】
ＳＰリーチの前半で大当りが確定する場合、図３６３（ｃ６）に示す演出の後、図３６６（ｃ２１）に示す演出に移行する。図３６６（ｃ２１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【３２１３】
その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図３６６（ｃ２２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図３６６（ｃ２３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図３６７（ｃ２４），（ｃ２５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図３６７（ｃ２６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【３２１４】
その後、図３６８（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【３２１５】
ＳＰリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図３６３（ｃ６）に示す演出の後、図３６９（ｃ３１）に示す演出に移行する。図３６９（ｃ３１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図３６９（ｃ３２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図３６４（ｃ１１），（ｃ１２）で示したＳＰリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図３６９（ｃ３３）に示すように、ＳＰリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、ＳＰリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体３２が落下する演出が実行される。

【３２１６】
そして、可動体３２が落下する演出が実行された後、ＳＰリーチの後半に移行する場合（メイン変動番号１２，２３の変動パターンの場合）は図３７０（ｃ４１）に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図３７７（ｃ７１）に示す演出へ移行する。このように、大当りとなる変動パターンの中には、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、ＳＰリーチの後半

や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってＳＰリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２１７】

（ＳＰリーチ後半における演出態様）

図３７０～図３７６を参照しながら、ＳＰリーチ後半における演出態様について説明する。

【３２１８】

ＳＰリーチの後半に移行する場合、図３６９（ｃ３３）に示す演出の後、図３７０（ｃ４１）に示す演出に移行する。図３７０（ｃ４１）に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【３２１９】

その後、図３７０（ｃ４２）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたＳＰリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。ＳＰリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ後半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２２０】

図３７０（ｃ４２）に示すように、ＳＰリーチ後半の演出が実行されると、メイドＡ（夢夢ちゃん）およびメイドＢ（ジャムちゃん）が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図３７０（ｃ４３）～図３７１（ｃ４５）に示すように、逃げる爆チューをメイドＡおよびメイドＢが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【３２２１】

図３７０（ｃ４６）に示すように、メイドＡおよびメイドＢが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時（メイン変動番号１２の変動パターンの場合）は図３７２（ｃ５１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２３の変動パターンの場合）は図３７４（ｃ６１）に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図３７７（ｃ７１）に示す演出へ移行する。

【３２２２】

ＳＰリーチの後半でハズレが確定する場合、図３７１（ｃ４６）に示す演出の後、図３７４（ｃ５１）に示す演出に移行する。図３７４（ｃ５１）に示す演出においては、メイドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図３７２（ｃ５２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図３７２（ｃ５３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【３２２３】

その後、図３７３（ｃ５４），（ｃ５５）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図３７３（ｃ５６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【３２２４】

ＳＰリーチの後半で大当りが確定する場合、図３７１（ｃ４６）に示す演出の後、図３７４（ｃ６１）に示す演出に移行する。図３７４（ｃ６１）に示す演出においては、メイ

ドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【３２２５】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図３７４（ｃ６２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図３７４（ｃ６３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図３７５（ｃ６４），（ｃ６５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図３７５（ｃ６６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【３２２６】

その後、図３７６（ｃ６７）～（ｃ６９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【３２２７】

（最終リーチにおける演出態様）

図３７７～図３８７を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【３２２８】

最終リーチに移行する場合、図３７１（ｃ４６）に示す演出の後、図３７７（ｃ７１）に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図３７７（ｃ７１）に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図３７７（ｃ７２）に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図３７７（ｃ７３）に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が表示されるとともに、「行くよー！」の文字画像が表示される。なお、図３７７（ｃ７２）に示すような光のエフェクト表示の演出は、図３７７（ｃ７１）に示すブラックアウトの演出と、図３７７（ｃ７３）に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図３７７（ｃ７２）に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

【３２２９】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２３０】

図３７８（ｃ７４）に示すように、メイドＡがピースサインを出している画像が表示される。その後、図３７８（ｃ７５）～図３７８（ｃ７８）に示すように、複数タイミングごとに１文字ずつの画像が表示されるとともに、図３７８（ｃ７９）に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【３２３１】

その後、図３８０（ｃ８０）～図３８１（ｃ８５）に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドＦ、メイドＥ、メイドＤ、メイドＣ、メイドＢ、メイドＡといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近（あるいは後半）で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初（あるいは前半）や最終の付近（あるいは後半）で登場する方が好ましい。

【３２３２】

その後、図３８２（ｃ８６）に示すように、最終リーチの演出が実行されると、６人群予告で登場した６人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図３８２（ｃ８７）～図３８３（ｃ８９）に示すように、逃げる爆チューを６人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【３２３３】

図３８３（ｃ９０）に示すように、６人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図３８３（ｃ９１）に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像およびスティックコントローラ３１Ａの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け！！」の文字画像が表示される。

【３２３４】

図３８３（ｃ９１）に示すトリガー演出中にスティックコントローラ３１Ａを引く操作がされた後、ハズレ時（メイン変動番号１５の変動パターンの場合）は図３８４（ｃ１０１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２６の変動パターンの場合）は図３８５（ｃ１１１）に示す演出へ移行する。

【３２３５】

最終リーチでハズレが確定する場合、図３８３（ｃ９１）に示すトリガー演出中にスティックコントローラ３１Ａを引く操作がされた後、図３８４（ｃ１０１）に示す演出に移行する。図３８４（ｃ１０１）に示す演出においては、６人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図３８４（ｃ１０２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図３８４（ｃ１０３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【３２３６】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【３２３７】

最終リーチで大当りが確定する場合、図３８３（ｃ９１）に示す演出の後、図３８５（ｃ１１１）に示す演出に移行する。図３８５（ｃ１１１）に示す演出においては、６人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【３２３８】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図３８５（ｃ１１２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図３８５（ｃ１１３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図３８６（ｃ１１４），（ｃ１１５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図３８６（ｃ１１６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【３２３９】

その後、図３８７（ｃ１１７）～（ｃ１１９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【３２４０】

（ステージＢにおける演出態様）

図３８８～図４０８を参照しながら、ステージＢにおける演出態様について説明する。

【３２４１】
図３８８（ｂ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージＢで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ９が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【３２４２】
図３８８（ｂ２）に示すように、擬似連演出が行われて、２回目の可変表示が行われることを示す「×２」の文字が表示されると、図３８８（ｂ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。
【３２４３】
図３８８（ｂ４）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示されると、図３８９（ｂ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図３８９（ｂ６）に示すように、左の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて「３」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいても「３」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。
【３２４４】
図３９０（ｂ７）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図３９０（ｂ８）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図３２０～図３２６に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図３２０～図３２６に示した輝度データテーブルは、ステージＡのリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図３９０（ｂ８）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【３２４５】
図３９０（ｂ９）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。
【３２４６】
図３９１（ｂ１０）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージＢにおいて現れるリーチラインは、ステージＡにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なっていてもよい。
【３２４７】
図３９１（ｂ１１）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図３９１（ｂ１２）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図３９１に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。
【３２４８】
図３９２（ｂ１３）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図３９２（ｂ１４）に示す

ように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図３９２（ｂ１５）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図３９２に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。

【３２４９】

図３９３（ｂ１６）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図３９３（ｂ１７）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。その後、図３９３（ｂ１８）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ９も消灯する。

【３２５０】

図３９３（ｂ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、図３９４～図３９８に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２５１】

図３９４（ｂ１９）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【３２５２】

その後、図３９４（ｂ２０）～図３９５（ｂ２４）に示すように、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図３９６（ｂ２５）～図３９７（ｂ３０）に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図３９８（ｂ３１）～（ｂ３３）に示すように、最終的には所定の第２速度（たとえば、第１速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図３９８（ｂ３３）に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が２周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【３２５３】

図柄送り演出が終了した後、図３９９（ｂ３４），（ｂ３５）に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図３９９（ｂ３６）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【３２５４】

図４００（ｂ３７），（ｂ３８）に示すように、後変動に移行した後、ＳＰリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、ＳＰリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図４００（ｂ３９）に示すように、ＳＰリーチのタイトル（「爆チューを捕まえろ！」）が表示される。ＳＰリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ前半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【３２５５】
ステージＢにおいては、後変動のＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告））が実行される。たとえば、ＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図４０１（ｂ４０）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図３３５に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、ＰＵＳＨ演出中においては、スティックコントローラランプ９Ｊおよびトリガボタンランプ９Ｋが点灯や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。
【３２５６】
図４０１（ｂ４１）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８ＲからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。
【３２５７】
図４０１（ｂ４２）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。
【３２５８】
図４０２（ｂ４３）に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。
【３２５９】
図４０２（ｂ４４）に示すように、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図４０２（ｂ４４）に示す状態は、最初（１番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況を表している。
【３２６０】
爆チュー群予告の実行中においては、図３１３～図３１９に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図４０２～図４０４に示す第１表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。
【３２６１】
群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図３１０に示したように、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音

とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるが、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【３２６２】

図４０２（ｂ４５）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、２番目のキャラクタが登場する。なお、図４０２（ｂ４５）に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該２番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況を表している。

【３２６３】

図４０３（ｂ４６）～（ｂ４８）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、ＳＰ前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえろ！」の表示領域よりも大きい。

【３２６４】

図４０４（ｂ４９）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図４０４（ｂ５０）に示すように、トップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図４０４（ｂ５１）に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第１表示期間が終了する。

【３２６５】

図４０５（ｂ５２）に示すように、第２表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図４０５および図４０６に示す第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図４０５（ｂ５２）～図４０６（ｂ５７）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【３２６６】

キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【３２６７】

図４０７（ｂ５８）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図４０７および図４０８に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図４０７（ｂ５８）に示すように、第３表示期間に入ると、遊技効果ランプ９の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【３２６８】

図４０７（ｂ５９）に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図４０７（ｂ５９）に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ９Ｒの一部が消灯している。図４０７（ｂ６０）に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ９Ｒの数が増加する。

【３２６９】

図４０７に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、ＳＰ前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでＳＰ前半タイトル予告が行われる。たとえば、図４００（ｂ３９）に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、ＳＰリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図４０６（ｂ５６）に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図４０７（ｂ５９），（ｂ６０）に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【３２７０】

図４０８（ｂ６１）および（ｂ６２）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ９の数が増加する。図４０８（ｂ６３）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図３６２（ｃ１）に示すＳＰリーチ前半の演出に移行する。

【３２７１】

（ボインゴ群予告）

図４０９～図４１８を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。

【３２７２】

前述した６人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、６人群予告および爆チュー群予告は、図３０１に示すＸ－Ｙ平面においてＸ軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボインゴ群予告は、画面のＺ軸方向にもキャラクタ（ボインゴ）が移動可能である。すなわち、ボインゴ群予告は、Ｘ－Ｙ－Ｚの３次元の立体空間においてキャラクタが進行する３Ｄ演出である。

【３２７３】

図４０９～図４１４は、ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージＢにおいてボインゴ群が実行された場合においても、図４０９～図４１４に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボインゴ群予告演出においても、６人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間が設けられている。

【３２７４】

図４０９（ｄ１）に示すように、ボインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【３２７５】

ボインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図３１３～図３１９に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【３２７６】

図４０９（ｄ２）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ボインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は

、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図４０９（ｄ３）に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【３２７７】

その後、図４１０（ｄ４），（ｄ５）に示すように２番目および３番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図４１０（ｄ６）に示すように、最初に表示されたキャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【３２７８】

その後、図４１１（ｄ７）～（ｄ９）に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図４１２（ｄ１０）～（ｄ１２）に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【３２７９】

その後、図４１３（ｄ１３），（ｄ１４）に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図４１３（ｄ１５）に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【３２８０】

その後、図４１４（ｄ１６），（ｄ１７）に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、１５３（ｄ１８）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【３２８１】

図４１５は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図４１５（Ａ）～（Ｆ）は、各々図４０９（ｄ３）～図４１０（ｄ６），図４１１（ｄ８），（ｄ９）に対応する。

【３２８２】

図４１５（Ａ）に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図４１５（Ｂ）～（Ｆ）に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図４１５（Ｅ），（Ｆ）に示すように、１番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【３２８３】

ここで、図４１６および図４１７を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図４１６に示す比較例においては、画面における特定位置（群出現ポイント）においてキャラクタ（ボインゴ）が現れるが、図４０９（ｄ２）に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図４１６および図４１７に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【３２８４】

よって、比較例においては、図４１７（ｄ１０６）に示すような図４０９（ｄ３）に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図４１６（ｄ１０１）～図４１７（ｄ１０５）に示すようなアニメーション表示を経由しなければならず、その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図４０９（ｄ２），（ｄ３）に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前

段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ（図４０９（ｄ３）や図４１７（ｄ１０６）に示す大きさ）で最初からキャラクタを表示させることができる。

【３２８５】

（ボインゴ群予告の変形例）

図４１８は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図４１８に示す例を、図４１４に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図４１８（ｄ１０１）～（ｄ１０３）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、ＳＰ前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図４０９（ｄ１）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図４１８（ｄ１０３）に示すように、通常背景の画像がＳＰ前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【３２８６】

また、ボインゴ群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図４０８に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【３２８７】

（犬群予告）

図４１９～図４２１を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【３２８８】

本実施の形態においては、群予告演出として、６人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機１は、図４１９～図４２１に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【３２８９】

具体的には、図４１９（ｅ１）に示すように、１番目のキャラクタが表示され、その後、図４１９（ｅ２）に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図４１９（ｅ３）に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【３２９０】

その後、図４２０（ｅ４）～（ｅ６）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、ＳＰ前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図４１９（ｅ３）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図４２０（ｅ６）に示すように、通常背景の画像がＳＰ前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のＳＰリーチ前半の演出に対応するＳＰ前半のタイトル画像の表示が行われる。

【３２９１】

また、犬群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図４０８に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【３２９２】

図４２１に示すように、６人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（Ｘ軸上における両者間の長さ）Ｘ２は、６人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（Ｘ軸上における両者間の長さ）Ｘ１よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度Ｖ２は、６人群予告においてキャラクタが進行する速度Ｖ１よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度Ｄ２は、６人群予告における複数のキャラクタの密集度Ｄ１よりも大きい。また、犬群予告演出は６人群予告演出よりも大当りの期待度（信

頼度）が高くなっており、犬群予告演出は６人群予告演出よりも出現率（実行確率）が低くなっている。

【３２９３】

（リーチライン演出中の群予告演出の実行）

図４２２および図４２３を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【３２９４】

図４２２（ｆ１）に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図４２２（ｆ２）～（ｆ４）に示すように群予告演出が実行され、その後、図４２３（ｆ５），（ｆ６）に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【３２９５】

［主な構成および効果］

以下に、パチンコ遊技機１の各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【３２９６】

（１－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出（たとえば、ファンファーレ演出）を実行する祝福演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によるファンファーレ演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図３４５～図３５１に示す６人群予告演出が実行された後に図３６６～図３６８に示すファンファーレ演出が実行される）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号９の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第１所定期間（たとえば、図３１１に示すＴ１＋Ｔ２の期間）においては、当該第１所定期間のうちの後半で前記第１表示期間が開始し（たとえば、図３１１，図３１２に示す例）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第２所定期間（たとえば、Ｔ３＋Ｔ４の期間、Ｔ５＋Ｔ６の期間、Ｔ７＋Ｔ８の期間）においては、当該第２所定期間のうちの前半で前記第１表示期間が開始する（たとえば、図３１１，図３１２に示す例）。

【３２９７】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間

が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【３２９８】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「３，３，３」や「７，７，７」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

【３２９９】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「３，２，３」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【３３００】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が１以上または１を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り１，２、確変大当り１～９の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

【３３０１】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【３３０２】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆

または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【３３０３】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、１の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該１の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、１の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該１の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該１の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該１の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

【３３０４】

「第１所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図３１１および図３１２に示すＴ１＋Ｔ２の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【３３０５】

「第２所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図３１１および図３１２に示すＴ３＋Ｔ４の期間、Ｔ５＋Ｔ６の期間、およびＴ７＋Ｔ８の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段

の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【３３０６】

（１－２） 前記第２表示期間は、前記第１表示期間および前記第３表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第３表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間である（たとえば、図３１０に示す各表示期間）。

【３３０７】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第２表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第１表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

【３３０８】

（１－３） 前記第１表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

【３３０９】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３３１０】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機１で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

【３３１１】

（１－４） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第２所定期間のうちの前半部分のうち、当該第２所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図３１１，図３１２に示す例）。

【３３１２】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【３３１３】

（１－５） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号２３，２６の変動パターン）を含み、

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第２所定期間においては、当該第２所定期間のうちの前半で前記第１表示期間が開始する（たとえば、図３１１，図３１２に示す例）。

【３３１４】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演

出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。
【３３１５】
（１－６） 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号９、１２、１５の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号２０、２３、２６の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図３３８～図３８７に示す例）。
【３３１６】
これにより、たとえば、変動番号９の変動パターンと変動番号２０の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号１２の変動パターンと変動番号２３の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号１５の変動パターンと変動番号２６の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。
【３３１７】
なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号９、１２、１５の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号２０、２３、２６の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。
【３３１８】
これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。
【３３１９】
（１－７） 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、ＳＰ前半タイトル予告演出）の実行期間とが重なることがあり、
前記予告演出は、前記第３表示期間が終了した後に終了し、
前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図４０２～図４０８に示す例）。
【３３２０】
これにより、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、ＳＰ前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。
【３３２１】
（１－８） 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図４０２～図４０８に示す例）。
【３３２２】
これにより、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。
【３３２３】
（１－９） 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図２９６に示すように、群予告は、ＳＰ前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。
【３３２４】
これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【３３２５】
（１－１２） 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊや小図柄５Ｍ、および第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ａ）においては明度が下がらない。
【３３２６】
これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低いＳＰ前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。
【３３２７】
（２－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になる（たとえば、図３０８，図３４５に示す例）。
【３３２８】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【３３２９】
「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況」は、図３０８（ａ）に示したように、画像表示装置５の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図３４５（ａ）に示したように、遊技機用枠３が画像表示装置５の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第２状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタ

の一部は見える状況を含む。
【３３３０】
「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況」は、図３０８（ｂ）に示したように、画像表示装置５の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図３４５（ｂ）に示したように、遊技機用枠３が画像表示装置５の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第２状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて２番目のキャラクタが登場する状況を含む。
【３３３１】
（２－２） 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、２番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったＹ軸の位置座標が異なる。
【３３３２】
これにより、最初のキャラクタと２番目のキャラクタとがＹ軸上で重なることがないため、１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【３３３３】
（２－３） 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている（たとえば、図３０６に示す例）。
【３３３４】
これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、１人しか登場しないのではないかという勘違いをより生じさせないようにすることができる。
【３３３５】
（２－４） 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、２番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する（たとえば、図３４５に示す例）。
【３３３６】
これにより、群予告演出の開始を示唆する音が出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。
【３３３７】
開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、２番目のキャラクタが登場するまでには終了する。
【３３３８】
（２－５） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む（たとえば、図３０４に示す例）。
【３３３９】
これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【３３４０】
（２－６） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第１キャラクタ（たとえば、メイドＡ）と、当該第１キャラクタとは種類が異なる第２キャラクタ（たとえば、メイドＢ）とを含み、
前記第１表示期間、前記第２表示期間、および前記第３表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第１キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第１キャラクタとが混在して表示される（たとえば、図３０４に示す例）。
【３３４１】
これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。
【３３４２】
（２－７） 画面の一部に遮蔽物（たとえば、遊技機用枠３）が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、２番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、
前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第１表示期間において、前記第１状況から前記第２状況になる（たとえば、図３０８に示す例）。
【３３４３】
これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【３３４４】
（２－８） 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である（たとえば、図３０８に示す例）。
【３３４５】
これにより、遊技者がパチンコ遊技機１を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【３３４６】
（２－９） 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチ）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。
【３３４７】
これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機１が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。
【３３４８】
（２－１０） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドＣ～Ｆ）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドＡ，Ｂ）とを含み、
前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図３０４に示す例）。
【３３４９】
これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上さ

せることができる。
【３３５０】
（３－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行する演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図３４５～図３５１に示す群予告演出）を含み、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。
【３３５１】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当りとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。
【３３５２】
「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、１の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。
【３３５３】
さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リ

ーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、１の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【３３５４】

（３－２） 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、ＳＰリーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【３３５５】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【３３５６】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【３３５７】

（３－３） 前記群演出の前記第２表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【３３５８】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第２表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【３３５９】

なお、群予告演出の第２表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【３３６０】

（４－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第１キャラクタの表示と第２キャラクタの表示とが重なったときは、当該第１キャラクタの表示が当該第２キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第１キャラクタに対応する前記補助表示と前記第２キャラクタの表示とが重なったときは、当該第２キャラ

クタの表示が当該第１キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される（たとえば、図３０５に示す例）。
【３３６１】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。
【３３６２】
「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図３０５に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。
【３３６３】
（４－２） 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図３０３に示すように、砂煙の画像はレイヤー１、キャラクタの画像はレイヤー２以降のレイヤーに配置される）。
【３３６４】
これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。
【３３６５】
（４－３） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー９，１０のキャラクタＣ）を含み、
前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第１キャラクタデータ（たとえば、レイヤー９のキャラクタＣの動画データ）および第２キャラクタデータ（たとえば、レイヤー１０のキャラクタＣの動画データ）を含み、
前記第１キャラクタデータと、前記第２キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。
【３３６６】
これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。
【３３６７】
（４－４） 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図３０３に示す例）。
【３３６８】
これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。
【３３６９】
（５－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、２番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図３４６，図３４７に示す例）。
【３３７０】
「新たに表示されたキャラクタ」は、図３４５～図３４７に示したように群予告演出において２番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において３番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。
【３３７１】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、２番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。
【３３７２】
（５－２） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、
前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。
【３３７３】
これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。
【３３７４】
（５－３） 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図３０７に示す例）。
【３３７５】
これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。
【３３７６】
（６－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出

）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）と、
前記群演出の実行を示唆する示唆画像（たとえば、プッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像）を表示する示唆演出（たとえば、ＰＵＳＨ演出）を実行する示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によるＰＵＳＨ演出を実行する処理）と、を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第１表示期間が開始するまでに終了する（たとえば、図３４４に示す例）。
【３３７７】
「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図３４４に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像（たとえば、「群」の文字画像）であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像（「群」の文字画像）を表示するものであってもよい。
【３３７８】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【３３７９】
（６－２）　前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図３４４に示す例）。
【３３８０】
これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【３３８１】
（６－３）　前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像）を含み、
前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、ＰＵＳＨ音）の出力は、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図３４４に示す例）。
【３３８２】
これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【３３８３】

（６－４） 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、６人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図３４４，図３５３，図３５４に示す例）。

【３３８４】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３３８５】

（７－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出，図４１９～図４２１に示す犬群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、

前記群演出は、第１群演出（たとえば、６人群予告演出）と第２群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第１群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第１速度（たとえば、速度Ｖ１）で進行し、

前記第２群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第２速度（たとえば、速度Ｖ２）で進行し、

前記第１速度は、前記第２速度よりも速く、

前記第１群演出は、前記第２群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図４２１に示す例）。

【３３８６】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図４２１に示したように、６人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されキャラクタの端までの直線距離（Ｘ軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置５の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をＴとし、かつ各キャラクタの速度をＶとすれば、時間Ｔに速度Ｖを乗算すること（Ｔ×Ｖ）によって算出できる。

【３３８７】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、２種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【３３８８】

（７－２） 前記第１群演出の実行時間（たとえば、Ｘ１／Ｖ１）は、前記第２群演出の実行時間（たとえば、Ｘ２／Ｖ２）と同じまたは略同一である（たとえば、図４２１に示す例）。

【３３８９】
これにより、同一または略同一の時間を用いて２種類の群予告演出を実行することができる。
【３３９０】
（７－３） 前記第２群演出が実行されたときは、前記第１群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、
前記第２群演出の実行確率は、前記第１群演出の実行確率よりも低い。
【３３９１】
これにより、６人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を６人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。
【３３９２】
（７－４） 前記第２群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ２）は、前記第１群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ１）よりも大きい。
【３３９３】
これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。
【３３９４】
（７－５） 前記第２群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、
前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる（たとえば、図４２０に示す例）。
【３３９５】
これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３３９６】
（８－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図４０９～図４１８に示すボインゴ群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記第１表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、
前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示（たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示）が行われる（たとえば、図４０９に示す例）。
【３３９７】
「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示（たとえば、光や模様などの

エフェクト画像の表示など）を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【３３９８】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

【３３９９】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【３４００】

（８－２） 前記第１表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする（図４１５に示す例）。

【３４０１】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【３４０２】

（８－３） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される（図４１３に示す例）。

【３４０３】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【３４０４】

（８－４） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第３表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる（たとえば、図４１３，図４１４に示す例）。

【３４０５】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【３４０６】

（８－５） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない（たとえば、図４１５に示す例）。

【３４０７】

これにより、１番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【３４０８】
（９－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）と、
音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記音出力手段は、前記第１表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第１表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第２表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第３表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。
【３４０９】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第１表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第２表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第２表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３４１０】
音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。
【３４１１】
（９－２）　前記第１表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第３表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い（たとえば、図３１０に示す例）。
【３４１２】
これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。
【３４１３】
（１０－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図２９８に示す群予告実行処理，図３４５～図３５１に示す６人群予告演出）と、
複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ９）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図３１０に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図３４５（ａ２３）～図３４７（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３４８（ａ３１）～図３４９（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図３５０（ａ３７）～図３５１（ａ４２）に示す期間）、
前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第１表示期間に対応する第１輝度データテーブル（たとえば、図３１５（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１）と、前記第２表示期間に対応する第２輝度データテーブル（たとえば、図３１５（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２）と、前記第３表示期間に対応する第３輝度データテーブル（たとえば、図３１５（ｃ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ３）とを含み、
前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成され（たとえば、図３１５に示す枠ランプ用孫テーブルの例）、
前記第２輝度データテーブルは、前記第１輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブルＷ２は枠ランプ用孫テーブルＷ１よりも多くのランプに高輝度（「０」～「Ｆ」）のデータが格納されている）。
【３４１４】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第２輝度データテーブルは第１輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第１表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第２表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。
【３４１５】
「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ９Ｌ１におけるＲＧＢ、盤上ランプ９Ｃにおける中のＷＷＷ）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図３１５（ａ）に示す例では、Ｔ１－１における枠左ランプ９Ｌ１（ＲＧＢ）のデータ（１００）である。なお、ＲＧＢのデータとして、消灯に対応するデータは「０００」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「１００」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「Ｆ００」である。
【３４１６】
「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ９Ｃ）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図３１５（ａ）に示す例では、Ｔ１－１における枠左ランプ９Ｌや枠右ランプ９Ｒのデータである。
【３４１７】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図３１５（ａ）に示す例では、Ｔ１－１～Ｔ１－１１における枠左ランプ９Ｌや枠右ランプ９Ｒのデータである。

【３４１８】

（１０－２） 前記第１輝度データテーブルは、前記第２輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。

【３４１９】

これにより、第２表示期間においては、第１表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４２０】

（１０－３） 前記第１輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第２輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。

【３４２１】

これにより、第２表示期間においては、第１表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４２２】

（１１－１） 前記第１輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、

前記第２輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ２は複数箇所に亘って高輝度で点灯する）。

【３４２３】

これにより、第１表示期間においてキャラクタが登場し、第２表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４２４】

（１１－２） 前記第１輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図３１５（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。

【３４２５】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４２６】

（１１－３） 前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図３１５（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。

【３４２７】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または

低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４２８】

（１１－４） 前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図３１５（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）、

前記第２輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図３１５（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【３４２９】

これにより、第１表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第２表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４３０】

（１１－５） 前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図３１５（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）、

前記第２輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む（たとえば、図３１５（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【３４３１】

これにより、第１表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第２表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４３２】

（１２－１） 前記第３輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する）。

【３４３３】

これにより、第３表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４３４】

（１２－３） 前記第３輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い（たとえば、図３１４に示すように、枠左ランプ９Ｌの切替間隔は１０ｍｓｅｃであり、枠右ランプ９Ｒの切替間隔は８０ｍｓｅｃである）。

【３４３５】

これにより、第３表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機１の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供

することができる。
【３４３６】
（１３－１） 前記第１輝度データテーブルは、前記第１表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第１表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、
前記第２輝度データテーブルは、前記第１表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第２表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第３表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、
前記第３輝度データテーブルは、前記第３表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図３３６に示す群予告輝度データテーブルの例）。
【３４３７】
これにより、第１表示期間の途中から、第２表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第２表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【３４３８】
（１３－２） 前記第２輝度データテーブルは、前記第１輝度データテーブルおよび前記第３輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、
前記第１輝度データテーブルは、前記第３輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図３３６に示す群予告輝度データテーブルの例）。
【３４３９】
これにより、第１表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【３４４０】
（１４－１） 前記第１輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。
【３４４１】
これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。
【３４４２】
（１４－２） 前記第２輝度データテーブルおよび前記第３輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ２，Ｗ３においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。
【３４４３】
これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ること無く群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【３４４４】
（１４－３） 前記第３輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。
【３４４５】
これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯

させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４４６】

（１５－１） 前記第１輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第２輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【３４４７】

これにより、長時間に亘って設定されている第２表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４４８】

（１５－２） 前記第３輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

【３４４９】

これにより、第２表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第３表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４５０】

（１６－１） 前記第１輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第２輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

前記第１輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第２輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては不具合対策用の１０分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては不具合対策用の１０分間データが規定されていない）。

【３４５１】

これにより、長時間に亘って設定されている第２表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第１表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の１０分間データが規定されていることで、その１０分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４５２】

（１６－２） 前記不具合対策用の輝度データは、前記第１輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第１輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図３１４に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては不具合対策用の１０分間データが規定されている）。

【３４５３】

これにより、第１輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の１０分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４５４】

（１６－３） 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図３１５（ａ）に示すように、１０分間の不具合対策用の輝度データは、１つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

【３４５５】

これにより、不具合が発生しても、１つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４５６】

（１７－１） 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３）とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「６」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「８」～「Ｆ」）を含む。

【３４５７】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４５８】

（１７－２） 前記単色点灯手段は、第１色で点灯する第１色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、第２色で点灯する第２色点灯手段（たとえば、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５）とを含み、

前記第１色点灯手段および前記第２色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「６」）を含む。

【３４５９】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４６０】

（１８－１） 前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図３１５に示す枠ランプ用孫テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図３２２に示す枠ランプ用孫テーブル）。

【３４６１】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ９Ｌと枠右ランプ９Ｒとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４６２】

（１９－１） 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図４２２，図４２３に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記

点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図３２１に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある）。

【３４６３】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両者で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

【３４６４】

（１９－２） 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図４２２，図４２３に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図４２２，図４２３に示す例）。

【３４６５】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４６６】

（１９－３） 前記群演出は１００％未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図２９６に示す群予告抽選）。

【３４６７】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４６８】

（２０－１） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Ｖランプ９Ｇ）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するときに点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Ｖランプ９Ｇは、Ｖ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図３１４に示す輝度データテーブルの例）。

【３４６９】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当りなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４７０】

（２０－２） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ９Ｊ，トリガボタンランプ９Ｋ）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ９Ｊはスティックコントローラ３１Ａを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ９Ｋはプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促すために点灯する）、
前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図３１４に示す輝度データテーブルの例）。
【３４７１】
これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【３４７２】
［変形例］
上述したパチンコ遊技機１の変形例について説明する。
【３４７３】
（群予告演出の表示期間について）
本実施の形態においては、第３表示期間が第１表示期間よりも長い期間であったが、第１表示期間が第３表示期間よりも長い期間であってもよい。
【３４７４】
これにより、第１表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。
【３４７５】
（群予告演出の実行タイミングについて）
本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、１００％の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。
【３４７６】
また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、１００％の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。
【３４７７】
（群予告演出で登場するキャラクタについて）
本実施の形態においては、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）が登場したが、第２表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）であってもよい。
【３４７８】
これにより、最も長い第２表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３４７９】
また、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアキャラクタであってもよい。
【３４８０】
これにより、最初の第１表示期間において、プレミアキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアキャラクタの場合、大当りが確定す

るものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

【３４８１】

なお、プレミアキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【３４８２】

（群予告演出における点灯制御について）

本実施の形態においては、図３１５に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第２特定輝度データとがあり、第１輝度データテーブルは、第１特定点灯データが用いられず、第２輝度データテーブルは、第２特定点灯データを用いるものであってもよい。

【３４８３】

このようにすれば、第１表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第２表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

【３４８４】

また、第３輝度データテーブルは、第２輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【３４８５】

このようにすれば、第３表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【３４８６】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第１輝度データテーブルおよび第２輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【３４８７】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【３４８８】

（群予告演出の動画データについて）

本実施の形態においては、図３０３に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容（動作パターン）とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納された動画データを再生するようになっていた。し

かしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。
【３４８９】
たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容（動作パターン）を示すデータとを、各々別のデータとしてＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。
【３４９０】
より具体的には、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１においては、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域１に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域２に格納すればよく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域１からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域２から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて１つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。
【３４９１】
（群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について）
本実施の形態においては、図４０７および図４２０に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。
【３４９２】
（当りを経由しない時短制御例）
次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。
（時短図柄を用いた時短制御例）
【３４９３】

（Ａ１） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【３４９４】

（Ａ２） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【３４９５】

（Ａ３） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【３４９６】

（Ａ４）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【３４９７】

（Ａ５） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【３４９８】

（Ａ６） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【３４９９】

（Ａ７） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７Ａ内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【３５００】

（Ａ８） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【３５０１】

（Ａ９） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異ができることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【３５０２】

（Ａ１０） また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベ

ース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【３５０３】

（Ａ１１）　また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【３５０４】

（Ａ１２）　また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【３５０５】

（Ａ１３）　また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【３５０６】

（Ａ１４）　また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【３５０７】

（Ａ１５）　また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【３５０８】

（Ａ１６）　また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【３５０９】

（Ａ１７）　また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【３５１０】

（Ａ１８）　また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【３５１１】

（Ａ１９）　また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【３５１２】

（Ａ２０）　また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【３５１３】

（Ａ２１）　また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【３５１４】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【３５１５】

（Ｂ１）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表

示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【３５１６】

（Ｂ２）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【３５１７】

（Ｂ３）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【３５１８】

（Ｂ４）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【３５１９】

（Ｂ５）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【３５２０】

（Ｂ６）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態に

おいて特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【３５２１】

（Ｂ７） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第１可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３５２２】

（Ｂ８） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【３５２３】

（Ｂ９） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば４個の残保留記憶のうち４個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、３個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、４個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【３５２４】

（Ｂ１０） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【３５２５】

（Ｂ１１） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）における表示結果の確定表示時間とが

共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。
【３５２６】
（Ｂ１２）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３５２７】
（Ｂ１３）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。
【３５２８】
（Ｂ１４）　前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【３５２９】
（Ｂ１５）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用のＣＰＵ１０３から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３０】
（Ｂ１６）　前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３１】
（Ｂ１７）　前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３２】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３３】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【３５３４】
（Ｂ１９）　前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３５】
（Ｂ２０）　時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【３５３６】
（Ｂ２１）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第１時短図柄：時短５０回、第２時短図柄：時短１００回など）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。
【３５３７】
（Ｂ２２）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。
【３５３８】
（Ｂ２３）　保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【３５３９】
（Ｂ２４）　先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【３５４０】
（Ｂ２５）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待

度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【３５４１】

（Ｂ２６）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【３５４２】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば１０００回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【３５４３】

（Ｃ１）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば１０００回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第１可変表示で前記所定表示結果となったときと、第２可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第１可変表示と第２可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【３５４４】

（Ｃ２）　前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【３５４５】

（Ｃ３）　前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【３５４６】

（Ｃ４）　前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【３５４７】

（Ｃ５）　通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【３５４８】

（Ｃ６）　前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【３５４９】

（Ｃ７）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【３５５０】

（Ｃ８）　前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【３５５１】

（Ｃ９）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。第１経路（左側遊技領域）と第２経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第１経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第２経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第２経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のＣＰＵ１０３により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【３５５２】

（Ｃ１０）　前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第１処理の実行後に前記第２処理を実行し、前記第３処理を実行しないよう

にしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【３５５３】

（Ｃ１１）　前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第１数値から第２数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第２数値から第１数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【３５５４】

（Ｃ１２）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第１情報のときと前記第２情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【３５５５】

（Ｃ１３）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第２数値であるときと前記第３数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【３５５６】

（Ｃ１４）　前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第１数値、前記第２数値、および、前記第３数値とは異なる第４数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【３５５７】

（Ｃ１５）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【３５５８】

（Ｃ１６）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を

実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【３５５９】

（Ｃ１７）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【３５６０】

（Ｃ１８）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【３５６１】

（Ｃ１９）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、１００回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【３５６２】

（Ｃ２０）　遊技制御用ＣＰＵ１０３は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）以下であることを特定可能な第１特定情報（第１背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）より大きいことを特定可能な第２特定情報（１００回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【３５６３】

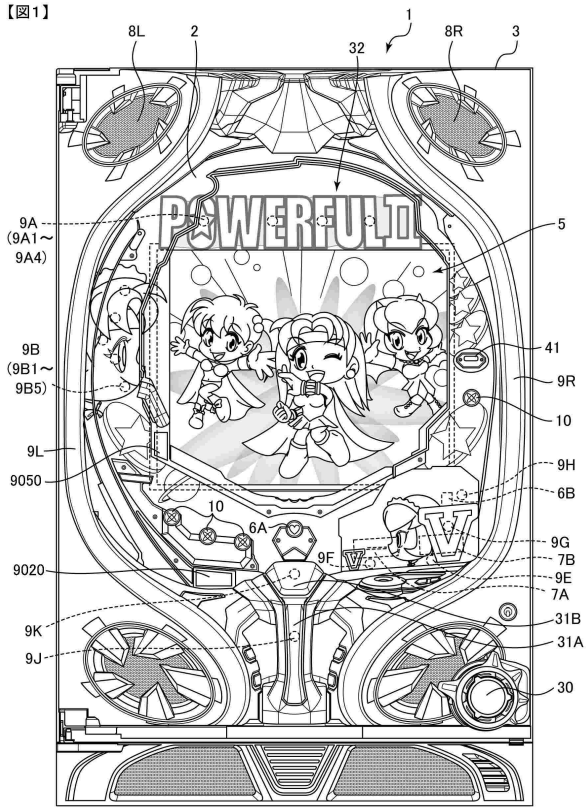
（Ｃ２１）　演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特別回数より少ない第１所定回数（例えば３００回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第１所定回数より少ない第２所定回数（たとえば１００回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさ

せるリスクを低減できる。
【３５６４】
（Ｃ２２） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。
【３５６５】
（Ｃ２３） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。
【３５６６】
（Ｄ１） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。
【３５６７】
この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機１の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。
【３５６８】
上記のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【３５６９】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（たとえば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

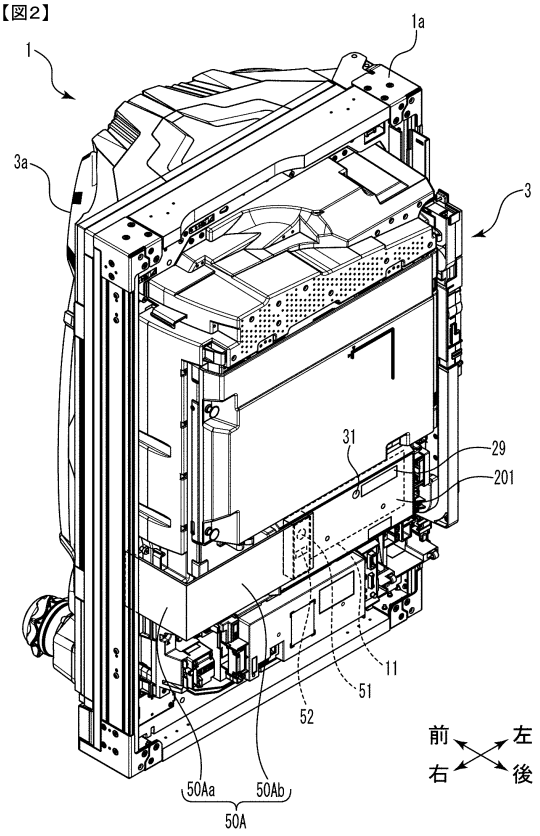
【３５７０】
上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【３５７１】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【３５７２】
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【符号の説明】
【３５７３】
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１５　中継基板、９０２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、９０５０　第４図柄ユニット、８１，８２，８３　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

【図１】

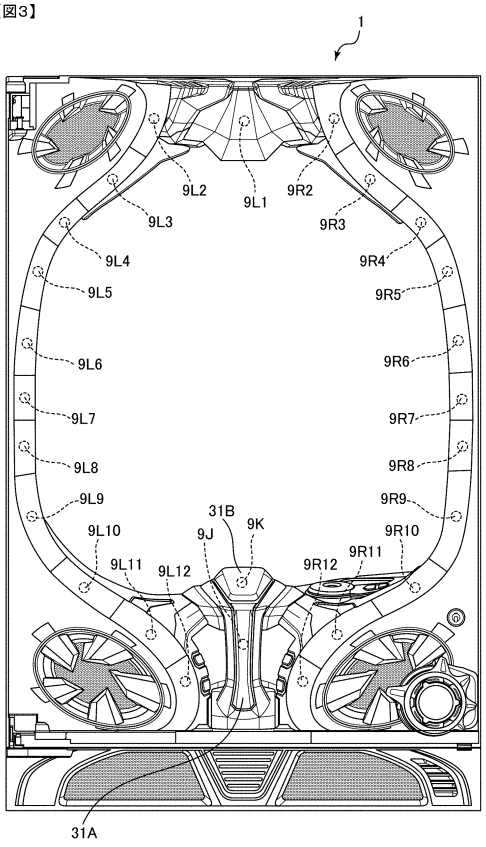

【図1】
1
8L
2
32
8R
3
9A
(9A1～
9A4)
5
41
9B
(9B1～
9B5)
9R
10
9L
9050
9H
6B
10
6A
9G
9F
7B
9020
9E
7A
9K
31B
9J
31A
30

【図２】


【図2】
1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
前
左
右
後
50Aa
50Ab
50A

【図３】

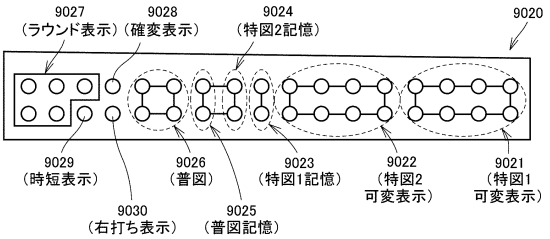
【図3】



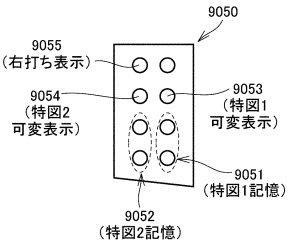
【図４】

【図4】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

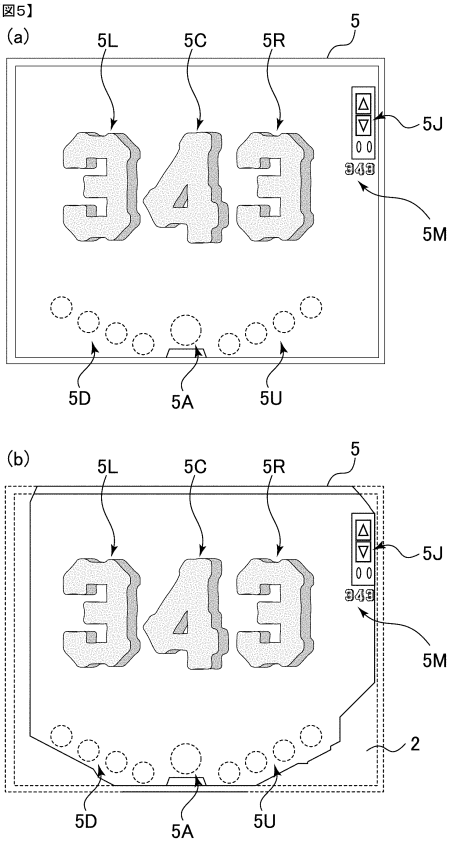


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第４図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

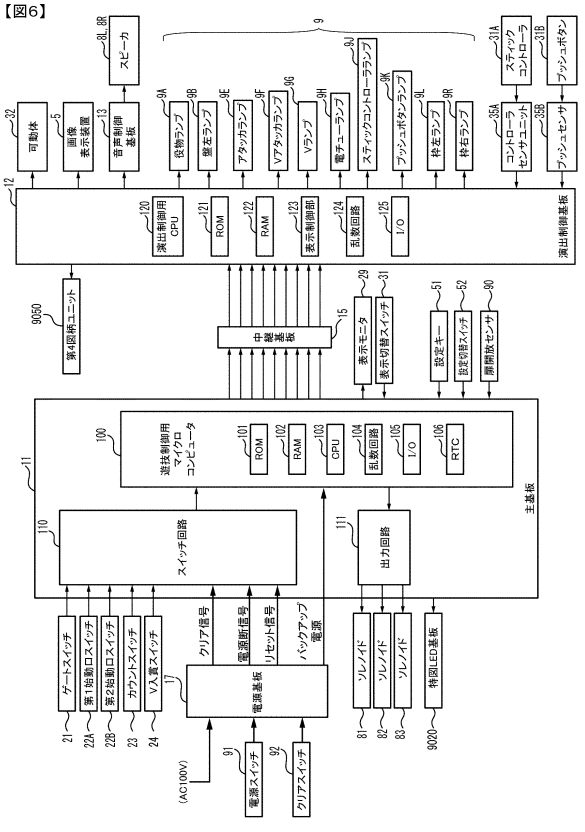
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図８】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図９】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 （最大判定値65536）		大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	→	約1/320	約319/320
確変時	789	→	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１０】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××指定	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（×××前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（×××後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１１】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１２】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１３】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１４】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１５】

【図15】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,8用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	126

(f)後変動番号6,10用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	50

(g)後変動番号7用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	170

(h)後変動番号11用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	180

(i)後変動番号9用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	190

(j)後変動番号12用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図１６】

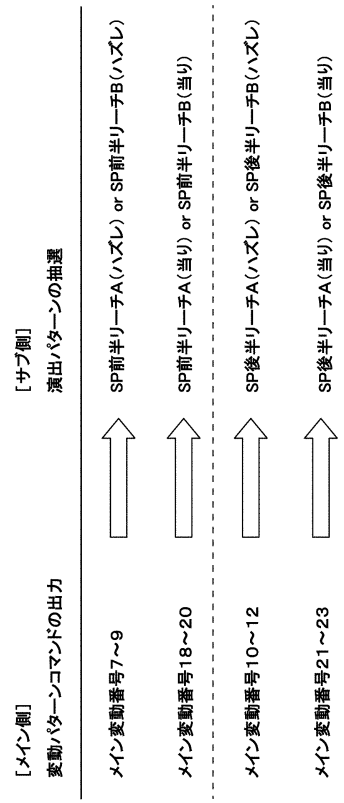
【図16】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	前変動パターン 変動時間[ms]	前変動パターン フレーム数	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	後変動パターン 変動時間[ms]	後変動パターン フレーム数
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

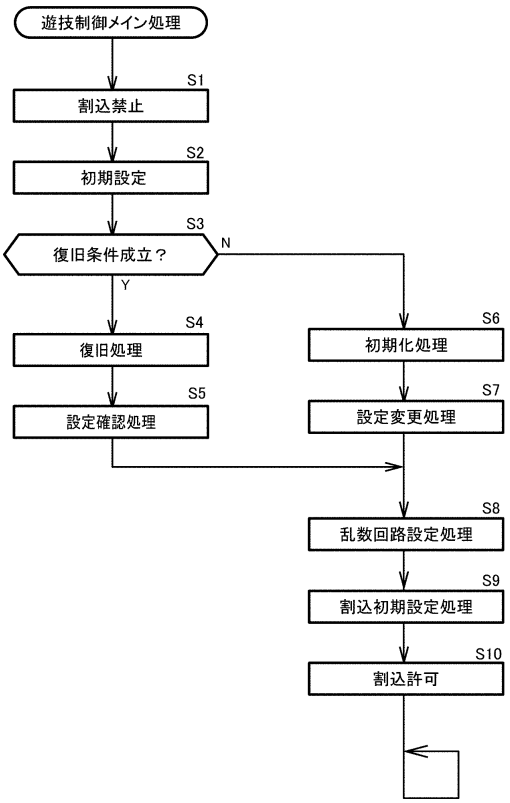
【図１７】

【図17】



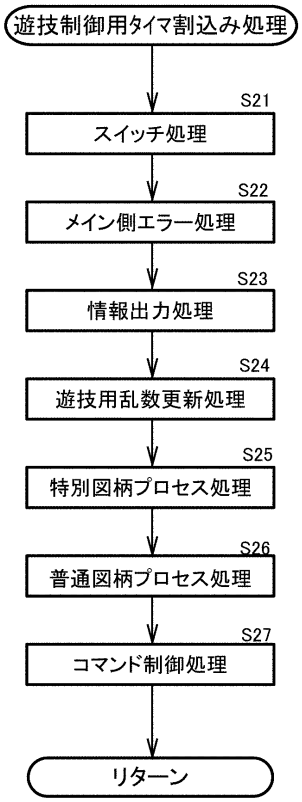
【図１８】

【図18】



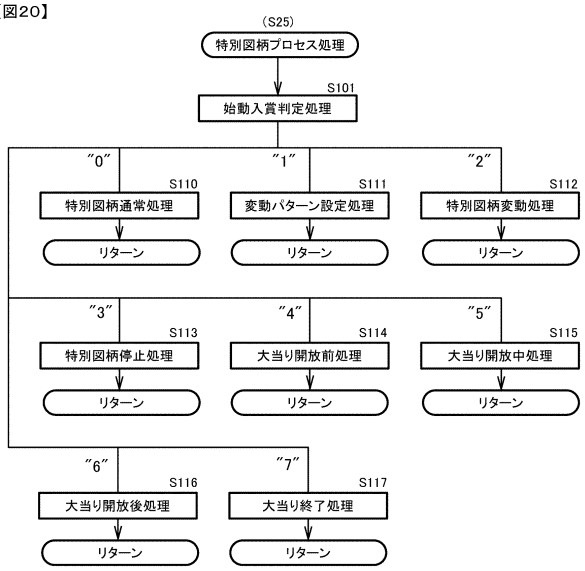
【図１９】

【図19】



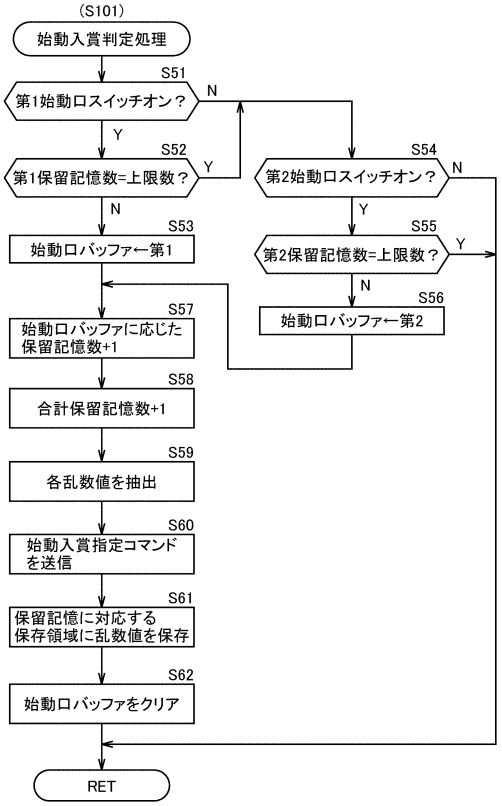
【図２０】

【図20】



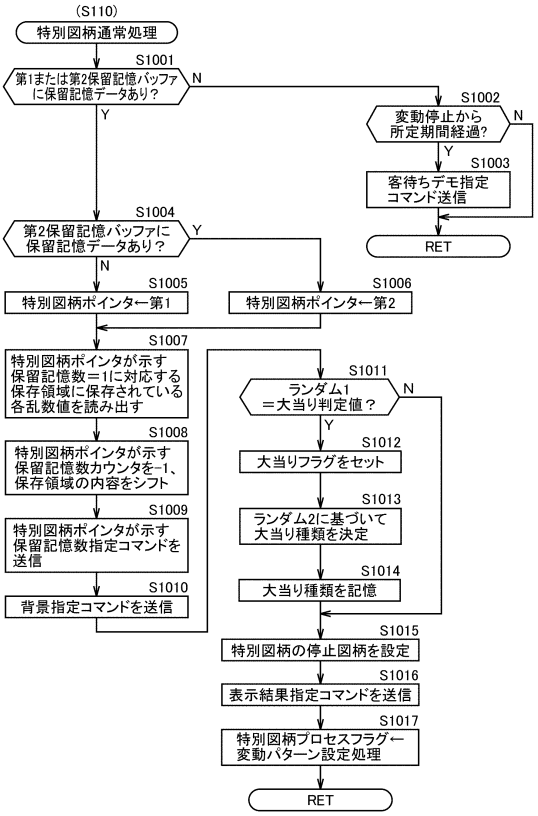
【図２１】

【図21】



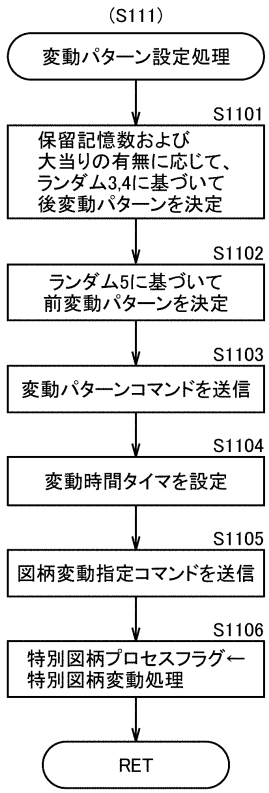
【図２２】

【図22】



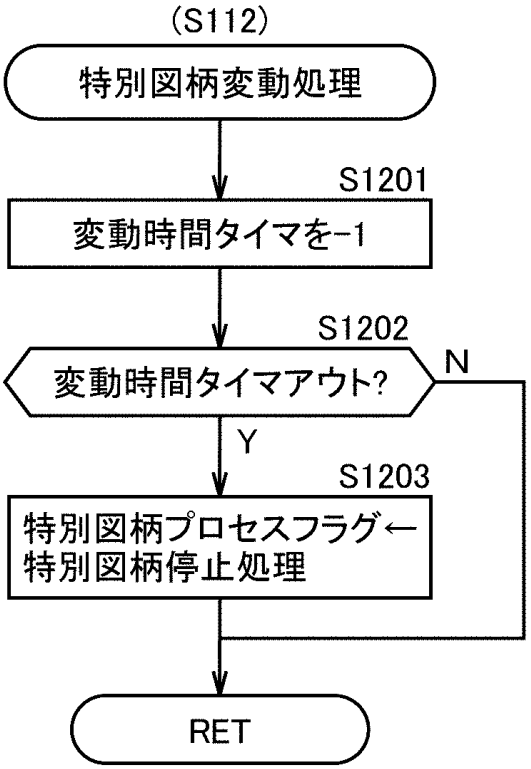
【図２３】

【図23】



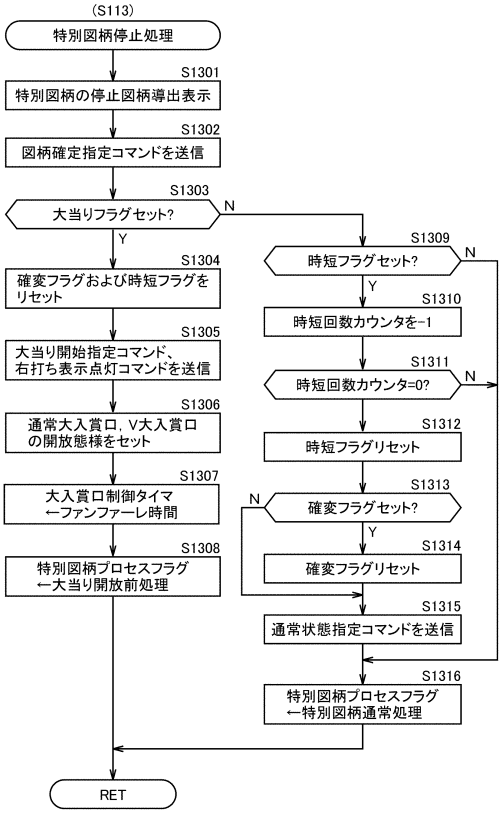
【図２４】

【図24】



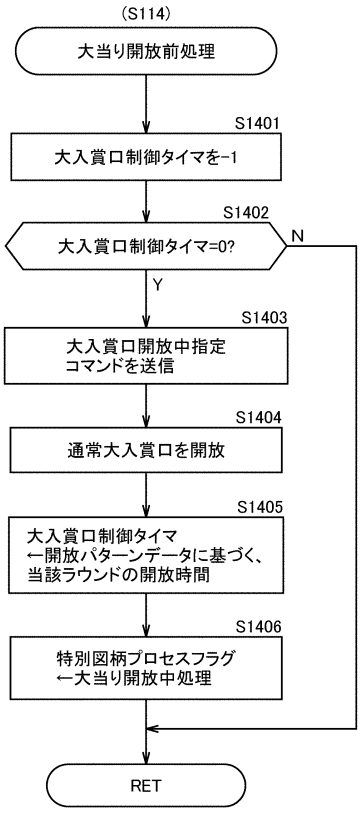
【図２５】

【図25】



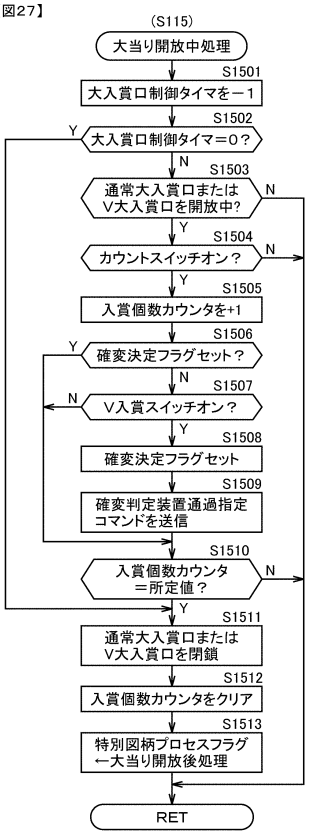
【図２６】

【図26】



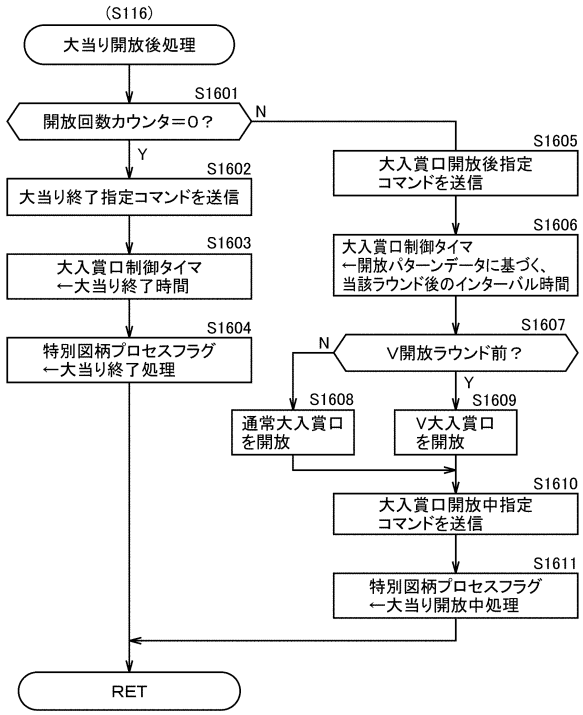
【図２７】

【図27】



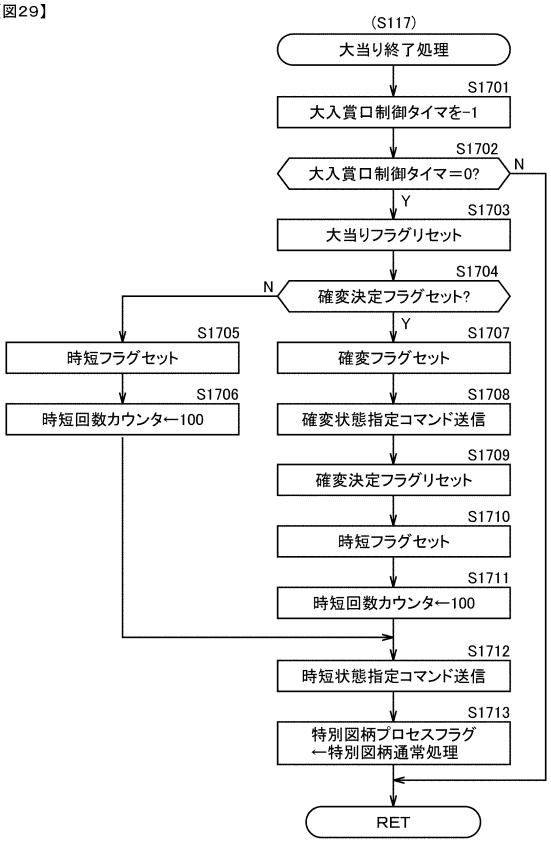
【図２８】

【図28】



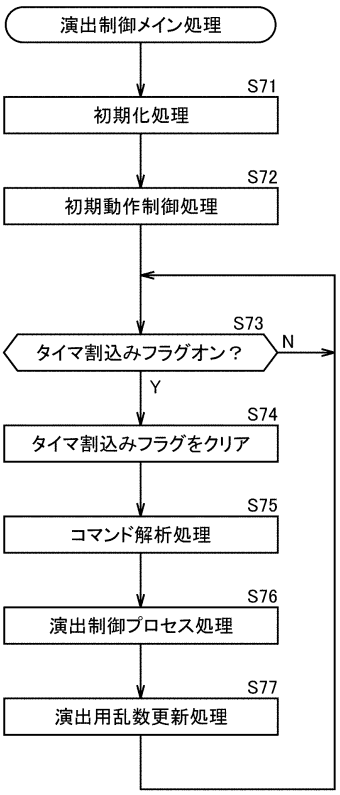
【図２９】

【図29】



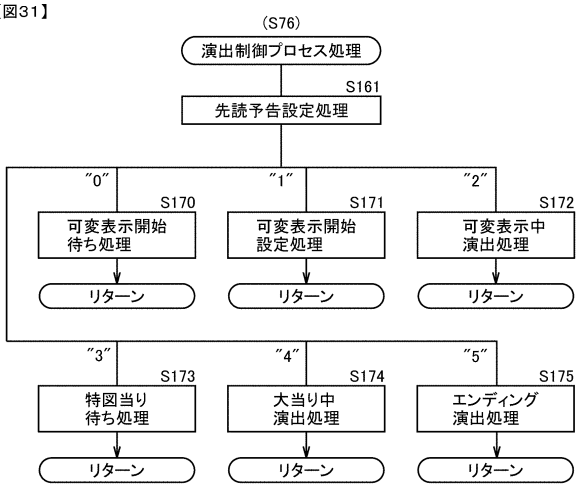
【図３０】

【図30】



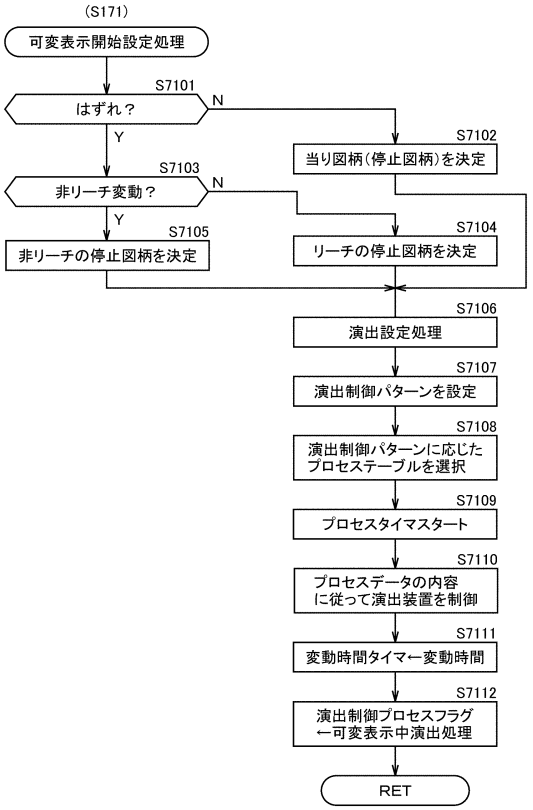
【図３１】

【図31】



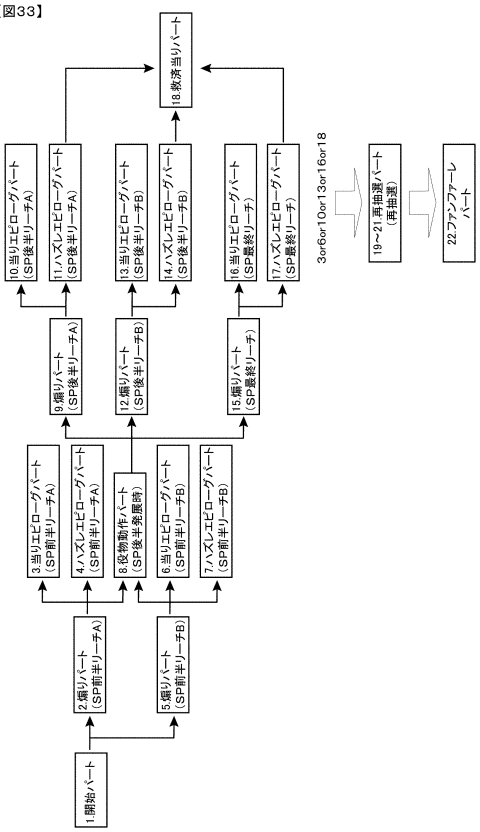
【図３２】

【図32】



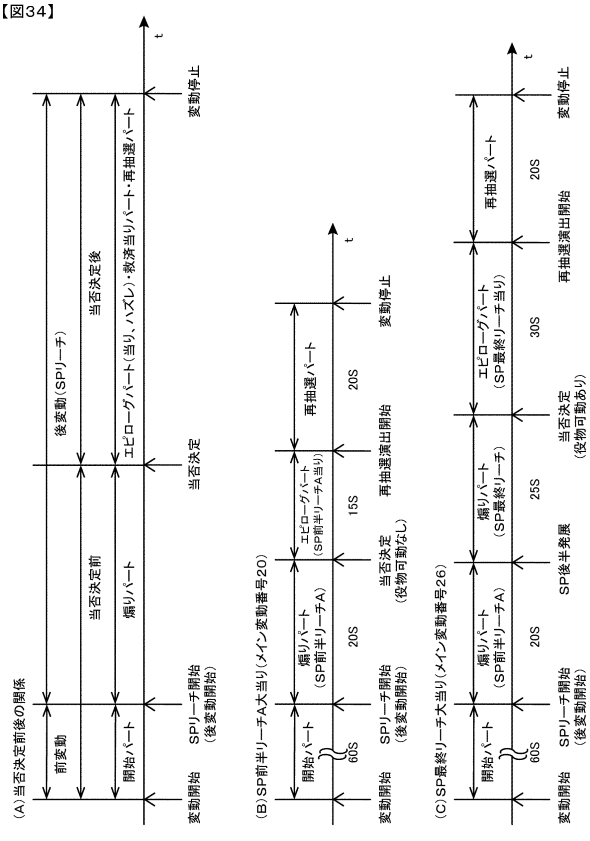
【図３３】

【図33】



【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】

1．開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec

150msec

【図３６】

【図36】

2．煽りパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左：緑点灯、右：赤点灯
b5	tb5	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
b6	tb6	対峙	左：緑点灯、右：赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

1560msec

150msec

210msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３７】

【図37】

3．当りエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

4．ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図３８】

【図38】

5．煽りパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e5	te5	対峙	左：緑点滅、右：クリーム点灯
e6	te6	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	パック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	パック宙を舞う	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	パック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec

210msec

150msec

150msec

150msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３９】

【図39】

6．当りエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ボインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

7．ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1,tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図４０】

【図40】

8．役物動作パート（SP後半発展時）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

【図４１】

【図41】

9．煽りパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
i3	ti3	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
i4	ti4	対峙	左：紫点滅、右：赤点灯
i5	ti5	対峙	左：白点灯、右：赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左：紫点灯、右：赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左：紫点滅、右：赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左：緑点滅、右：赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左：紫点滅、右：緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左：紫点灯、右：緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左：白点灯、右：赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左：白点灯、右：赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec
(10分データ)

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図４２】

【図42】

10．当りエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

11．ハズレエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(ti39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図４３】

【図43】

12．煽りパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)
n2	tn2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)
n7	tn7	2人が安堵	左：紫点滅、右：ピンク点灯
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅
n11	tn11	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)
n16	tn16	2人が立ち上がる	左：紫点灯、右：ピンク点灯
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯
n18	tn18	ナナ祈り	ピンク点滅
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持

1130msec
150msec
210msec
1130msec
1560msec
150msec
210msec
1330msec
210msec
210msec
210msec
150msec
150msec
600000msec (10分データ)
SP前半より長い 3000msec 表示維持

【図４４】

【図44】

13．当りエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)
o6	to6	図柄出し	白点滅
o7	to7	図柄出し	白点滅
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec
600000msec (10分データ)

14．ハズレエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)
p4	tp4	画面暗転	消灯
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec
5800msec
輝度データをループ

【図４５】

【図45】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)
r2	tr2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯
r3	tr3	対峙	左：白点灯、右：赤点滅
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅
r5	tr5	メイドA表示	青点滅
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅
r12	tr12	AD＆メイドA追っかけ	左：オレンジ点滅、右：青点滅
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅
r17	tr17	メイドB＆ナナ追っかけ	左：ハワイアンブルー点滅、右：ピンク点滅
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅
r21	tr21	夢夢＆ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：緑点滅
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯

1130msec
1560msec
1330msec
1330msec

・
・
・

【図４６】

【図46】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

・
・
・

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅
r40	tr40	爆チューアップ＋ボタン表示	白点滅(3回)
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯
r43	tr43	味方6人表示	白点灯
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯
r45	tr45	味方6人表示	白点灯
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅

150msec
210msec
210msec

【図４７】

【図47】

16．当りエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅	10000msec
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅	
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅	
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
s8	ts8	図柄出し	白点滅	5000msec
s9	ts9	図柄出し	白点滅	
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

17．ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

【図４８】

【図48】

18．救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
v4	tv4	図柄出し	白点滅	
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

【図４９】

【図49】

各リーチの当りエピローグパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	tA1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	tA2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	tA3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	tA4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	tA5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19．再抽選パート（操作前）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	tA6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	tA7	2図柄揺れ	消灯
A8	tA8	2図柄揺れ	消灯
A9	tA9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	tA10	2図柄縮小	赤点滅
A11	tA11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	tA12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	tA13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	tA14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	tA15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	tA16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	tA17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	tA18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	tA19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	tA20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	tA21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	tA22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	tA23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	tA24	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	tA25	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	tA26	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	tA27	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	tA28	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	tA29	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	tA30	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	tA31	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	tA32	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	tA33	6図柄→7図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	tA34	7図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	tA35	7図柄→1図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	tA36	1図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	tA37	1図柄→2図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	tA38	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	tA39	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	tA40	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	tA41	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	tA42	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	tA43	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	tA44	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	tA45	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	tA46	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)

【図５０】

【図50】

20．再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
B1	tB1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B2	tB2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B3	tB3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B4	tB4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B5	tB5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅	
B6	tB6	3図柄揺れ	レインボー点滅	
B7	tB7	通常背景揺れ	レインボー点滅	
B8	tB8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	
B9	tB9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	600000msec (10分データ)

22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
D1	tD1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯	
D2	tD2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様	600000msec (10分データ)

【図５１】

【図51】

21．再抽選パート（操作促進後に偶数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分データ)

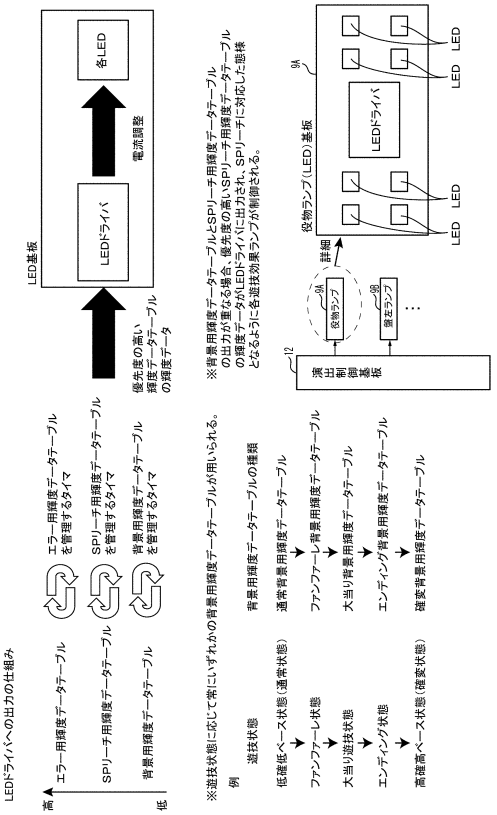
22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

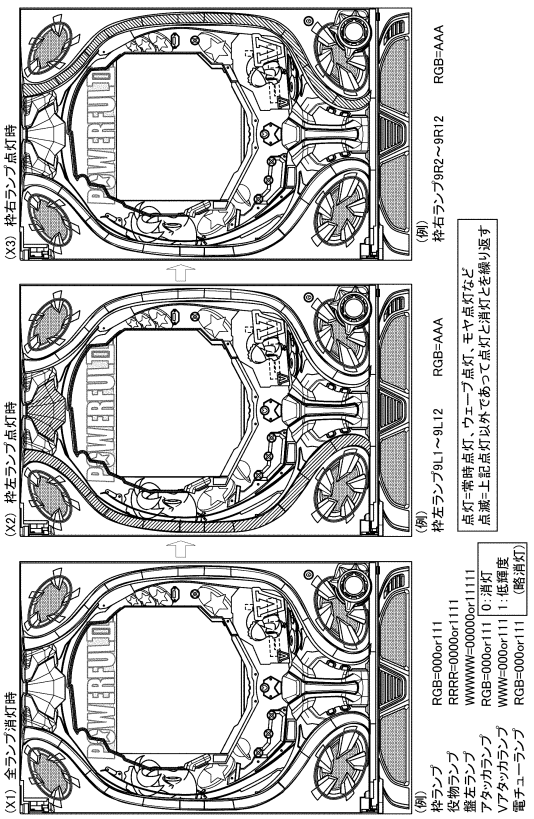
【図５２】

【図52】



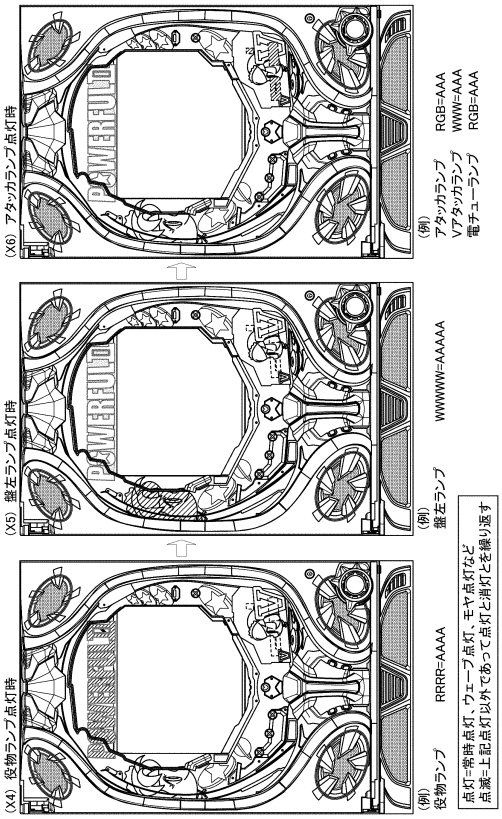
【図５３】

【図53】



【図５４】

【図54】

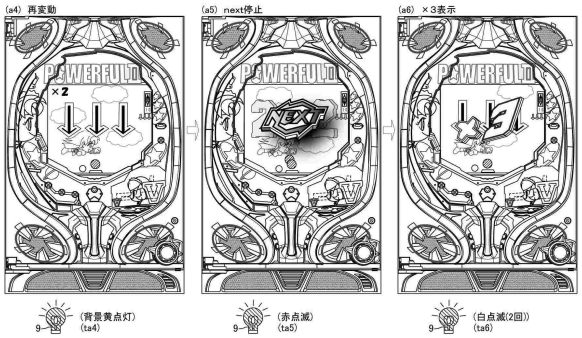


【図５５】

【図55】

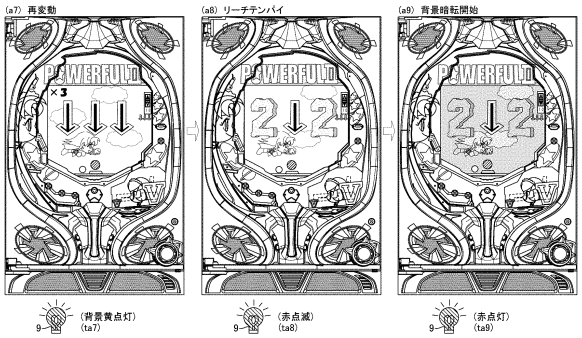
【図５６】

【図56】



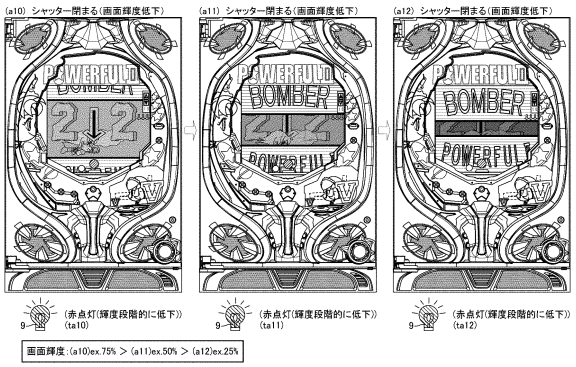
【図５７】

【図57】



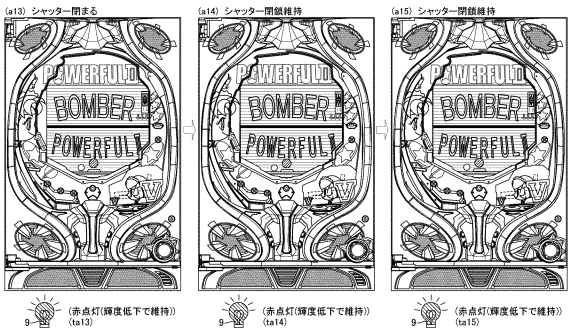
【図５８】

【図58】



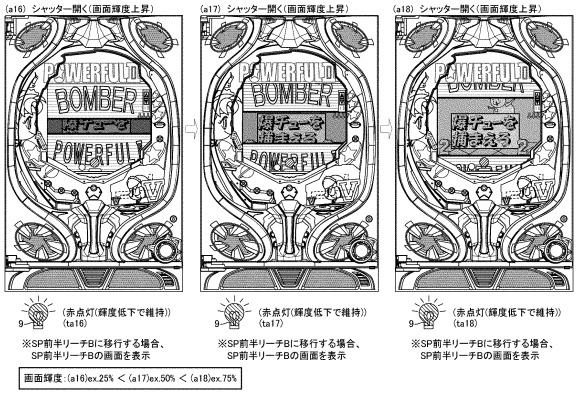
【図５９】

【図59】



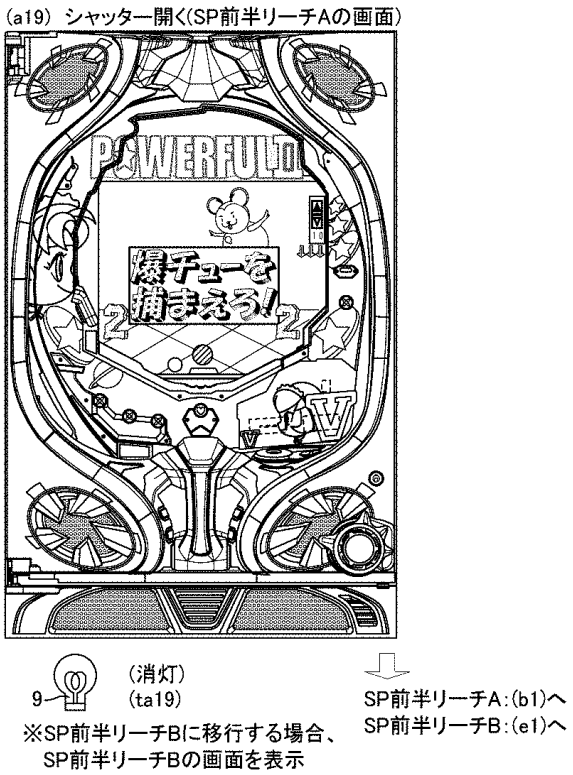
【図６０】

【図60】



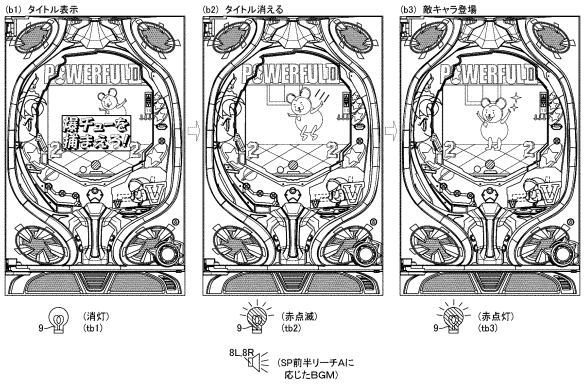
【図６１】

【図61】



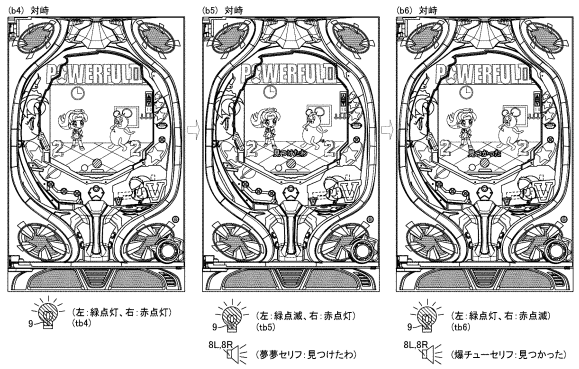
【図６２】

【図62】



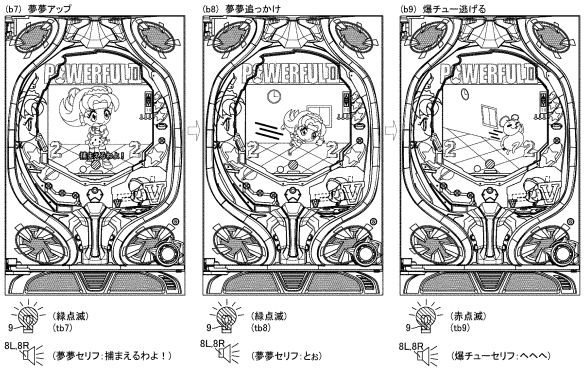
【図６３】

【図63】



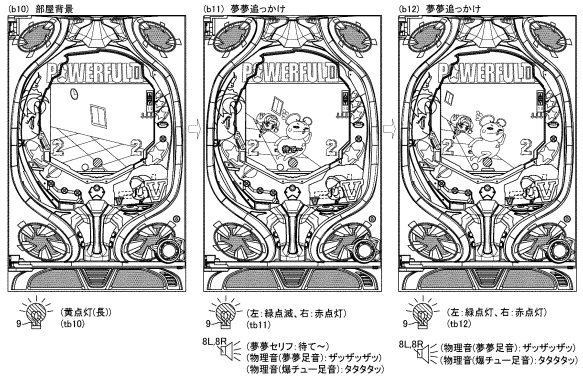
【図６４】

【図64】



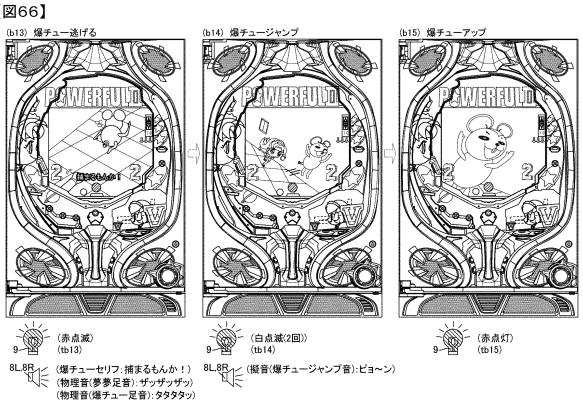
【図６５】

【図65】



【図６６】

【図66】



【図６７】

【図67】

【図６８】

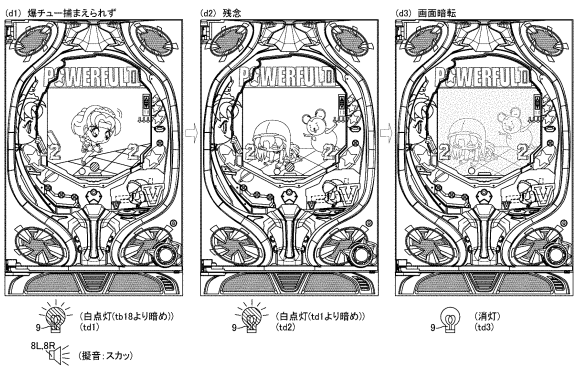
【図68】

【図６９】

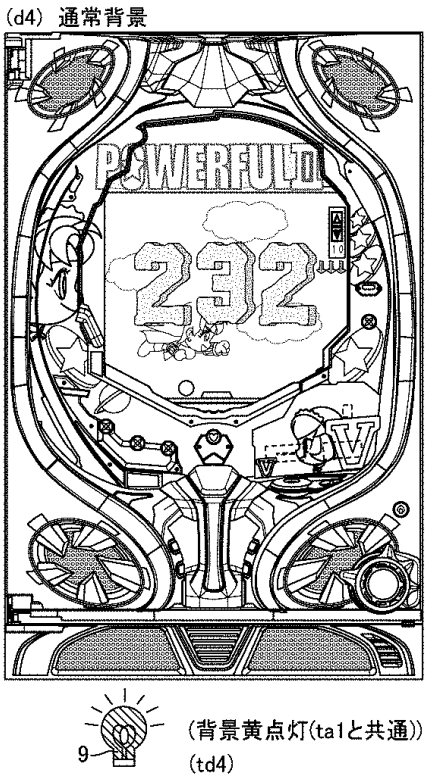
【図69】

【図７０】

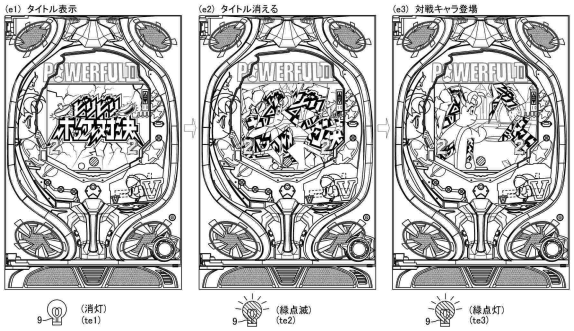
【図70】



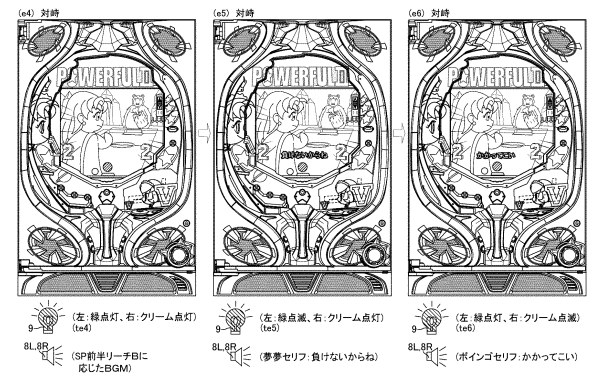
【図７１】
【図71】



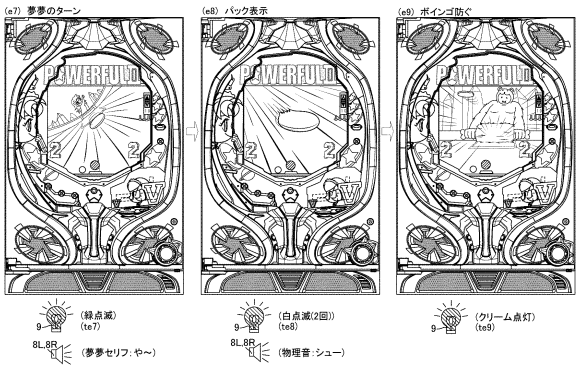
【図７２】
【図72】



【図７３】
【図73】

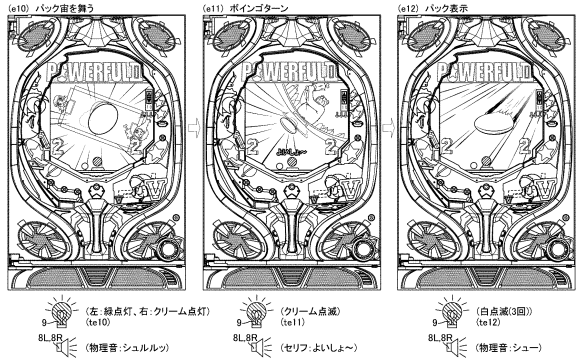


【図７４】
【図74】



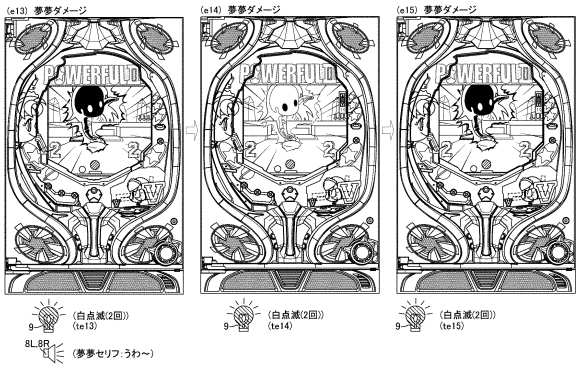
【図７５】

【図75】



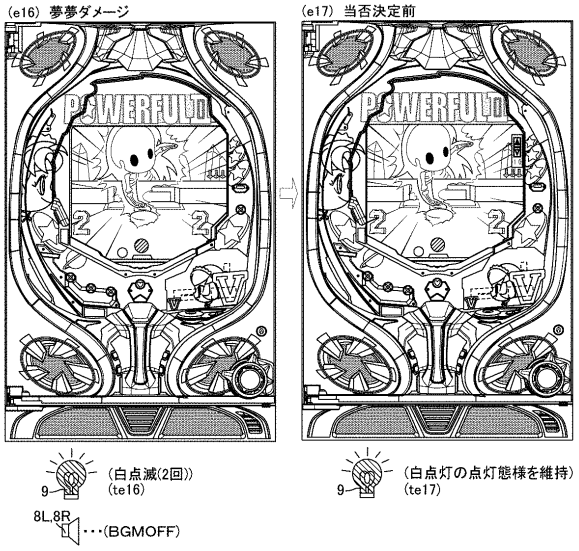
【図７６】

【図76】



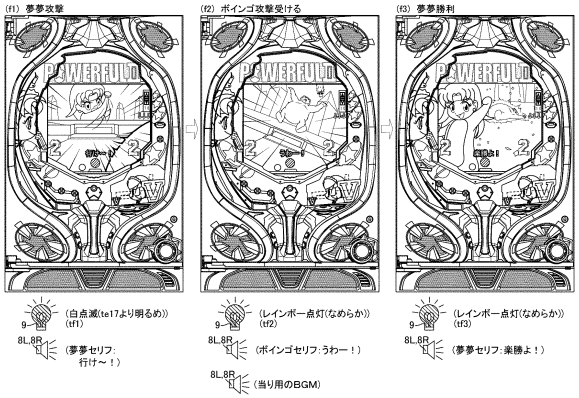
【図７７】

【図77】



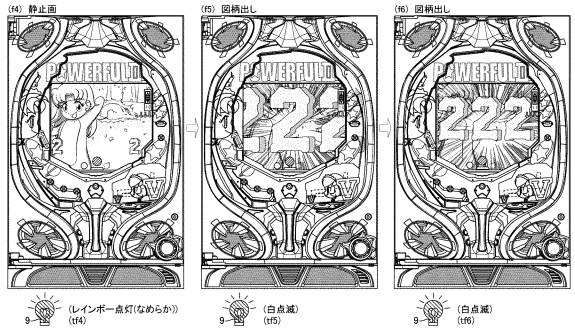
【図７８】

【図78】



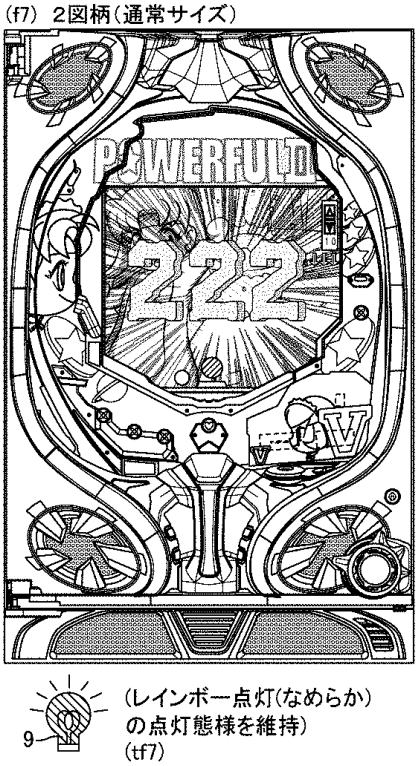
【図７９】

【図79】



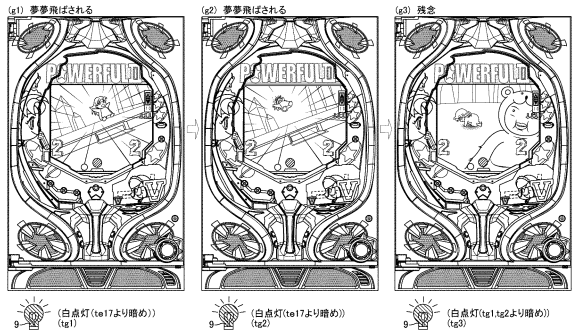
【図８０】

【図80】



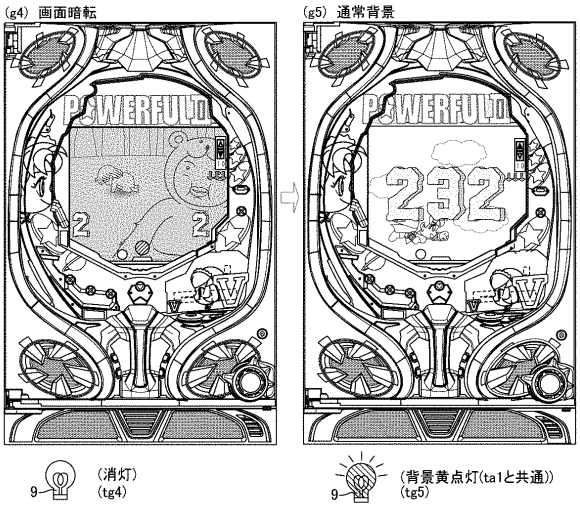
【図８１】

【図81】



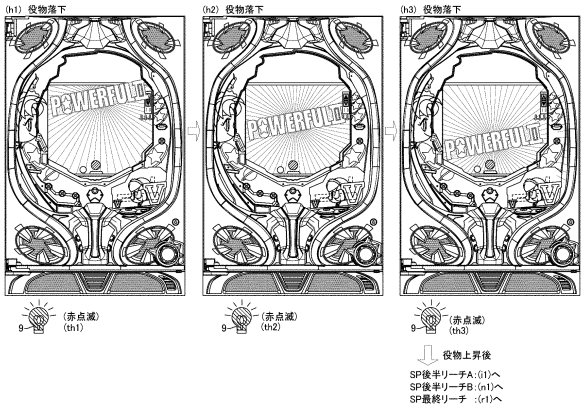
【図８２】

【図82】



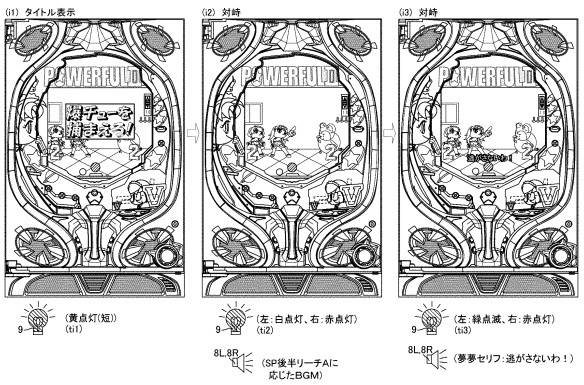
【図８３】

【図83】



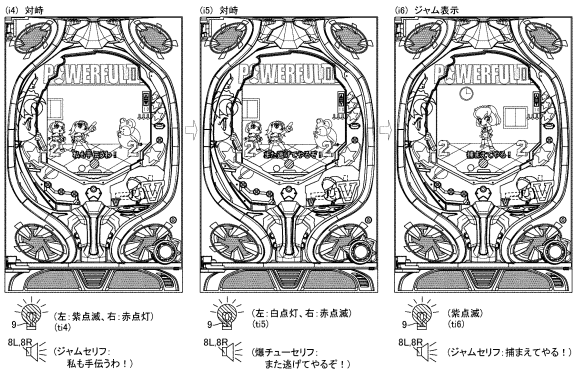
【図８４】

【図84】



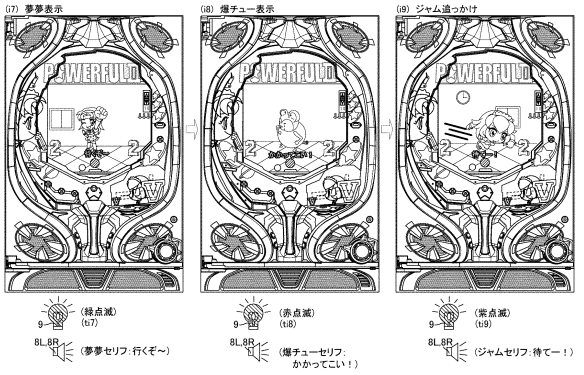
【図８５】

【図85】



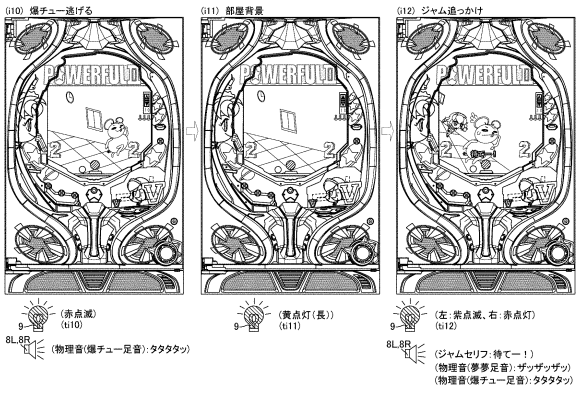
【図８６】

【図86】



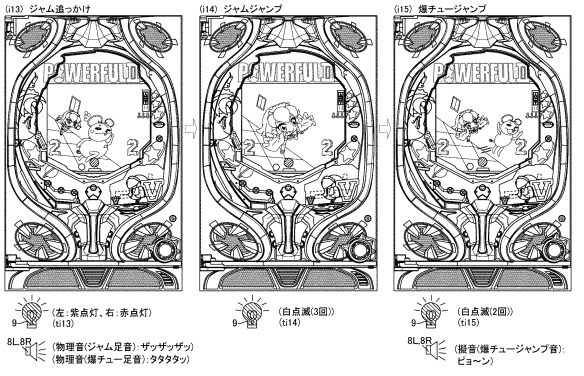
【図８７】

【図87】



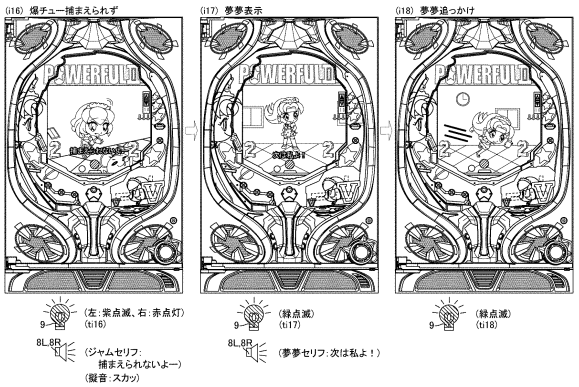
【図８８】

【図88】



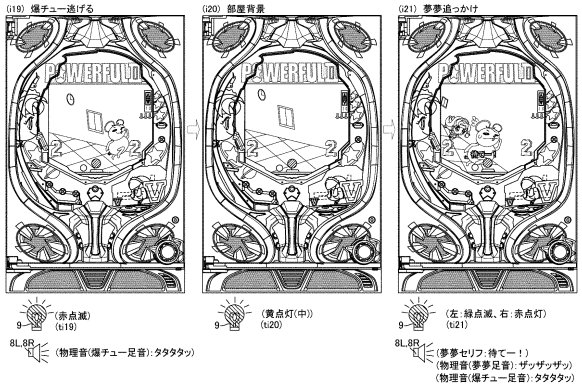
【図８９】

【図89】



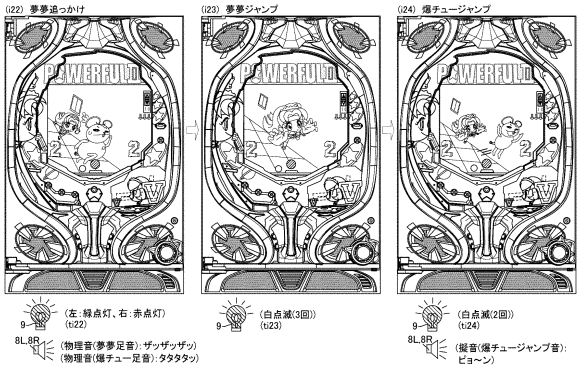
【図９０】

【図90】



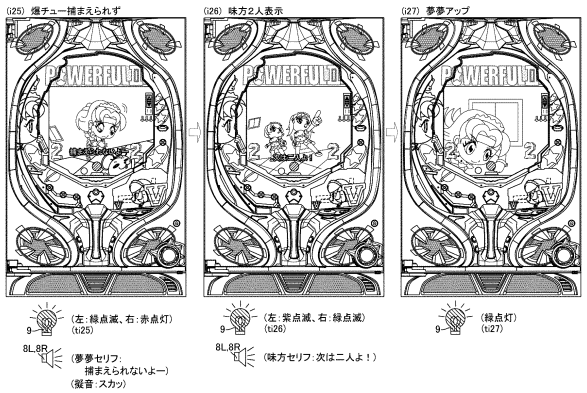
【図９１】

【図91】



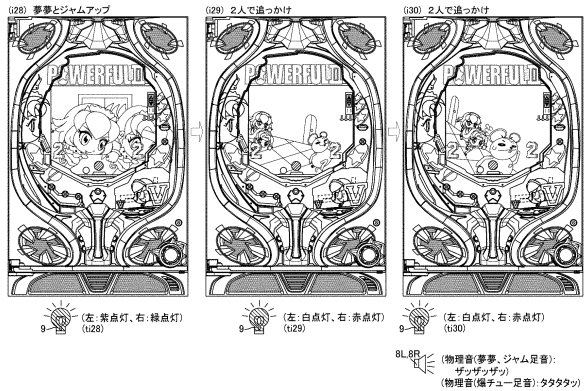
【図９２】

【図92】



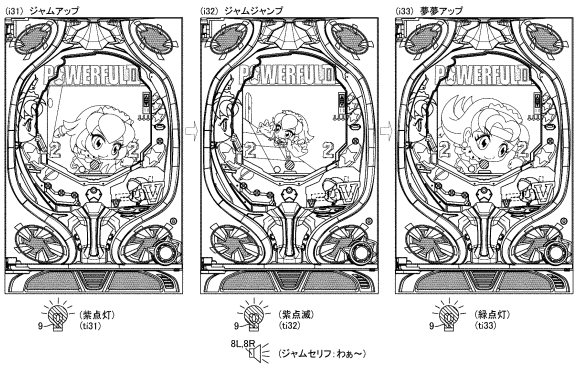
【図９３】

【図93】



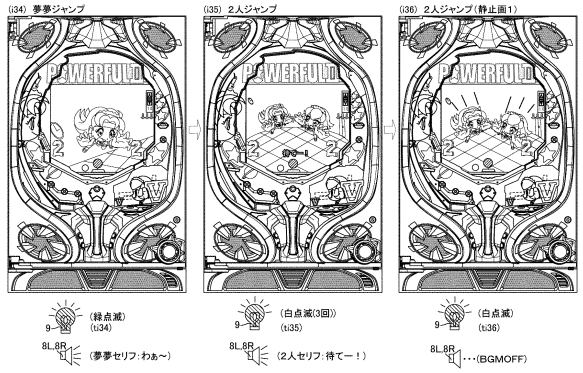
【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】



【図９６】

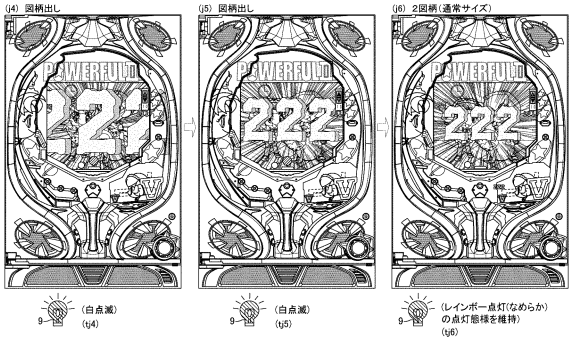
【図96】

【図９７】

【図97】

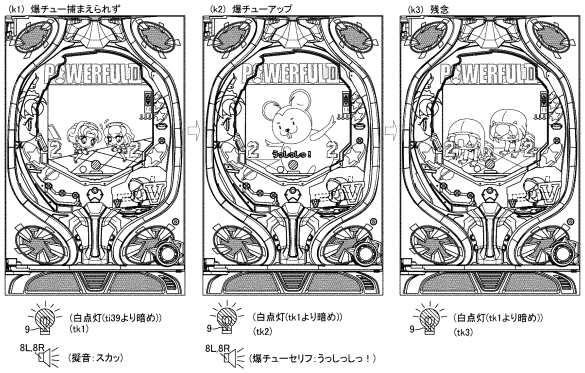
【図９８】

【図98】



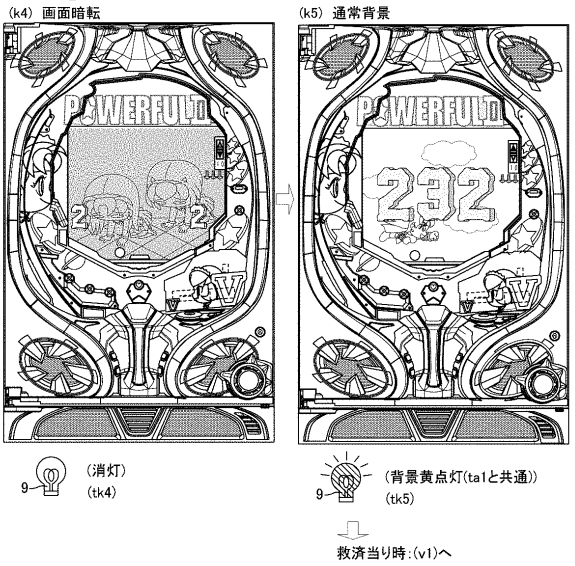
【図９９】

【図99】



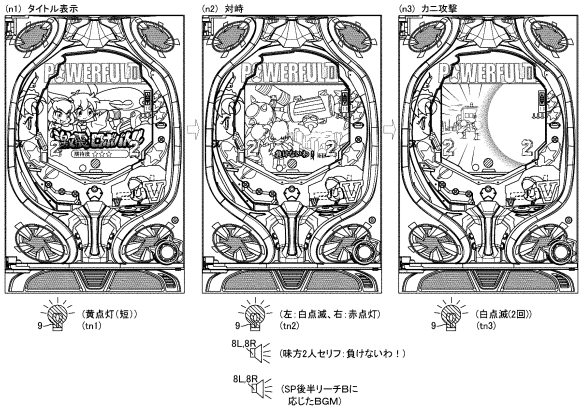
【図１００】

【図100】



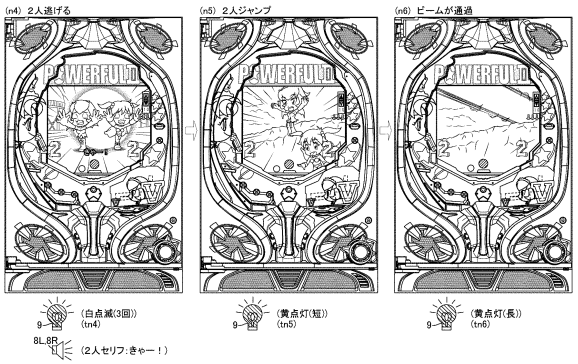
【図１０１】

【図101】



【図１０２】

【図102】

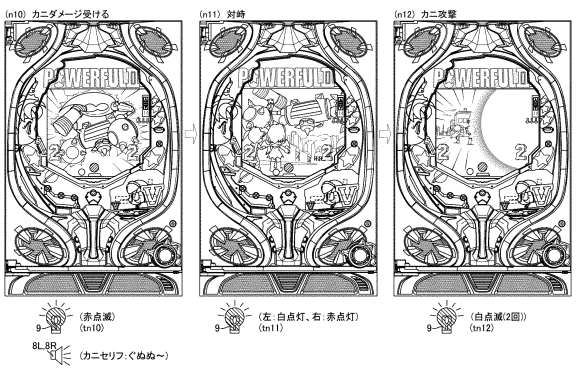


【図１０３】

【図103】

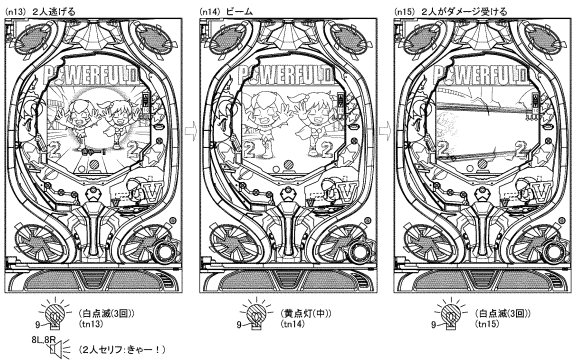
【図１０４】

【図104】



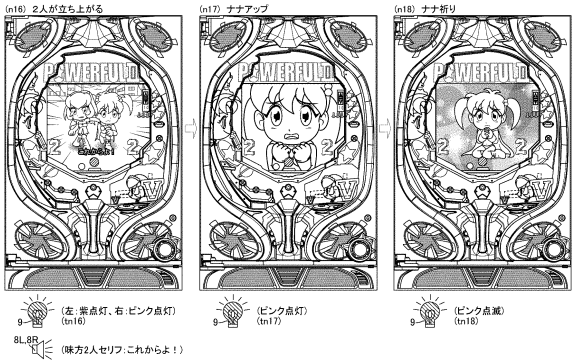
【図１０５】

【図105】



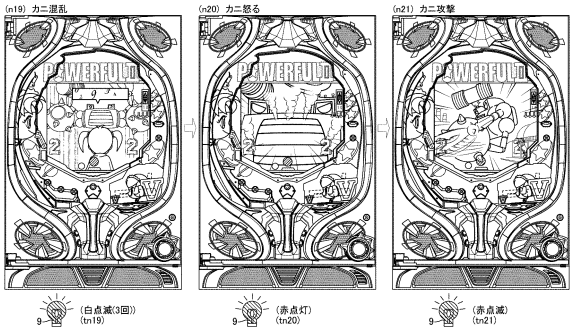
【図１０６】

【図106】



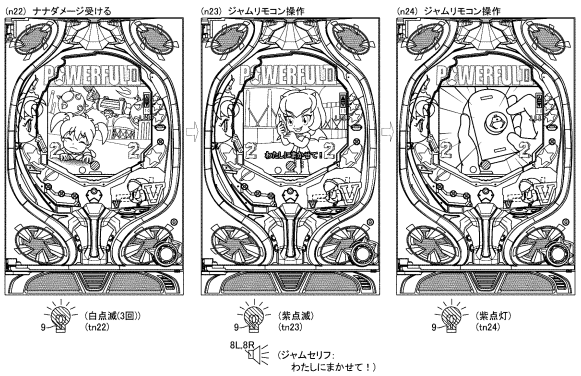
【図１０７】

【図107】



【図１０８】

【図108】

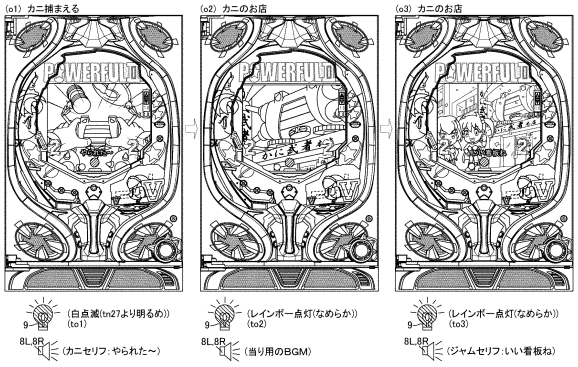


【図１０９】

【図109】

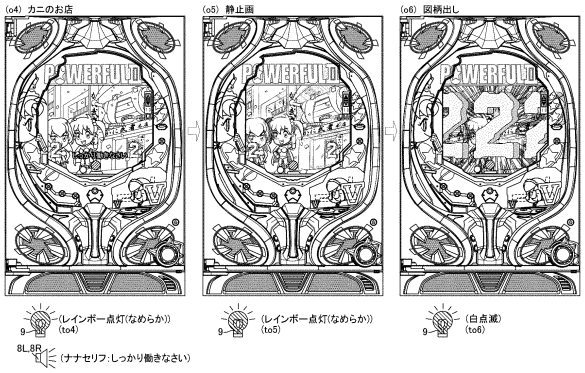
【図１１０】

【図110】



【図１１１】

【図111】

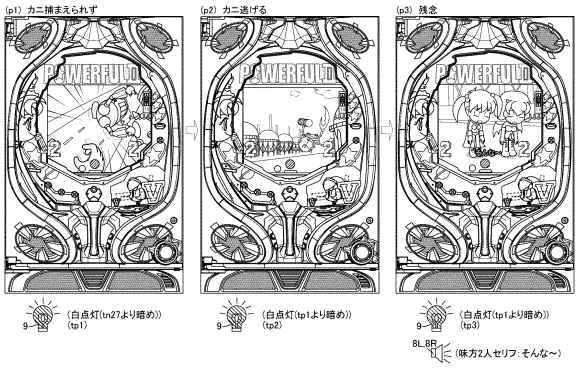


【図１１２】

【図112】

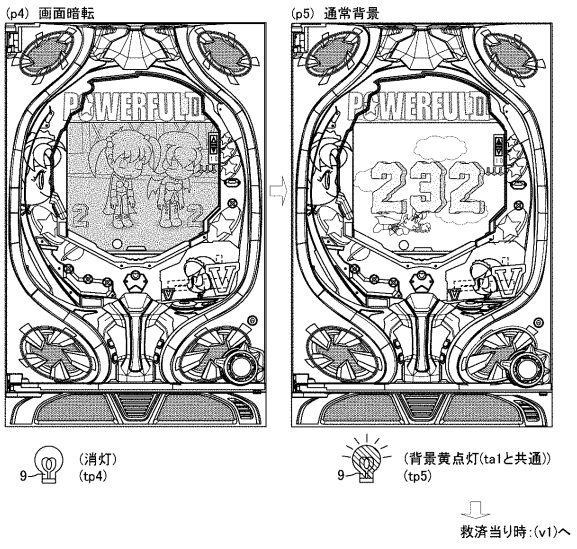
【図１１３】

【図113】



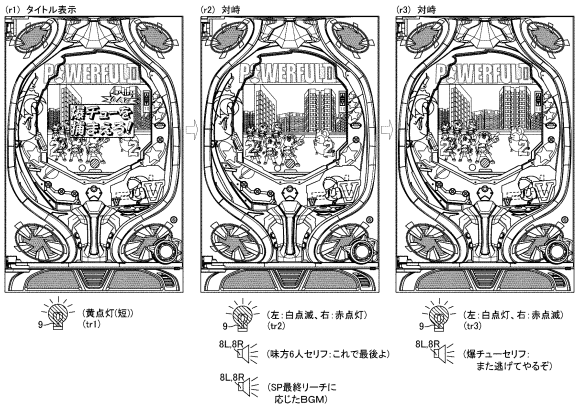
【図１１４】

【図114】



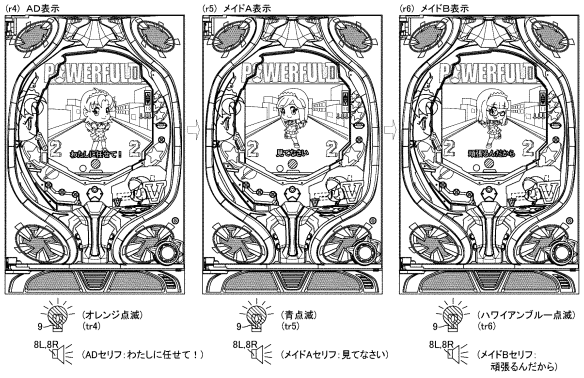
【図１１５】

【図115】



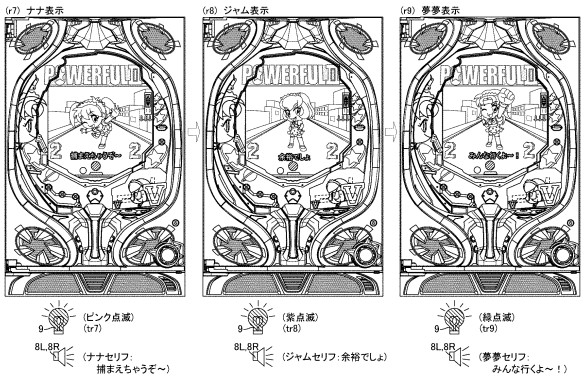
【図１１６】

【図116】



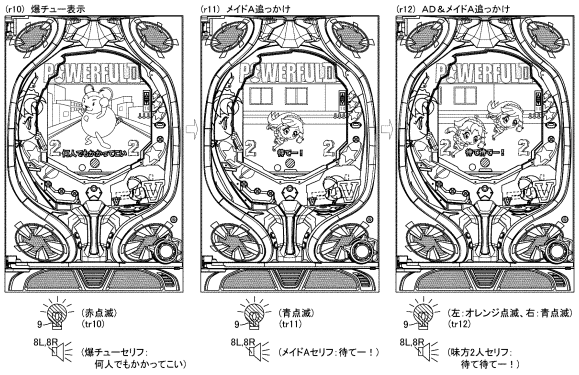
【図１１７】

【図117】



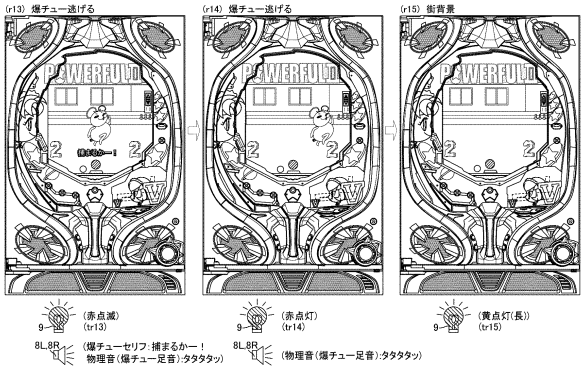
【図１１８】

【図118】



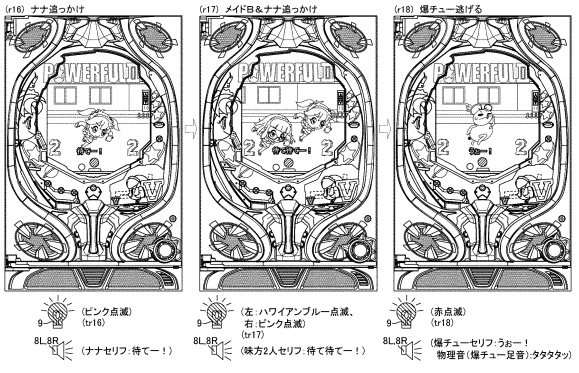
【図１１９】

【図119】



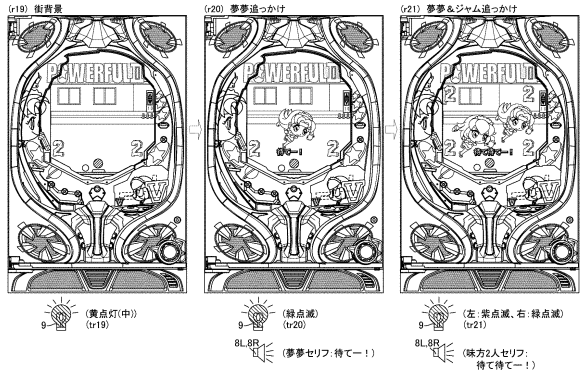
【図１２０】

【図120】



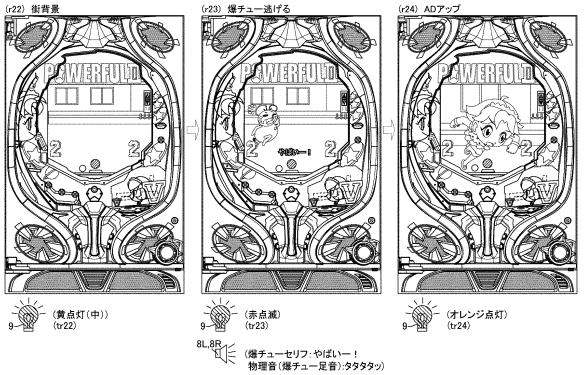
【図１２１】

【図121】



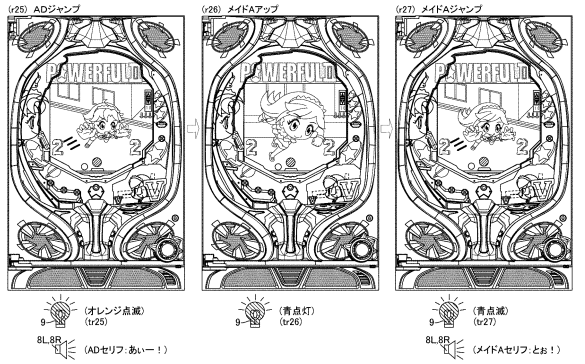
【図１２２】

【図122】



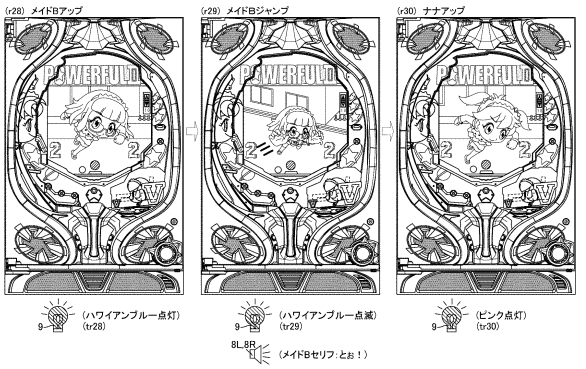
【図１２３】

【図123】



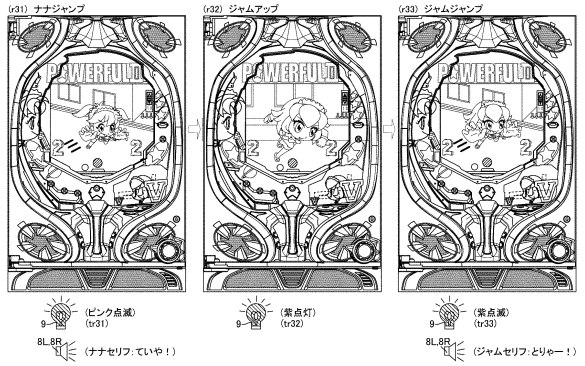
【図１２４】

【図124】



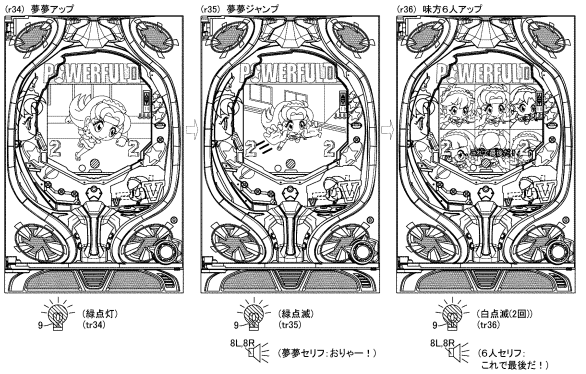
【図１２５】

【図125】



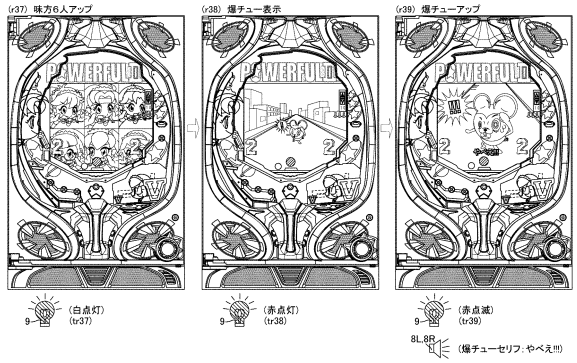
【図１２６】

【図126】



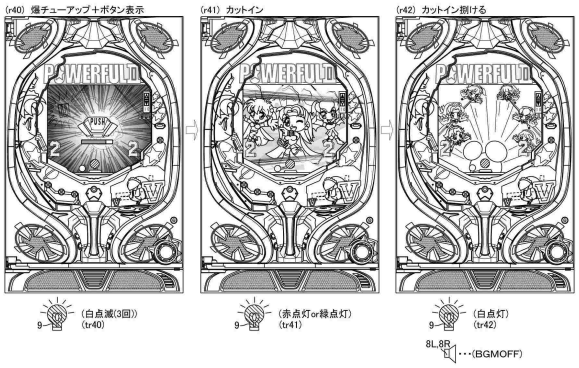
【図１２７】

【図127】



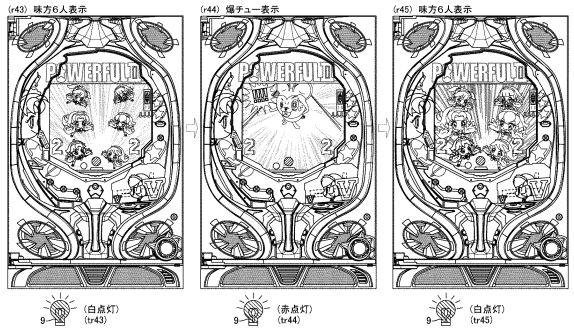
【図１２８】

【図128】



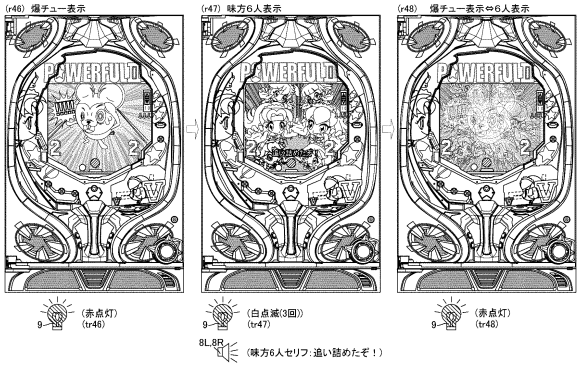
【図１２９】

【図129】



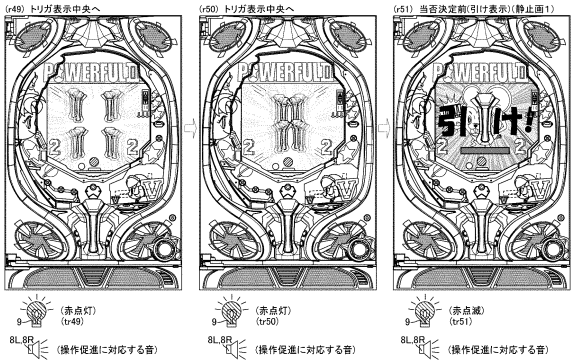
【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】

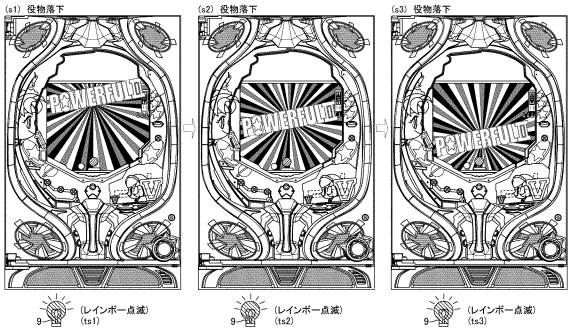


【図１３２】

【図132】

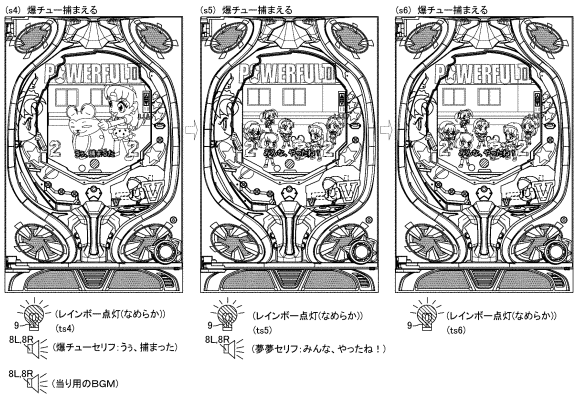
【図１３３】

【図133】



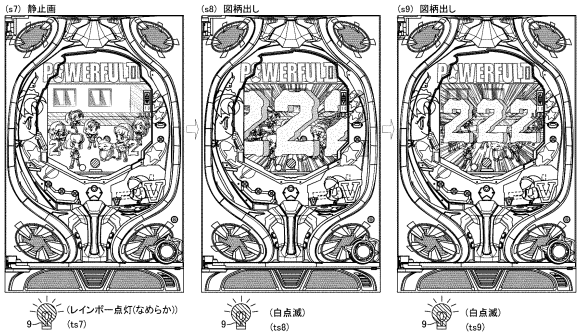
【図１３４】

【図134】



【図１３５】

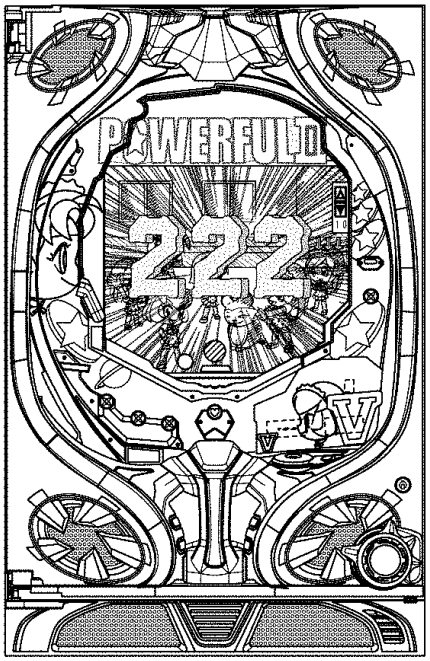
【図135】



【図１３６】

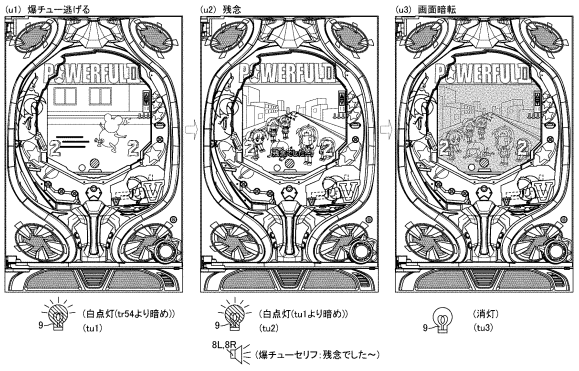
【図136】

(s10) 2図柄(通常サイズ)



【図１３７】

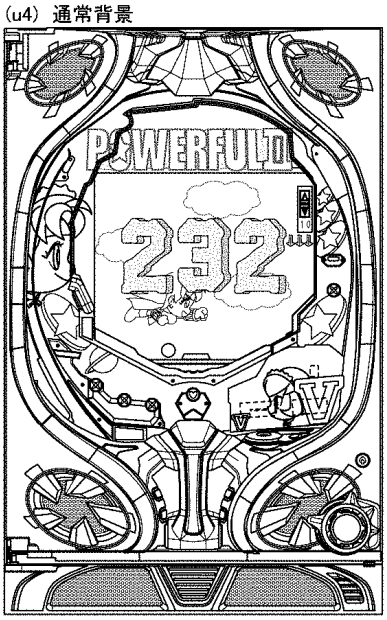
【図137】



【図１３８】

【図138】

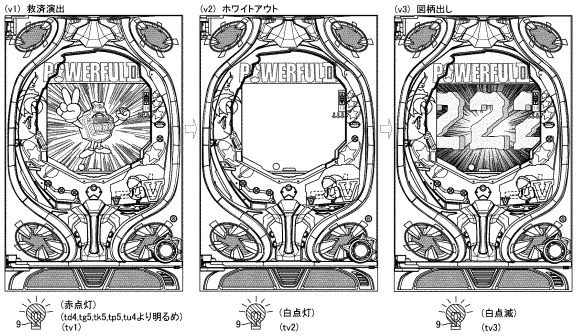
(u4) 通常背景



救済当り時:(v1)へ

【図１３９】

【図139】

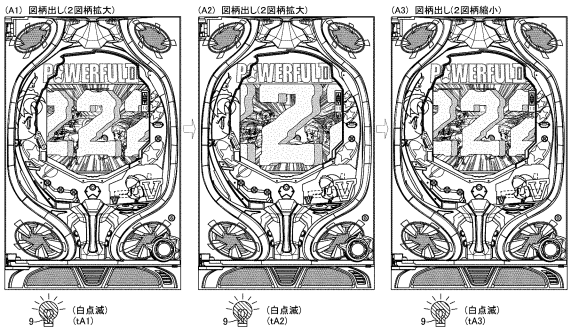


【図１４０】

【図140】

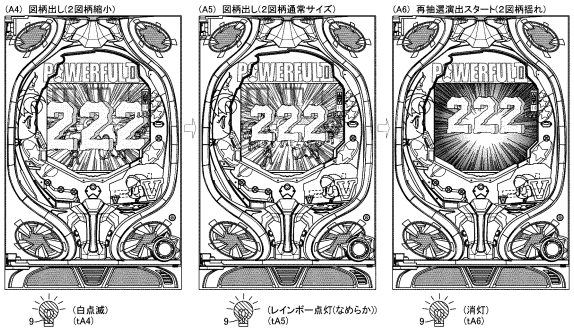
【図１４１】

【図141】



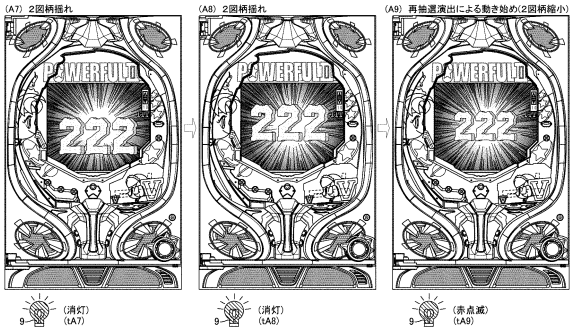
【図１４２】

【図142】



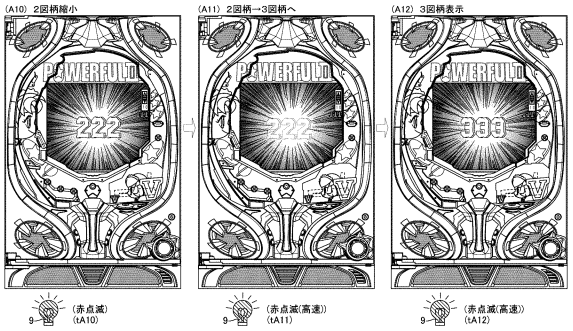
【図１４３】

【図143】



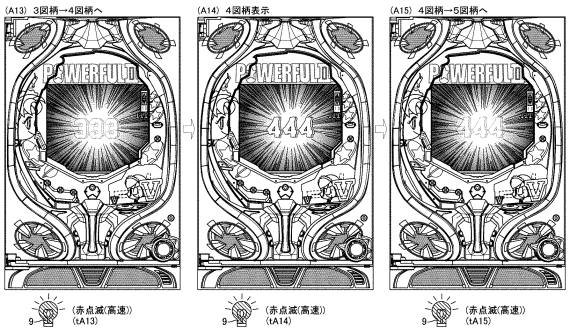
【図１４４】

【図144】



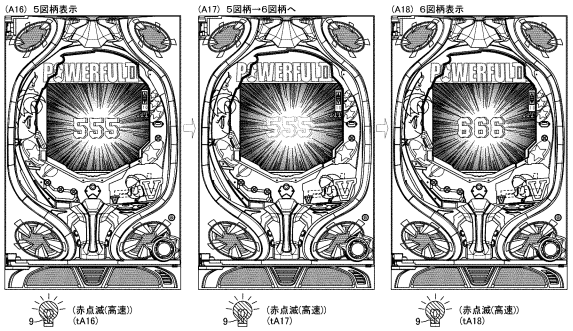
【図１４５】

【図145】



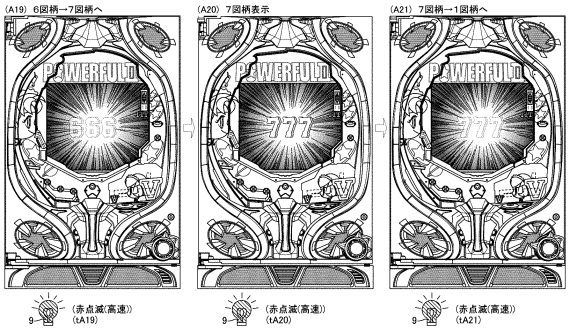
【図１４６】

【図146】



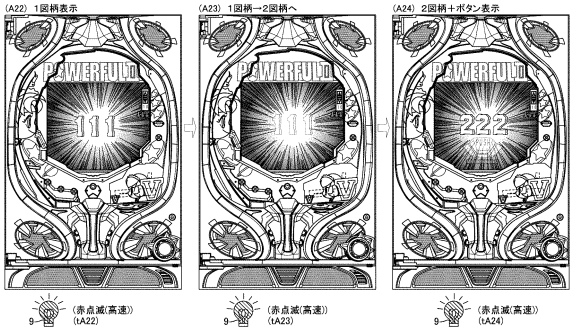
【図１４７】

【図147】



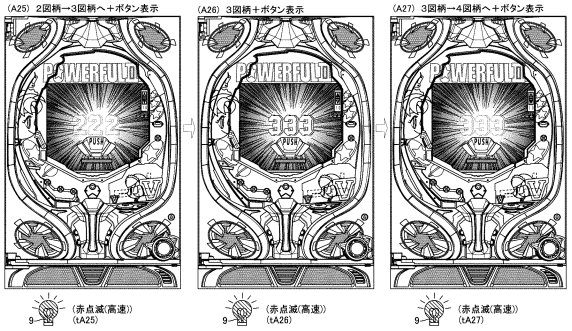
【図１４８】

【図148】



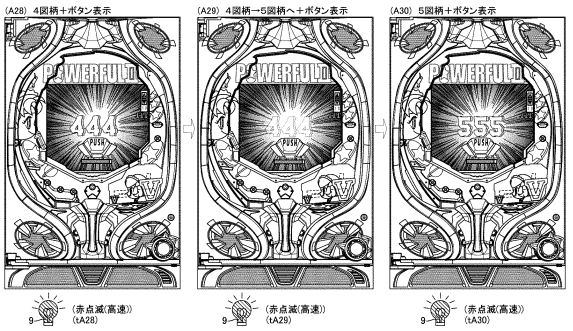
【図１４９】

【図149】



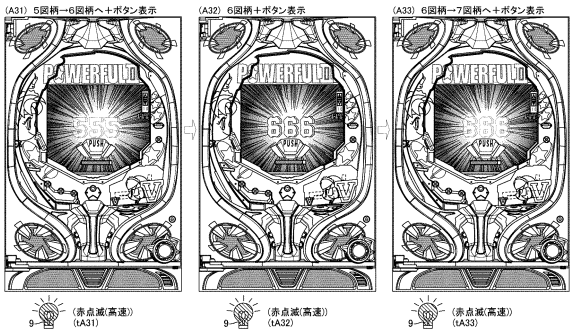
【図１５０】

【図150】



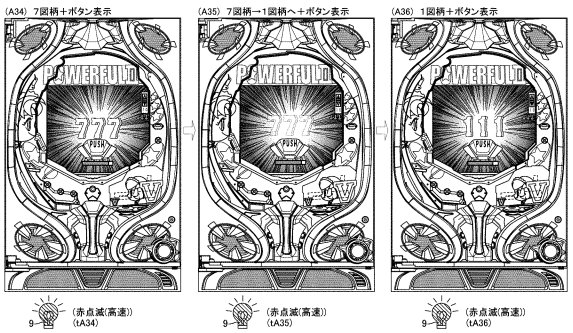
【図１５１】

【図151】



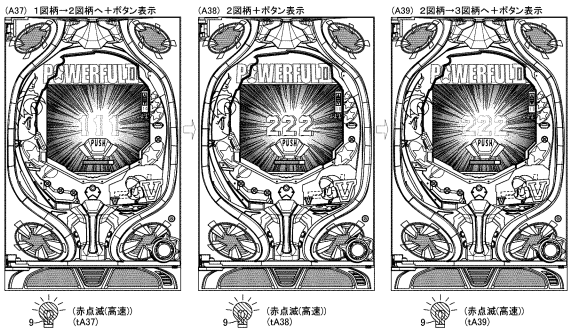
【図１５２】

【図152】



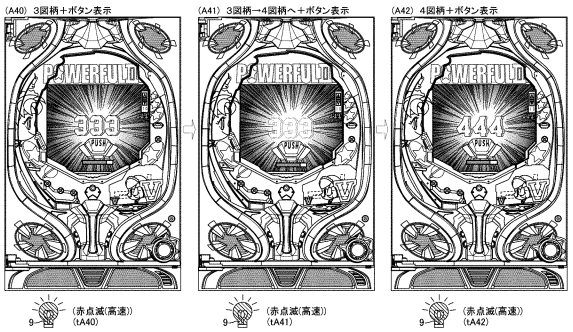
【図１５３】

【図153】



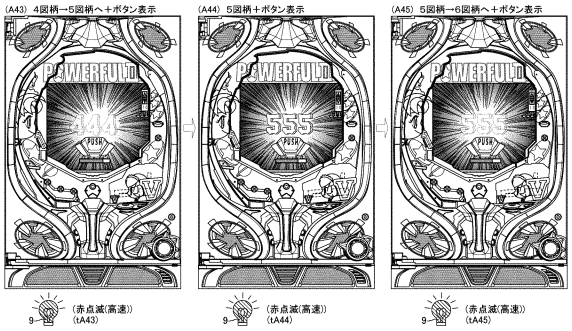
【図１５４】

【図154】



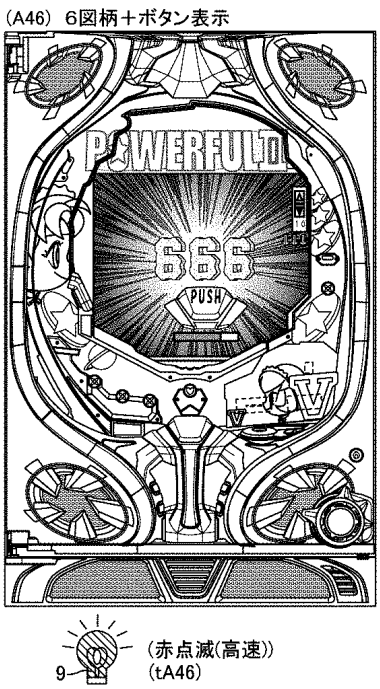
【図１５５】

【図155】



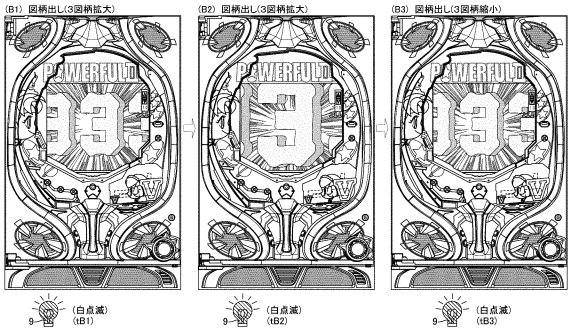
【図１５６】

【図156】



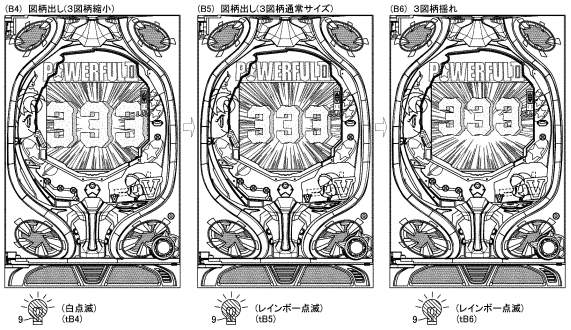
【図１５７】

【図157】



【図１５８】

【図158】

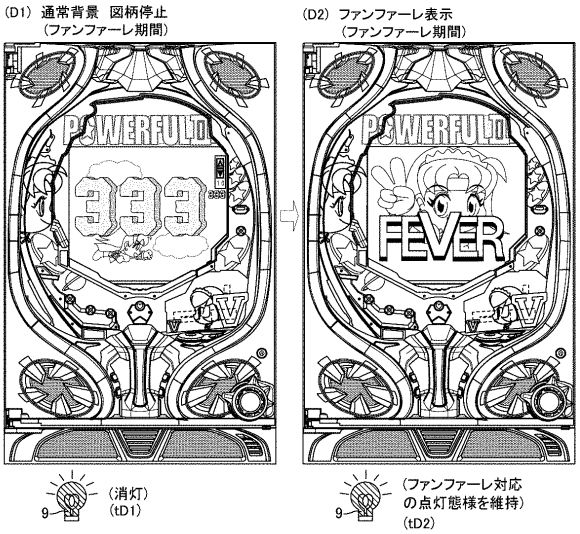


【図１５９】

【図159】

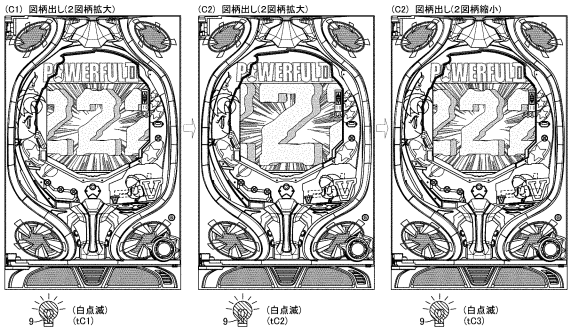
【図１６０】

【図160】



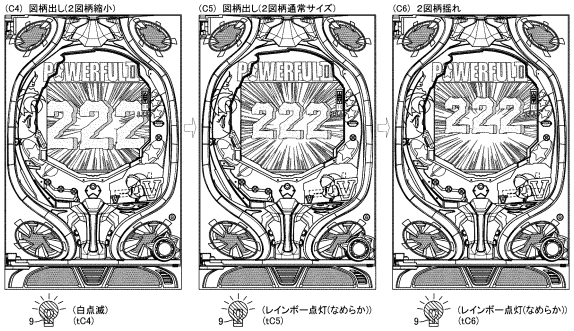
【図１６１】

【図161】



【図１６２】

【図162】



【図１６３】

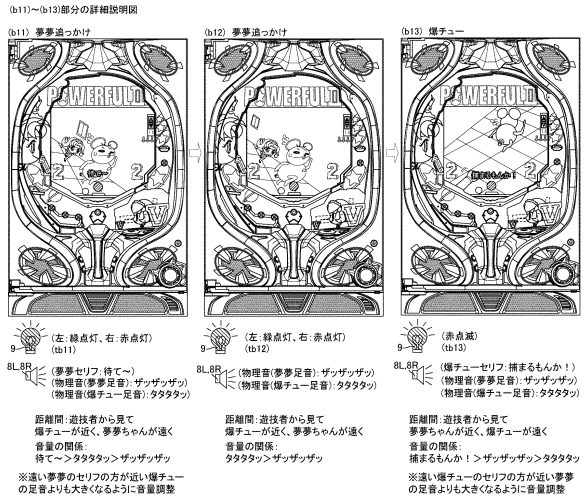
【図163】

【図１６４】

【図164】

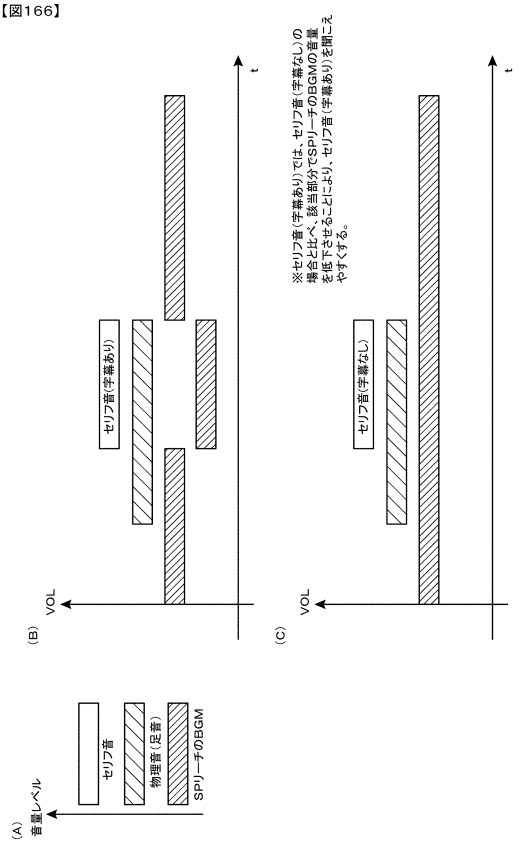
【図１６５】

【図165】



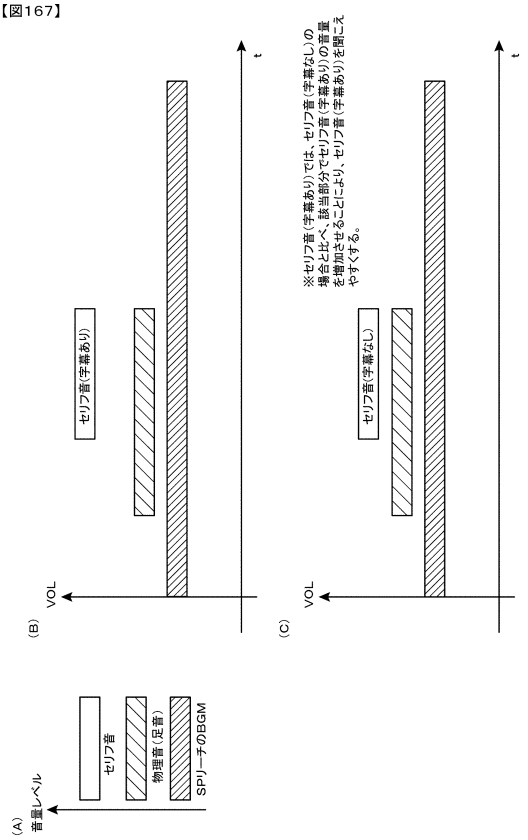
【図１６６】

【図166】



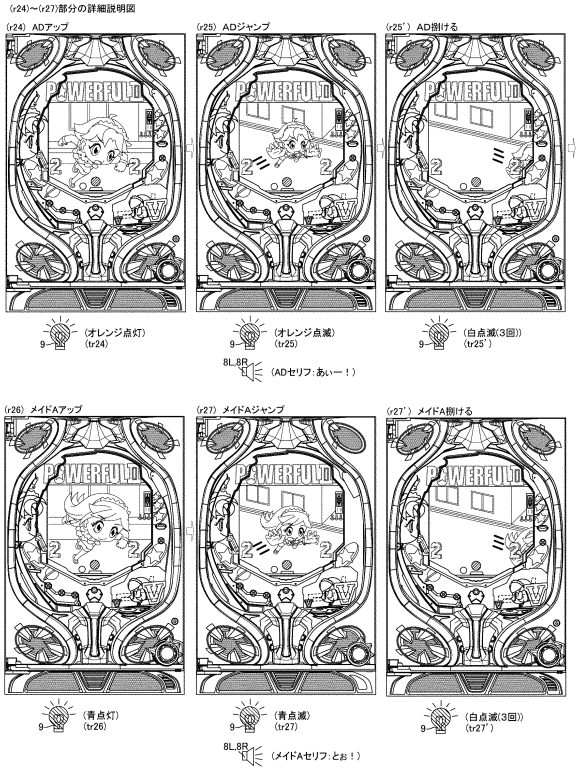
【図１６７】

【図167】



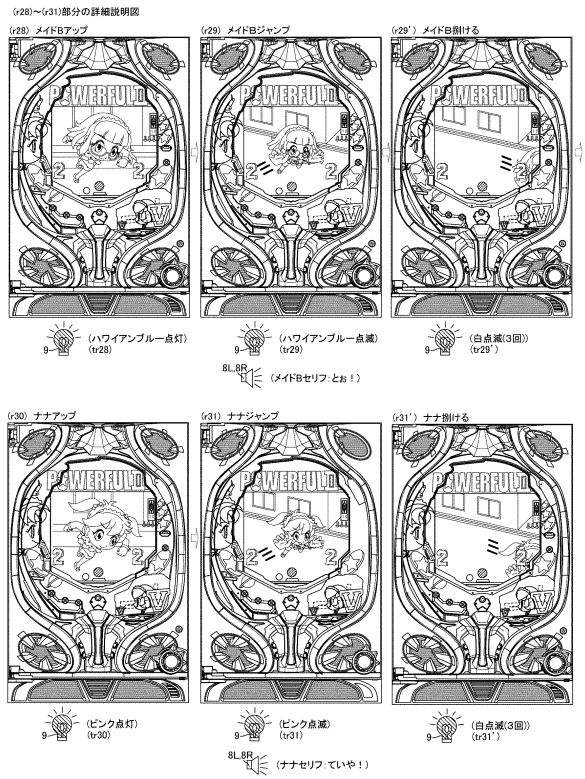
【図１６８】

【図168】



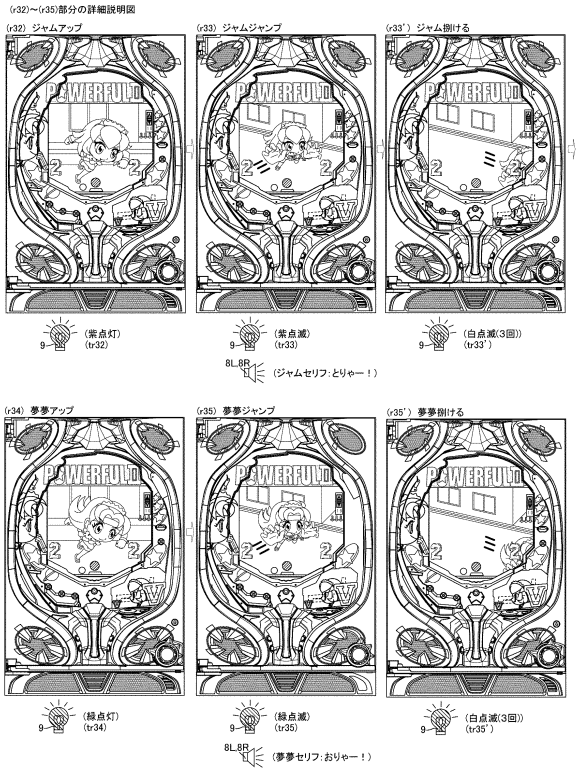
【図１６９】

【図169】



【図１７０】

【図170】



【図１７１】

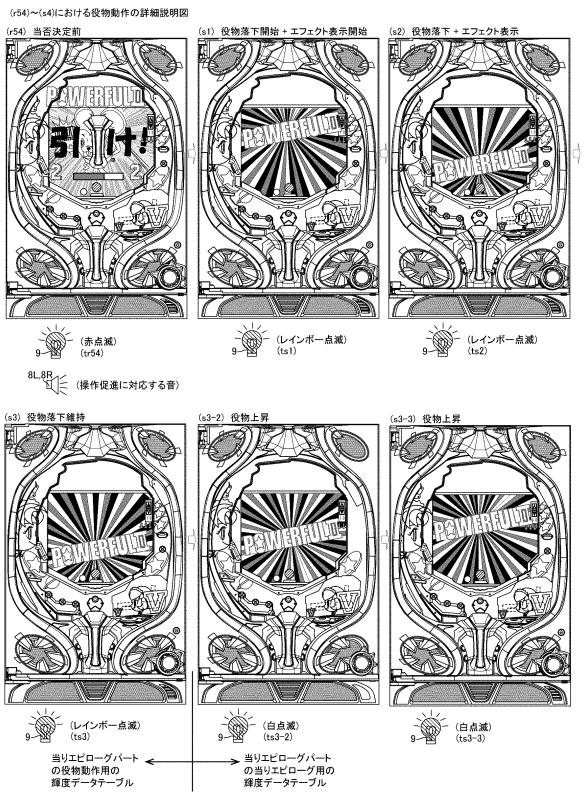
【図171】

【図１７２】

【図172】

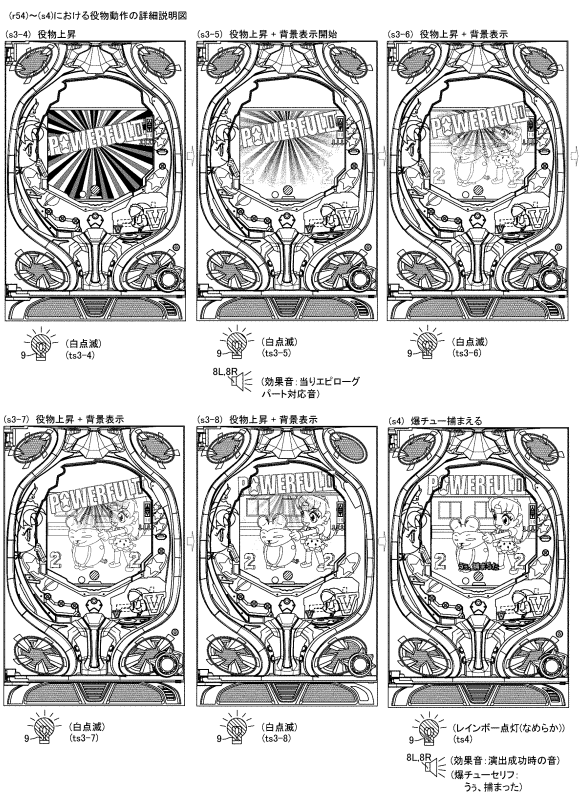
【図１７３】

【図173】



【図１７４】

【図174】



【図１７５】

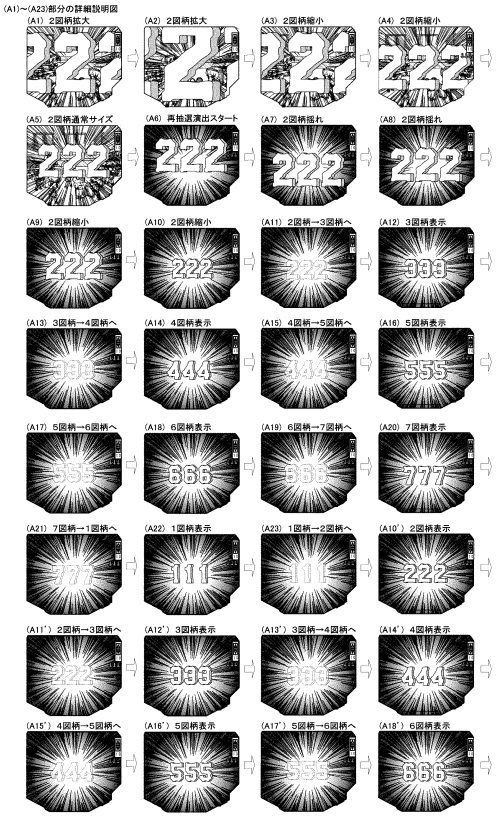
【図175】

字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピローグ種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピローグ	2/2
		ハズレエピローグ	1/1

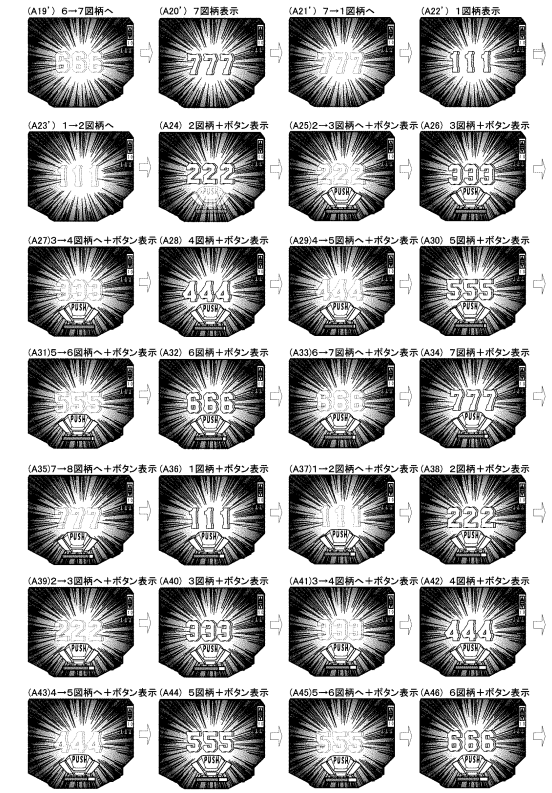
【図１７６】

【図176】



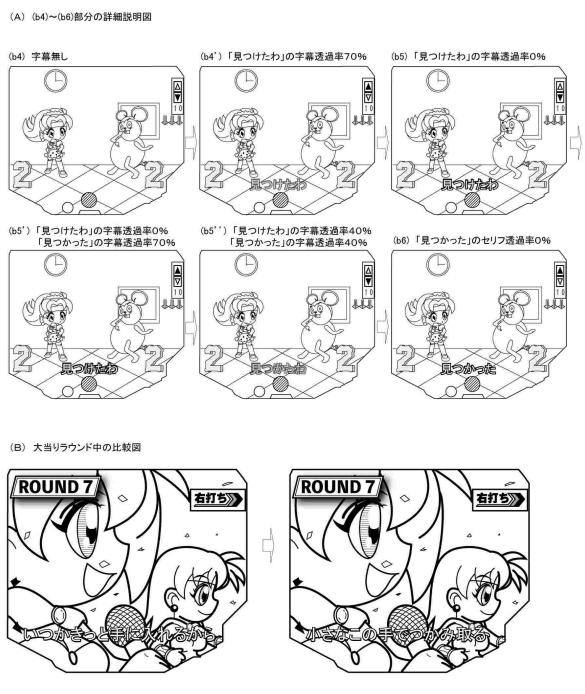
【図１７７】

【図177】



【図１７８】

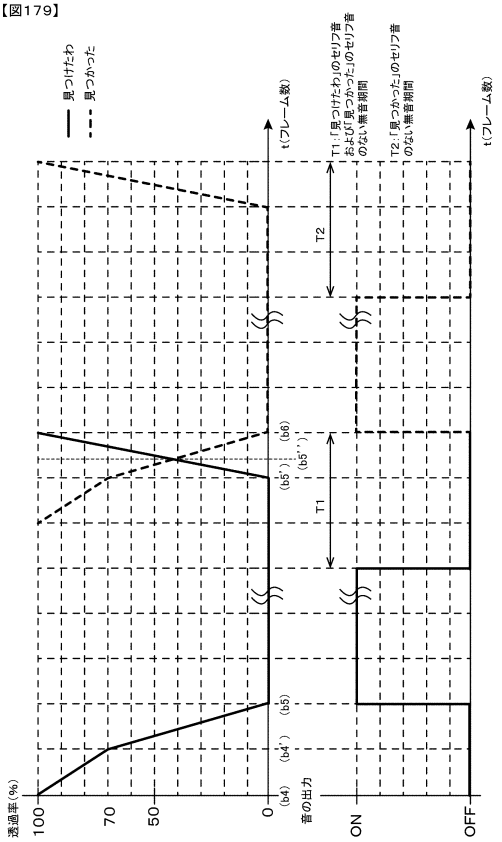
【図178】



※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

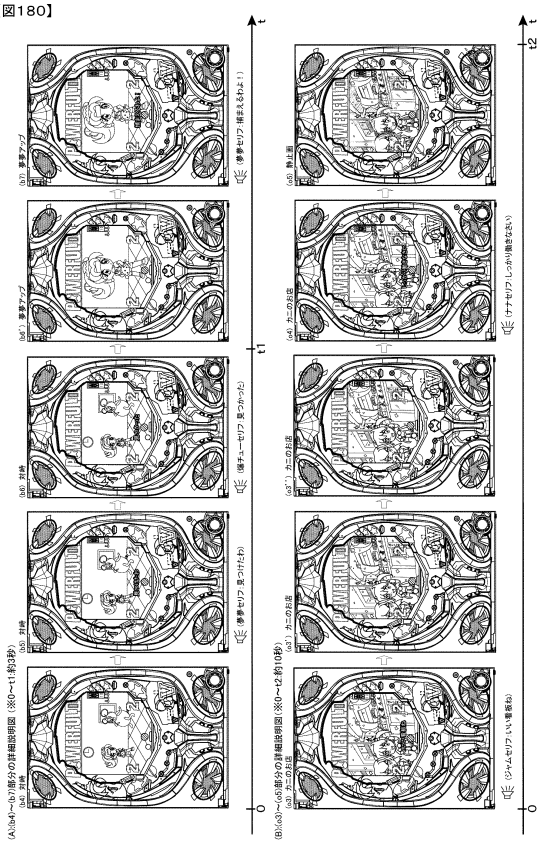
【図１７９】

【図179】



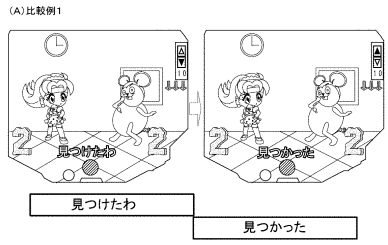
【図１８０】

【図180】



【図１８１】

【図181】

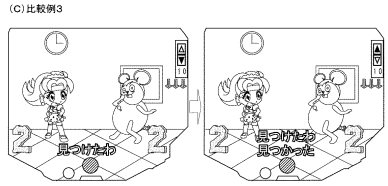


※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B)比較例2

見つけたわ ⇨ 見つけたわ ⇨ 見つかった

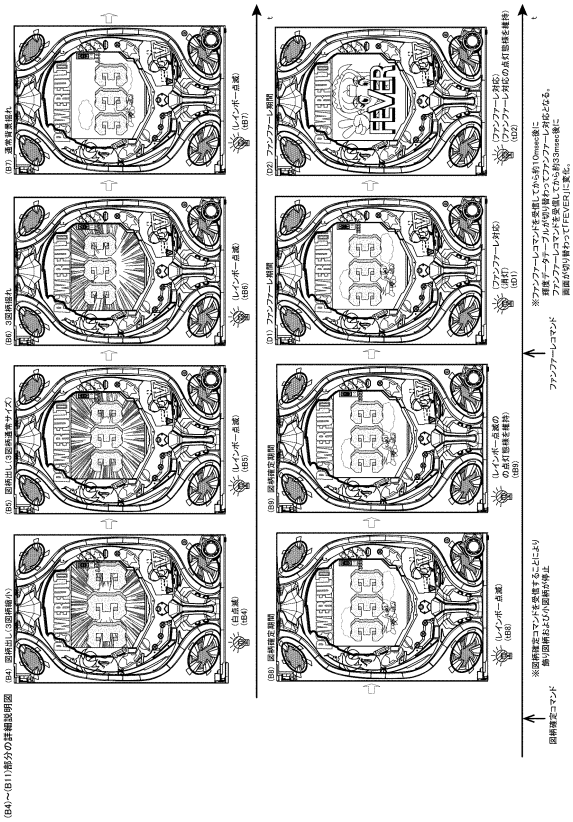
※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図１８２】

【図182】



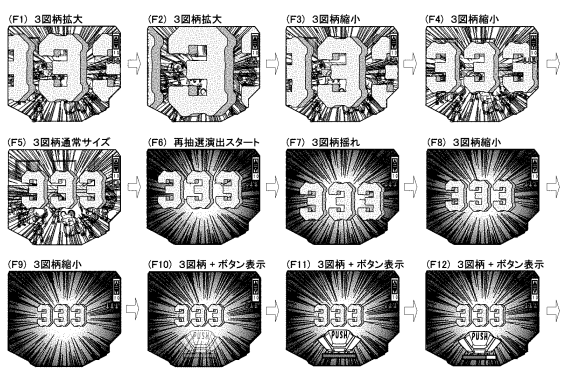
【図１８３】

【図183】

※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピローグパート時に図柄が揃う。縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

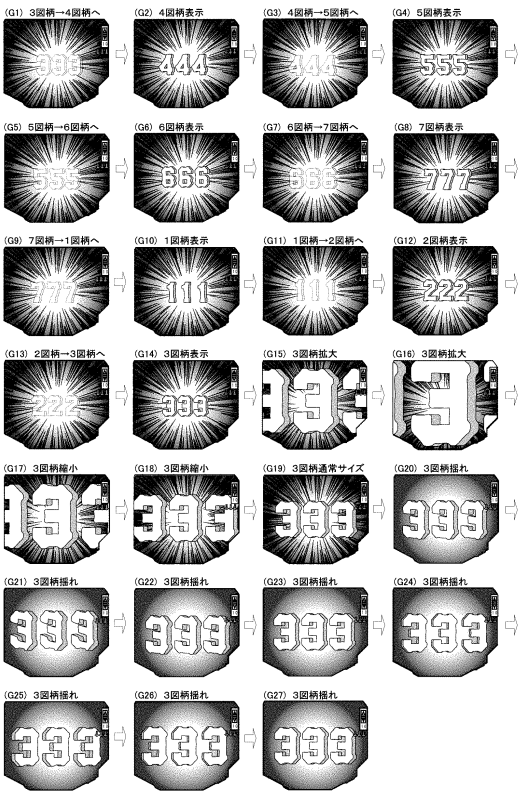
【図１８４】

【図184】



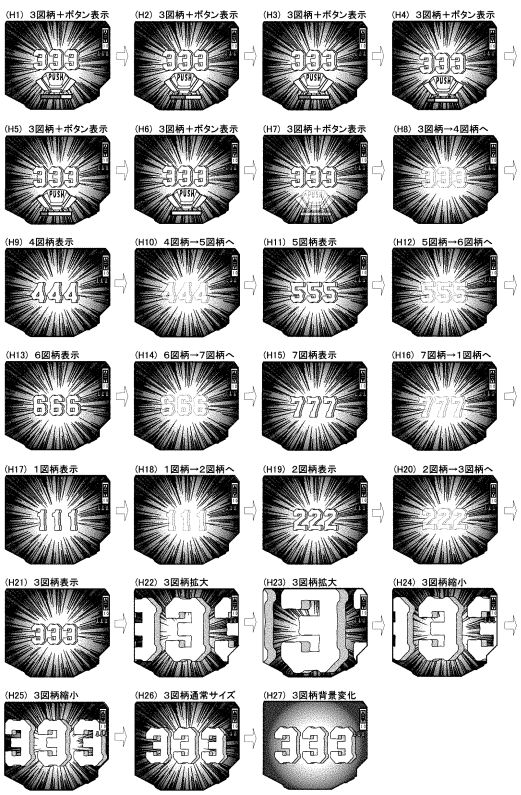
【図１８５】

【図185】



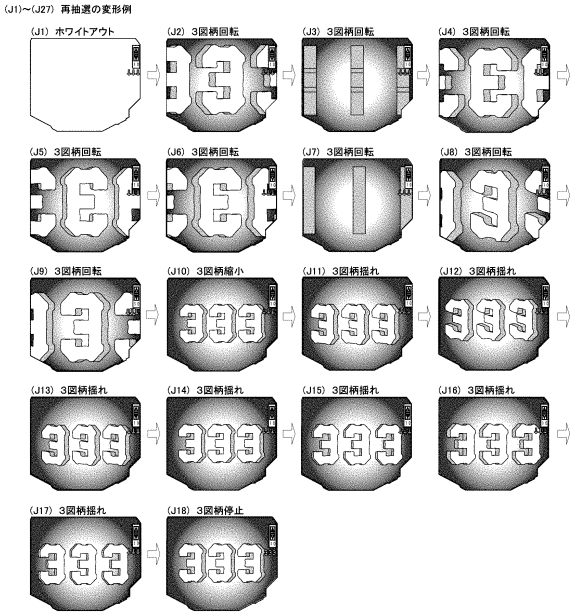
【図１８６】

【図186】



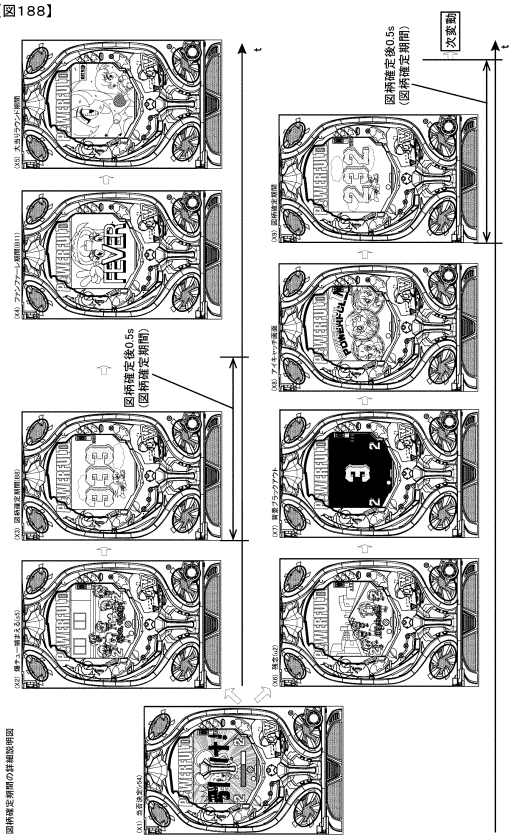
【図１８７】

【図187】



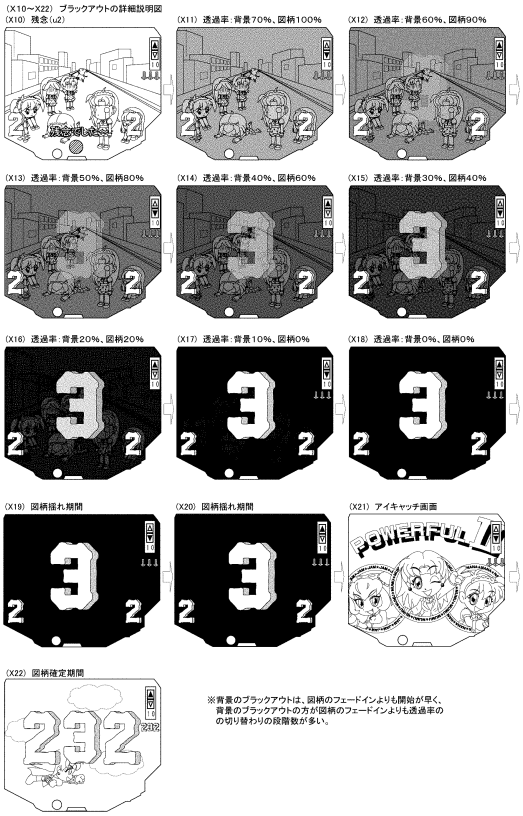
【図１８８】

【図188】



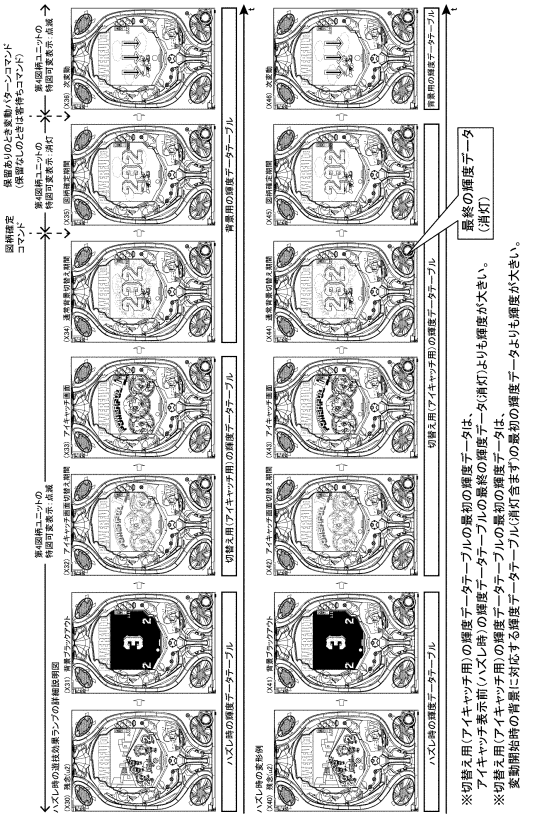
【図１８９】

【図189】



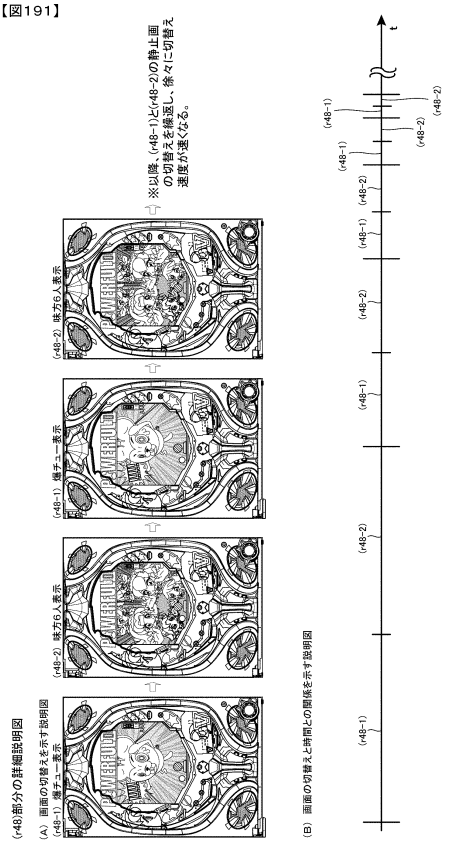
【図１９０】

【図190】



【図１９１】

【図191】



【図１９２】

【図192】

１．開始パート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD1

【図１９３】

【図193】

１．開始パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD1）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター開ききった後は消灯維持

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

【図１９４】

【図194】

２．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD2

【図１９５】

【図195】

２．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD2）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	省略
tb5	緑点滅	赤点灯	省略
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		省略
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	省略
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		W4
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		省略
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図１９６】

【図196】

３．SP前半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図１９７】

【図197】

４．SP前半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD4）

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図１９８】

【図198】

５．SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD5

【図１９９】

【図199】

5. SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD5）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	省略
te6	緑点灯	クリーム点滅	省略
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	省略
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

白点滅輝度データ1周期よりも短い

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２００】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２０１】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

【図２０２】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD8）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の前半部分

役物の退避途中から輝度データを切替

【図２０３】

【図203】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図２０４】

【図204】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	省略
ti3	緑点滅	赤点灯	省略
ti4	紫点滅	赤点灯	省略
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		省略
ti10	赤点滅		省略
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

・
・
・

【図２０５】

【図205】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

・
・
・

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		省略
ti18	緑点滅		省略
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	省略
ti26	紫点滅	緑点滅	省略
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		省略
ti34	緑点滅		省略
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36～ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２０６】

【図206】

10．SP後半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj1～tj3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
tj2,tj3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj4,tj5(5000msec)	白点滅		W4
tj6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２０７】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(ti39)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図２０８】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD12

【図２０９】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル（枠ランプの子テーブルWD12）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		
tn21	赤点滅		
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

役物動作の後半部分

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期と同じ

白点滅輝度データ1周期よりも短い

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２１０】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2～to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２１１】

【図211】

14．SP後半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tn27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

【図２１２】

【図212】

15．SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD15

【図２１３】

【図213】

15．SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD15）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		省略
tr5	青点滅		省略
tr6	ハワイアンブルー点滅		省略
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		省略
tr11	青点滅		省略
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【図２１４】

【図214】

15．SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD15）

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49,tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51～tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

【図２１５】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1～ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

(b1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16b

(b2)当りエピローグ用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2～ts3-8	白点滅		W4
ts4～ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色挟まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時もなめらかなレインボー(無彩色挟まない)

輝度データを切り替える

【図２１６】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピローグ用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP前半,後半と共通の孫テーブル(時間異なる)

大当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tr54)よりも輝度が小さい

【図２１７】

【図217】

18. 敷済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯(td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

【図２１８】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD19

【図２１９】

【図219】

19．再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD19）

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6～tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11～tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図２２０】

【図220】

20．再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD20）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1～tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5～tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【図２２１】

【図221】

21．再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD21）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1～tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5～tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図２２２】

【図222】

22．ファンファーレ輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD22）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

【図２２３】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図２２４】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

【図２２５】

【図225】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
30	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

【図２２６】

【図226】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY1）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL1）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
600000	0xFFFFF

【図２２７】

【図227】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x2F00F1	0xFFF0F5
30	0x4F00F0	0xFFF0F3
30	0x6F02F0	0xFFF0F1
30	0x8F04F0	0xFFF0F0
30	0xAF06F0	0xFFF2F0
30	0xCF08F0	0xFFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFFF8F0
30	0xFB0FF0	0xFFFAF0
30	0xF90FD0	0xFFFCF0
30	0xF70FB0	0xFFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFF90
30	0xF00F30	0xFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFF04
30	0xF0FF0A	0xFFFF06
30	0xD0FF0C	0xFFFF08
30	0xB0FF0F	0xFFFF0A
30	0x90FD0F	0xFFFF0C
30	0x70FB0F	0xFFFF0F
30	0x50F90F	0xFFFD0F
30	0x30F70F	0xFFFB0F
30	0x10F50F	0xFFF90F
30	0x00F30F	0xFFF70F
30	0x02F10F	0xFFF50F
30	0x04F00F	0xFFF30F
30	0x06F02F	0xFFF10F
30	0x08F04F	0xFFF00F
30	0x0AF06F	0xFFF02F
30	0x0CF08F	0xFFF04F
30	0x0FF0AF	0xFFF06F
30	0x0FD0CF	0xFFF08F
30	0x0FB0FF	0xFFF0AF
30	0x0F90FD	0xFFF0CF
30	0x0F70FB	0xFFF0FF
30	0x0F50F9	0xFFF0FD
30	0x0F30F7	0xFFF0FB
30	0x0F10F5	0xFFF0F9
30	0x0F00F3	0xFFF0F7

【図２２８】

【図228】

役物動作赤点滅輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00

【図２２９】

【図229】

黄色もや輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図２３０】

【図230】

白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW4）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３１】

【図231】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図２３２】

【図232】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W5a(W5)	W5b(W5)	W5c(W5)	W5d(W5)	W5e(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y5a(Y5)	Y5b(Y5)	Y5c(Y5)	Y5d(Y5)	Y5e(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L5a(L5)	L5b(L5)	L5c(L5)	L5d(L5)	L5e(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A5a(A5)	A5b(A5)	A5c(A5)	A5d(A5)	A5e(A5)

【図２３３】

【図233】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5a）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x000000	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x300000	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x300000	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600300	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600300	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900

【図２３４】

【図234】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5c）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100100	0x100100

【図２３５】

【図235】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5d）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x300000	0x300300	0x000300	0x300600	0x600600	0x900900	0x900600	0x600600	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x300000	0x300300	0x000300	0x300600	0x600600	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x300000	0x300300	0x600600	0x000000	0x000300	0x600600	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x900300	0x300000	0x300300	0x600600	0x000000	0x000300	0x600600	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x900300
30	0x600300	0x600300	0x600600	0x900900	0x900600	0x900300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x900300	0x600300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x900300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x900300
30	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300
30	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300
30	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x900600	0x900900	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300	0x000300	0x600600	0x900600	0x900300	0x900600	0x600300
30	0x300600	0x900900	0x600600	0x300300	0x600600	0x300300	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x600600	0x300300	0x300600	0x900900	0x600600	0x300300	0x600600	0x300300	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x600600	0x300300

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5e）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xC00300	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00300	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0xC00300	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00300	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0xC00200	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00200	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0x300C00	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x300C00	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200
30	0x300C00	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x300C00	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200	0x400200
30	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300
30	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300
30	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300
30	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x400C00	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300	0x300300

【図２３６】

【図236】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5a）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5b）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5c）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5d）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5e）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

【図２３７】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２３８】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図２３９】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４０】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

【図２４１】

【図241】

共通線カットイン輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W6a(W6)	W6b(W6)	W6c(W6)	W6d(W6)	W6e(W6)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y6a(Y6)	Y6b(Y6)	Y6c(Y6)	Y6d(Y6)	Y6e(Y6)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L6a(L6)	L6b(L6)	L6c(L6)	L6d(L6)	L6e(L6)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A6a(A6)	A6b(A6)	A6c(A6)	A6d(A6)	A6e(A6)

【図２４２】

【図242】

共通線カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6a）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040070	0x070070
30	0x0A0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x070070	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
30	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
30	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

【図２４３】

【図243】

共通線カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6c）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x0A0010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0
30	0x0000A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0000	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x0A0000	0x0A00A0	0x0A00A0	0x000000	0x0000A0	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0020	0x020020	0x0200A0	0x0A00A0
30	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0020	0x0200A0	0x0A00A0	0x0A0020	0x020020
30	0x0A0010	0x0A00A0	0x0A00A0	0x010010	0x0100A0	0x020020	0x000020	0x0200A0	0x0A0030	0x030030	0x0300A0	0x0A00A0
30	0x0200A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0020	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0030	0x0300A0	0x0A00A0	0x0A0030	0x030030
30	0x0A0020	0x0A00A0	0x0A00A0	0x020020	0x0200A0	0x030030	0x000030	0x0300A0	0x0A0040	0x040040	0x0400A0	0x0A00A0
30	0x0300A0	0x020020	0x020020	0x0A00A0	0x0A0030	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0040	0x0400A0	0x0A00A0	0x0A0040	0x040040
30	0x0A0030	0x0A00A0	0x0A00A0	0x030030	0x0300A0	0x040040	0x000040	0x0400A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0400A0	0x030030	0x030030	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x040040	0x0400A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x040040	0x040040	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050

【図２４４】

【図244】

共通線カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020020	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
20	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
20	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x070070	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
20	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
20	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x0700A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
20	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
20	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
20	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

共通線カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6e）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x050030	0x030030	0x0300A0	0x050050
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x000050	0x050030	0x030000	0x000030	0x030030	
30	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x030030	0x000030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x030050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x050030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000030	0x050050	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x030030	0x030030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

10 20 30 40 50

【図２４５】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY6d）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY6e）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000

【図２４６】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２４７】

【図247】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

【図２４８】

【図248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４９】

【図249】

操作促進なし調リ2輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW8)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

操作促進なし調リ2輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW6)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300
30	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC

【図２５０】

【図250】

トリガ表示輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW9)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0
30	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0

操作促進輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW10)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

【図２５１】

【図251】

シャッター1輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW11)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

シャッター2輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW12)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

【図２５２】

【図252】

ハズレ1輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW13)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

ハズレ2輝度データテーブル
(枠ランプ用換テーブルW14)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

【図２５３】

【図253】

ハズレ輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW15）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	— RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【図２５４】

【図254】

救済当り1輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW16）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	— RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00
30	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00

【図２５５】

【図255】

救済当り2輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW17）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510
30	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10
30	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510
30	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31
30	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63
30	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
30	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97
30	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643
30	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA
30	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754
30	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB
30	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766
30	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD
30	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888
30	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD
30	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999
30	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD
30	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA
30	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD
30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB
30	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD
20	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC
20	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD

【図２５６】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW18）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F

【図２５７】

【図257】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW19）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
60	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５８】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW20）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５９】

【図259】

背景輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右＆左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【図２６０】

【図260】

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21a）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
160	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
150	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
310	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
50	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
260	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
50	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
300	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

【図２６１】

【図261】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【ハズレ時】

輝度データテーブルW8

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,B、最終リーチにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

輝度データテーブルW10

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,B、最終リーチを経由したハズレエピローグパート

輝度データテーブルW13

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

煽り時のW8,W10よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW14

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

当り時のW1よりも切替時間が長い

W13よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW15

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

アイキャッチ用の輝度データテーブルを経由

消灯

輝度データテーブルW21(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550

リーチ前の輝度に戻る

【図２６２】

【図262】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【当り時】

輝度データテーブルW8

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bを経由した当りエピローグパート

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６３】

【図263】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【当り時】

輝度データテーブルW10

最終リーチにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

輝度データテーブルW18(一部)

最終リーチを経由した当りエピローグパート

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F0C	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

役物動作時のW20よりもなめらかなレインボー（無彩色を挟まない）

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

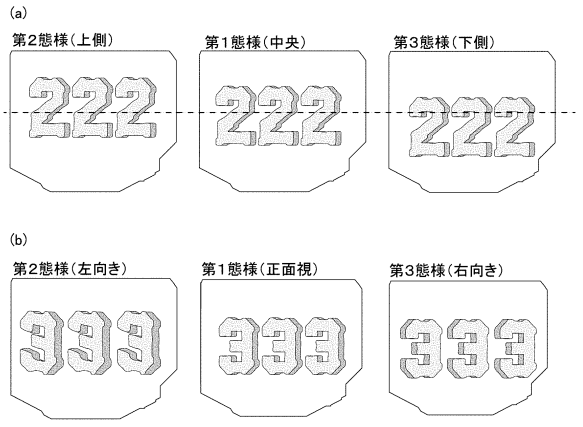
輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６４】

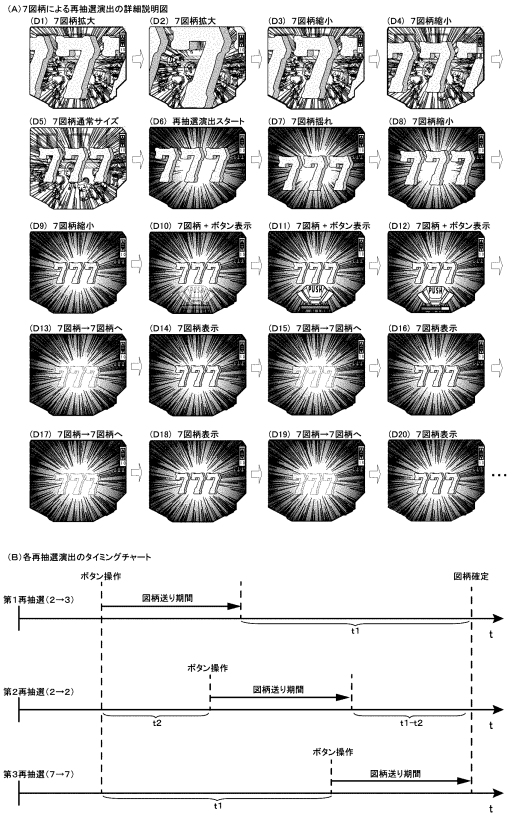
【図264】

図柄の揺れ態様について



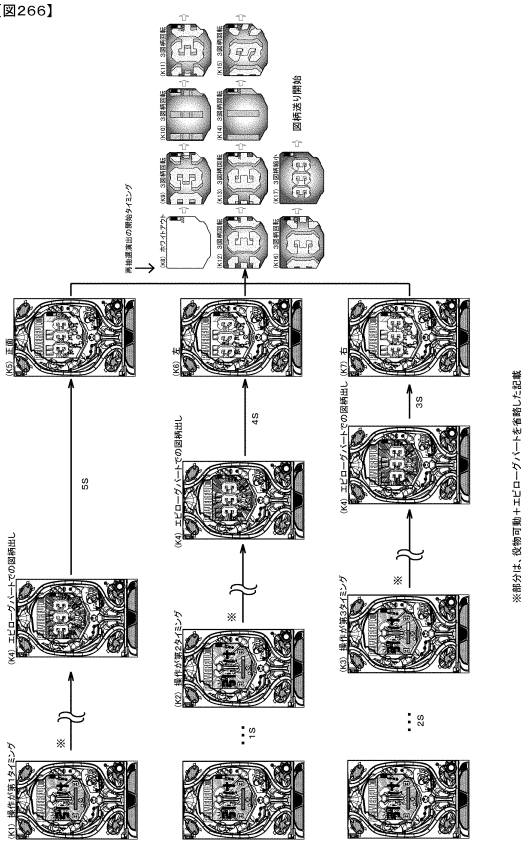
【図２６５】

【図265】



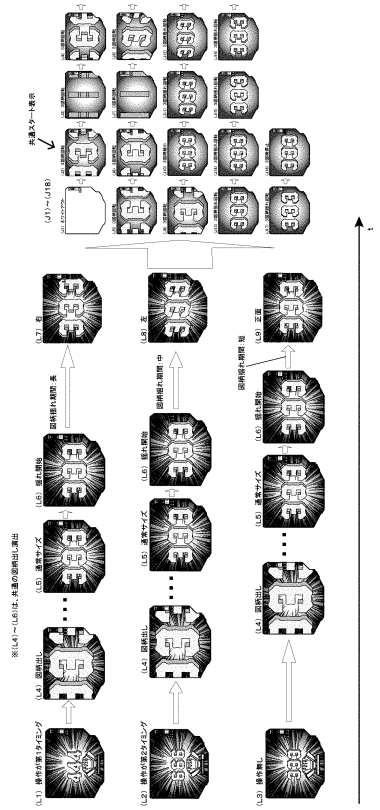
【図２６６】

【図266】



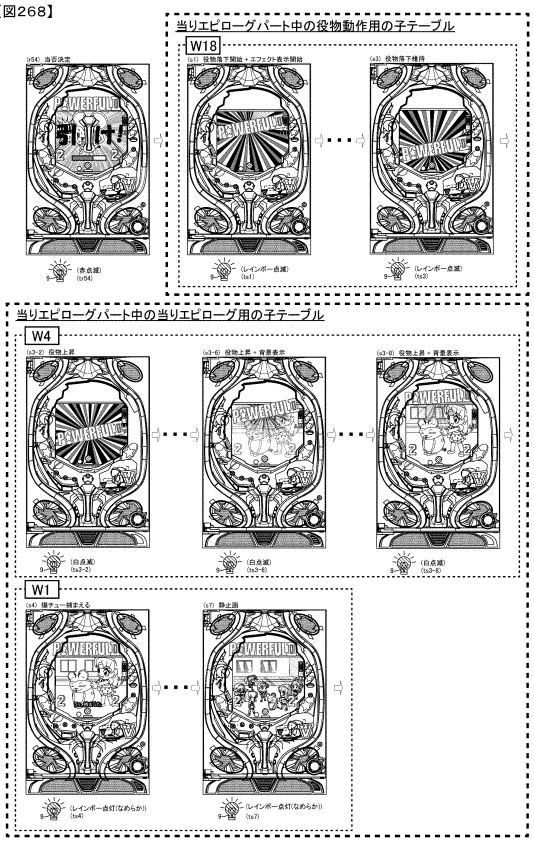
【図２６７】

【図267】



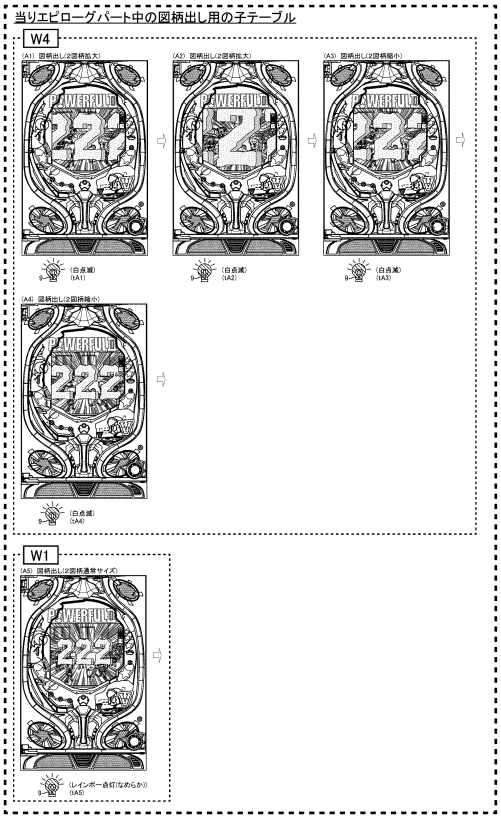
【図２６８】

【図268】



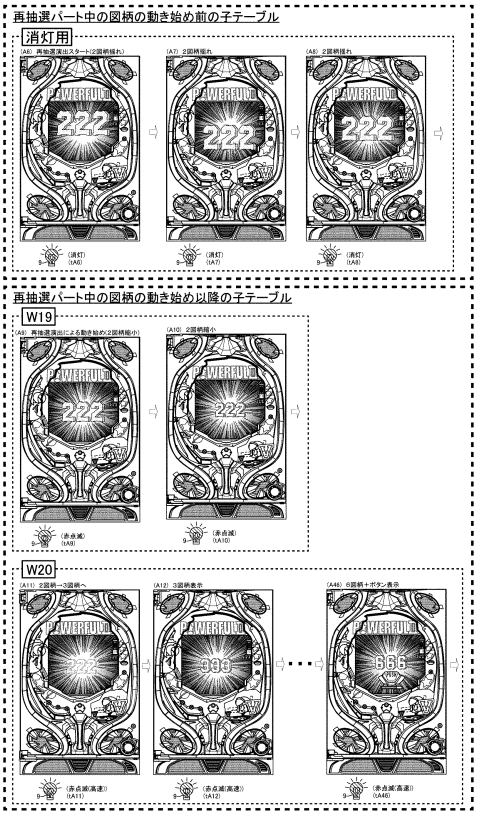
【図２６９】

【図269】



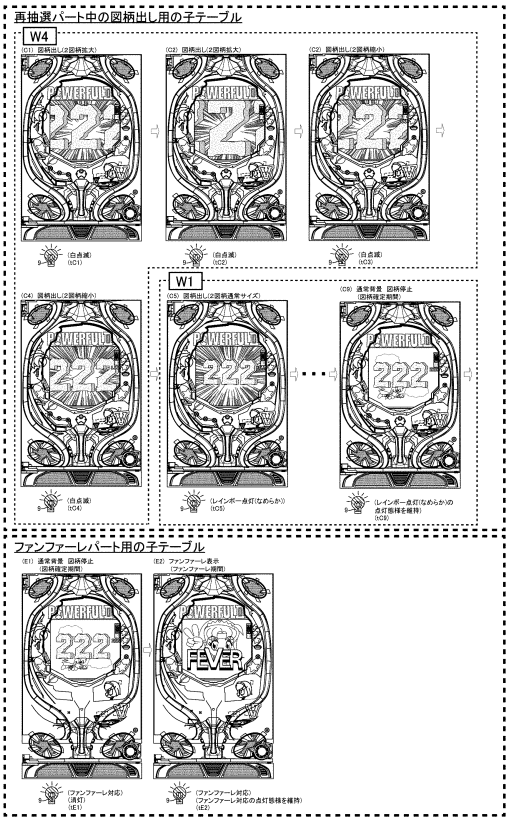
【図２７０】

【図270】



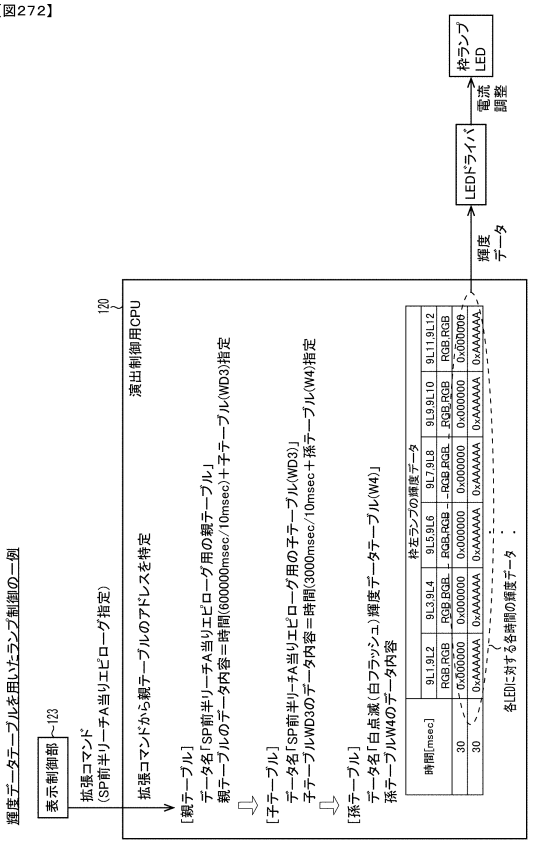
【図２７１】

【図271】



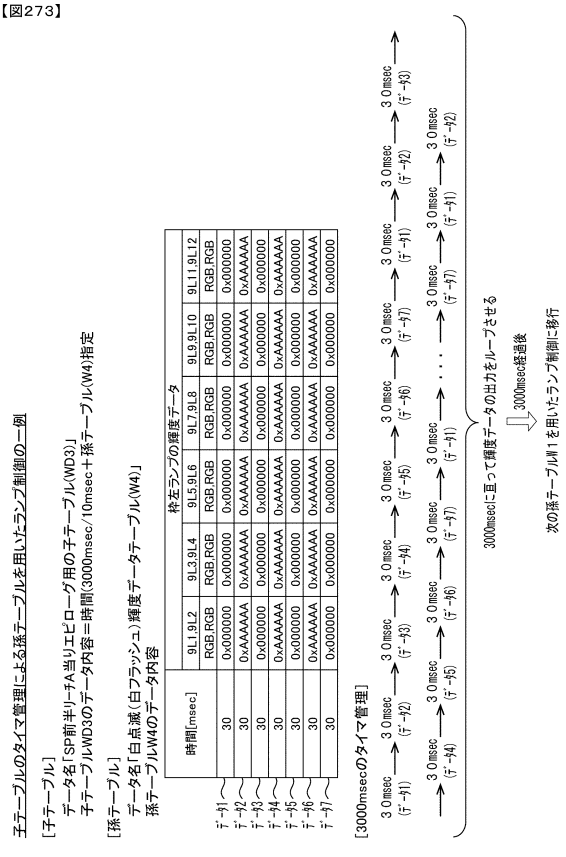
【図２７２】

【図272】



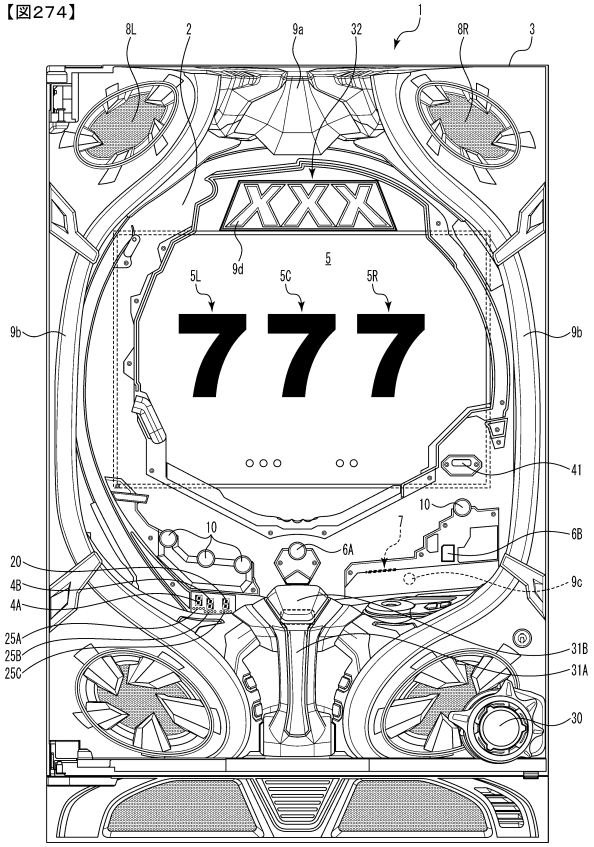
【図２７３】

【図273】



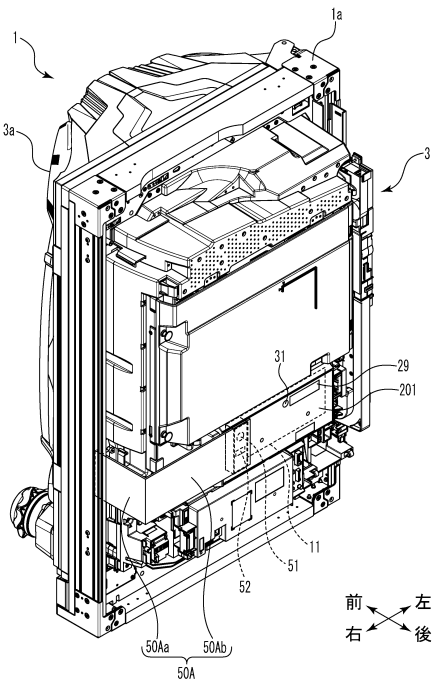
【図２７４】

【図274】



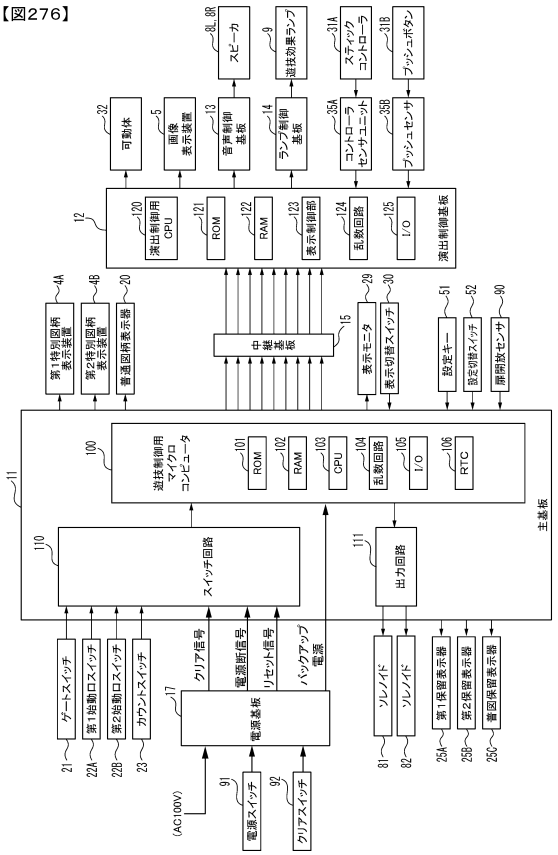
【図２７５】

【図275】

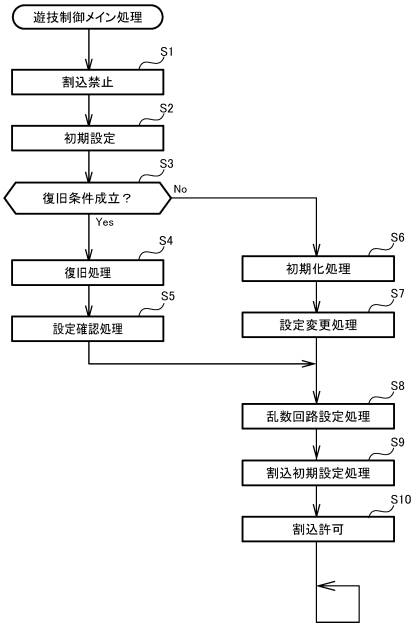


【図２７６】

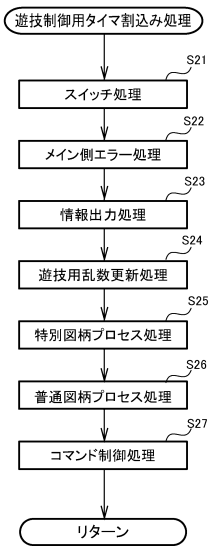
【図276】



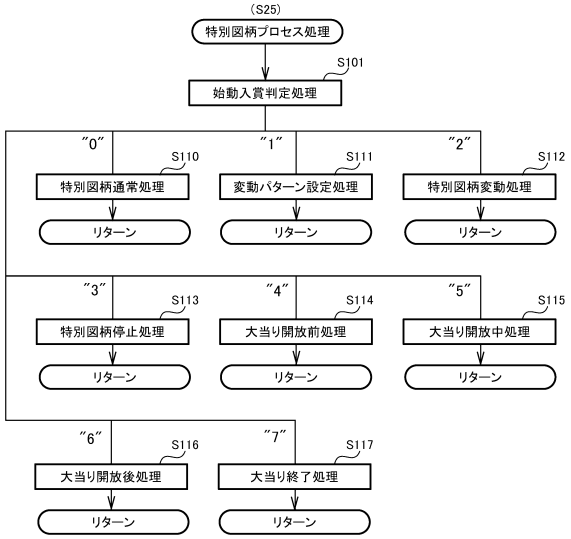
【図２７７】
【図277】



【図２７８】
【図278】



【図２７９】
【図279】



【図２８０】
【図280】

(A)第１特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

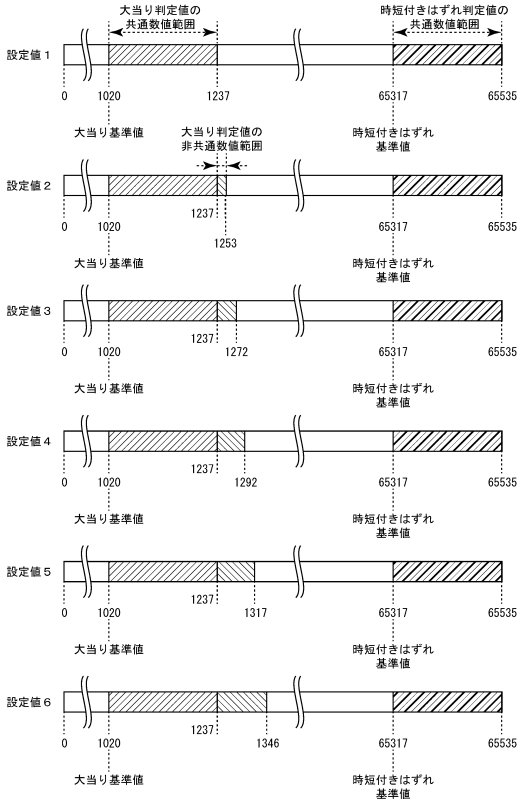
(B)第２特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図２８１】

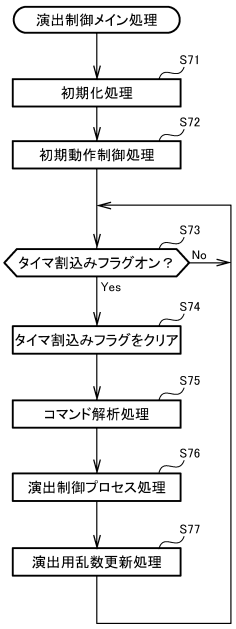
【図281】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



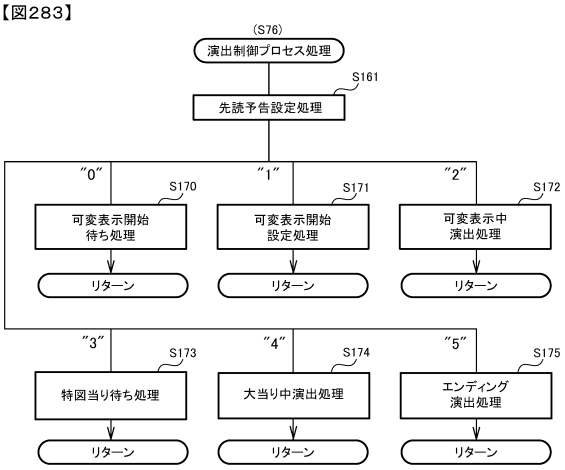
【図２８２】

【図282】



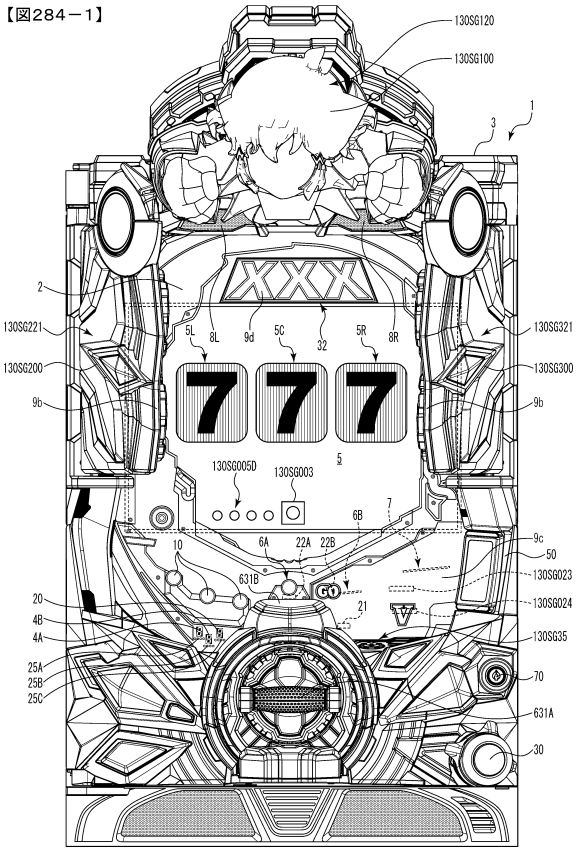
【図２８３】

【図283】



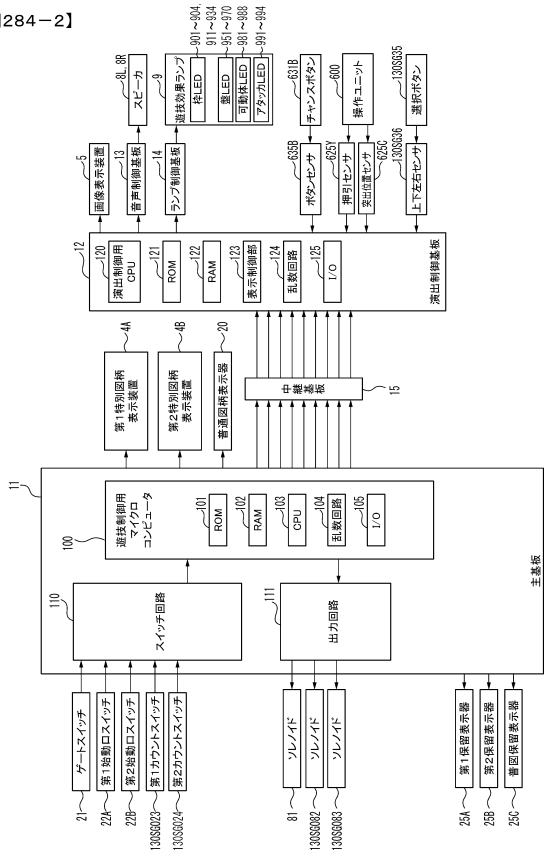
【図２８４－１】

【図284－1】



【図２８４－２】

【図284－2】



【図２８４－３】

【図284－3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
91	XX	復旧時天井時短回数指定	電源復旧時に天井時短回数カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	天井時短回数指定	天井時短までの回転数情報を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時短回数通知	残り第2特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知

【図２８４－４】

【図284－4】

（A）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB
8C	05	第6可変表示結果指定	時短付きはずれA
8C	06	第7可変表示結果指定	時短付きはずれB

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	第1図柄確定	第1図柄確定期間（0．5秒）に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	01	第2図柄確定	第2図柄確定期間（6秒）に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	02	第3図柄確定	第3図柄確定期間（20秒）に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	03	第4図柄確定	第4図柄確定期間（81．4秒）に亘る飾り図柄の図柄停止

（C）

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時天井時短回数1指定	天井可変表示カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時天井時短回数2指定	天井可変表示カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時天井時短回数3指定	天井可変表示カウンタの値の3桁目

（D）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	天井時短回数A指定	天井時短到達
94	01	天井時短回数B指定	天井時短まで1～125回転
94	7E	天井時短回数C指定	天井時短まで126回転
94	7F	天井時短回数D指定	天井時短まで127回転以上

（E）

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態指定	通常状態
95	01	第2遊技状態指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A1（1回の時短制御）
95	02	第3遊技状態指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態A3（685回の時短制御）
95	03	第4遊技状態指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態A2（7回の時短制御）
95	04	第5遊技状態指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態A3（685回の時短制御）
95	05	第6遊技状態指定	685回の可変表示実行後の時短状態B（685回の時短制御）
95	06	第7遊技状態指定	時短付きはずれ当選にもとづく時短状態C1（1回の時短制御）
95	07	第8遊技状態指定	時短付きはずれ当選にもとづく時短状態C2（685回の時短制御）

※：時短制御回数は第2特図

【図２８４－５】

【図284－5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR6	0～399	時短付きはずれ種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算

【図２８４－６】

【図284－6】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	53000	スーパーリーチα→時短獲得チャンス演出(はずれ)
PA2-5	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(時短付きはずれ)
PA2-6	55000	スーパーリーチα→時短獲得チャンス演出(時短付きはずれA)
PA2-7	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(時短付きはずれB)
PA2-8	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(時短付きはずれB)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000+15000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチγ(大当り)

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチδ(はずれ)
PA3-6	2000	非リーチ(時短付きはずれ)
PA3-7	20000	ノーマルリーチ(時短付きはずれ)
PA3-8	50000	スーパーリーチδ(時短付きはずれ)
PA3-9	50000	非リーチ(時短付きはずれ)
PA3-10	30000	非リーチ(はずれ)　※時短付きはずれ当選実行報知用
PB3-1	2000+15000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチδ(大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチδ(小当り)

【図２８４－７】

【図284－7】

（Ａ）表示結果判定テーブル1

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
	時短付きはずれ	1～199(確率:1/329)

（Ｂ）表示結果判定テーブル2

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586(確率:1/200)
	小当り	32767～42129(確率:約1/7)
	時短付きはずれ	0～654(確率:1/100)

（Ｃ）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

（Ｄ）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

MR2	判定結果
0～299	大当りB

（Ｅ）小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時大当り種別
0～279	小当りA	大当りC
280～299	小当りB	大当りD

（Ｆ）時短付きはずれ種別判定テーブル（第１特別図柄用）

MR6	判定結果
0～397	時短付きはずれA
398～399	時短付きはずれB

（Ｇ）時短付きはずれ種別判定テーブル（第２特別図柄用）

MR6	判定結果
0～399	時短付きはずれB

【図２８４－８】

【図284－8】

（Ａ）大当り種別

大当り種別	ラウンド数	大当り後遊技状態	時短制御回数（第２特図）	時短制御回数（第１特図＋第２特図）
大当りA	3	時短状態A1	1回	5回
大当りB	10	時短状態A3	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）
大当りC	9	時短状態A2	7回（7回以内の大当りまで）	11回（11回以内の大当りまで）
大当りD	9	時短状態A3	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）

（Ｂ）時短付きはずれ種別

時短付きはずれ種別	可変表示後遊技状態	時短制御回数（第２特図）	時短制御回数（第１特図＋第２特図）
時短付きはずれA	時短状態C1	1回	5回
時短付きはずれB	時短状態C2	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）

【図２８４－９】

【図284－9】

（Ａ）時短状態一覧

種別	時短回数（特図2）	開始条件	終了条件
時短状態A1	1回	大当り(特図1)	1.大当り 2.時短回数変動
時短状態A2	7回	大当り(特図2)	
時短状態A3	685回	大当り(特図1,2)	
時短状態B	685回	685回変動　※1	1.大当り 2.時短回数変動
時短状態C1	1回	時短付きはずれA当選（特図1）	1.大当り 2.時短回数変動 3.時短状態B開始条件成立
時短状態C2	685回	時短付きはずれB当選（特図1,2）	

※1:時短状態Bにおける685回の変動(可変表示)が終了した後は、RAMクリアまたは次の大当り遊技終了迄新たに時短情報Bに制御されない

（Ｂ）第１時短状態の作動中に第２時短状態の開始条件成立した場合

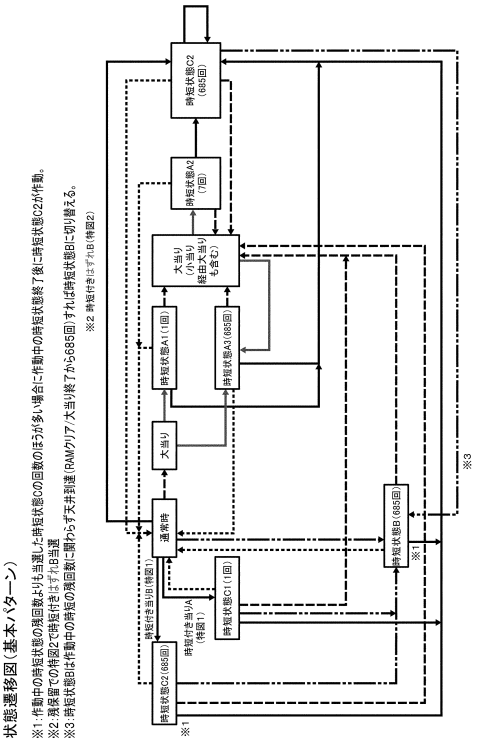
作動中の第1時短状態	開始条件が成立した第2時短状態		
	時短状態B	時短状態C1	時短状態C2
非作動（通常状態）	次変動から時短状態B	次変動から時短状態C1	次変動から時短状態C2
時短状態A1	-	重ねる（時短状態A1～A3優先）	重ねる（時短状態A1～A3優先）
時短状態A2			
時短状態A3			
時短状態B	-	重ねる（時短状態B優先）	重ねる（時短状態B優先）
時短状態C1	時短状態Bに切り替え	重ねる	重ねる
時短状態C2		重ねる（時短状態C2継続）※1	重ねる（時短状態C2再セット）※2

・「重ねる」とは、第1時短状態の作動中に別の第2時短状態の開始条件が成立した場合、第1時短状態と第2時短状態を並行して作動させること。
但し、表面上は第1時短状態が優先され、第1時短状態が終了したときに、残回数があれば第2時短状態が継続する。
第1時短状態の終了前または第1時短状態の終了とともに第2時短状態が終了することもある。

※1は、作動中の時短状態C2の残回数と時短状態C1の時短回数（1回）とが比較され、回数が多い時短状態C2の残回数がセットされる(実質継続)。
※2は、作動中の時短状態C2の残回数と時短状態C2の時短回数（685回）とが比較され、回数が多い時短状態C2の時短回数がセットされる(再セット)。

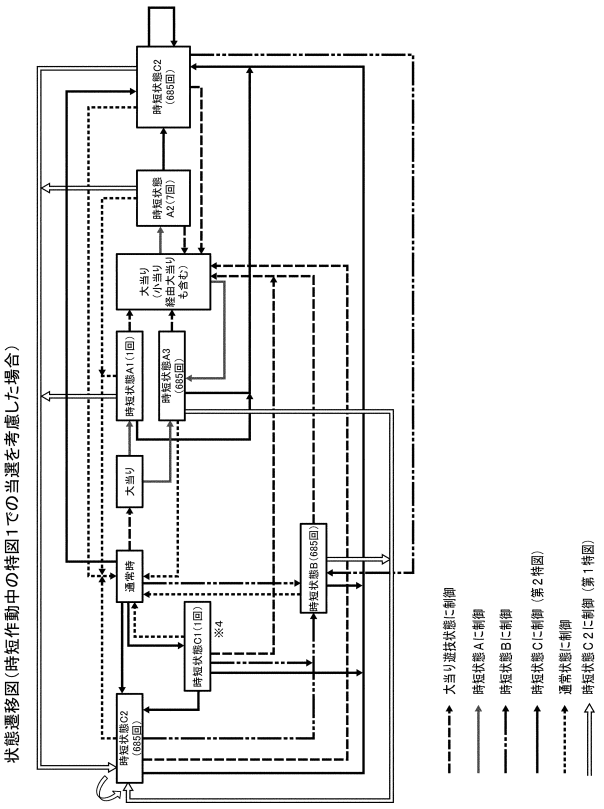
【図２８４－１０】

【図284－10】



【図２８４－１１】

【図284－11】



【図２８４－１２】

【図284－12】

130SG150

遊技制御用データ保持エリア

特図保留記憶部

保留番号	始動口バッファ値	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ６
1	1	＊＊	＊＊	＊＊＊	＊＊＊＊＊
2	1	＊＊＊＊＊	＊	＊＊	＊＊＊＊
3	1	＊＊＊＊	＊＊	＊＊＊	＊＊＊＊＊
4	－	－	－	－	－
5	－	－	－	－	－
6	－	－	－	－	－
7	－	－	－	－	－
8	－	－	－	－	－

130SG151

普図保留記憶部

保留番号	ＭＲ４
1	＊
2	＊＊
3	－
4	－

130SG151C

遊技制御フラグ設定部 130SG152

遊技制御タイマ設定部 130SG153

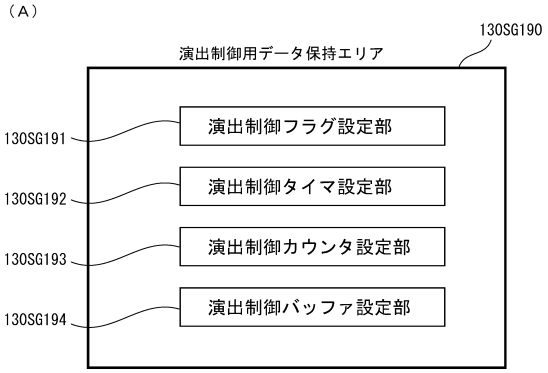
遊技制御カウンタ設定部 130SG154

遊技制御バッファ設定部 130SG155

【図２８４－１３】

【図284－13】

（Ａ）



（Ｂ）

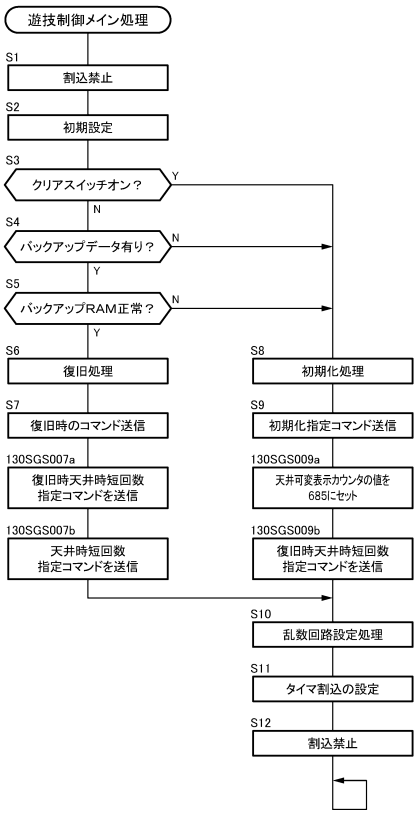
130SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	パネル表示フラグ
0	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	－
1	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	－
2	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	1	－
3	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	0	－
4	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
5	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
6	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
7	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
8	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－

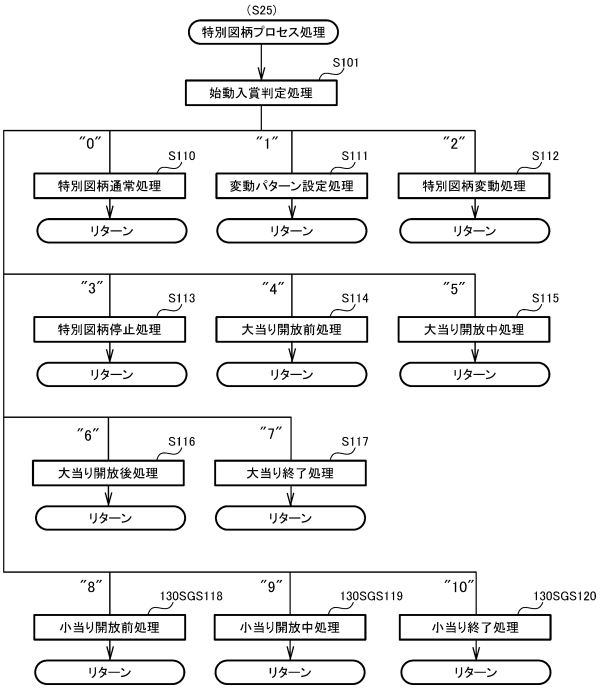
【図２８４－１４】

【図284－14】



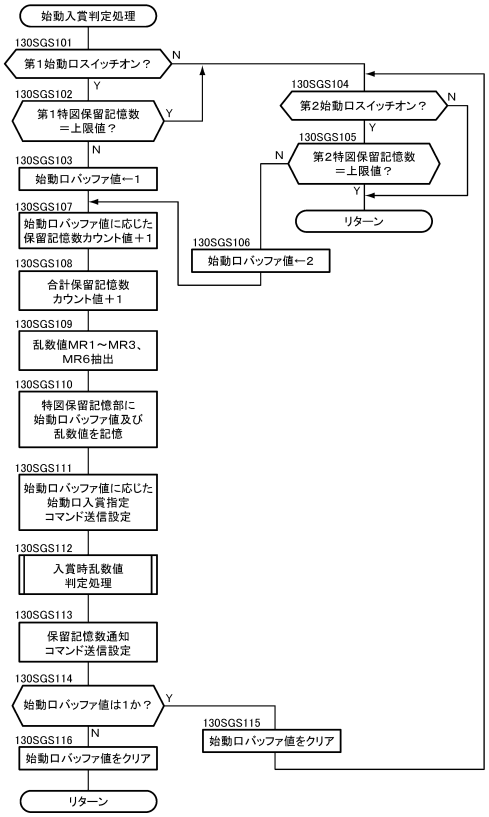
【図２８４－１５】

【図284－15】



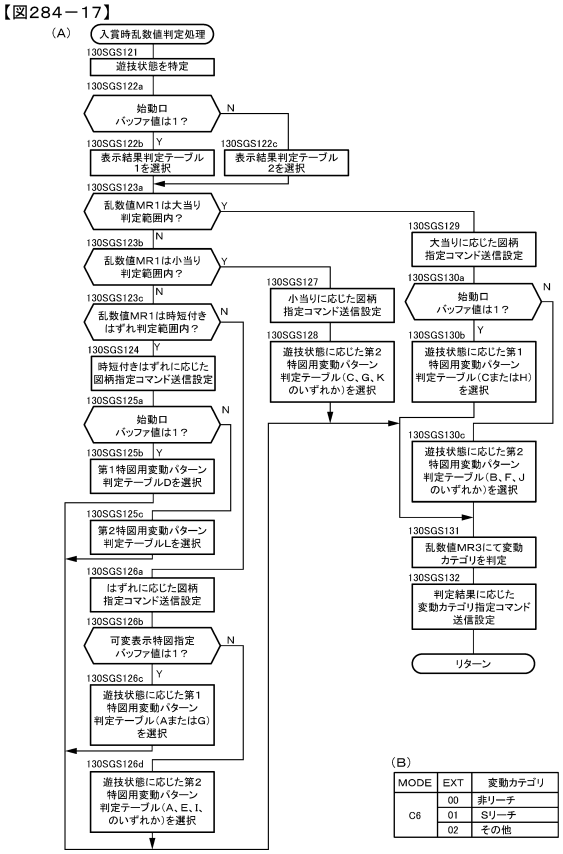
【図２８４－１６】

【図284－16】



【図２８４－１７】

【図284－17】

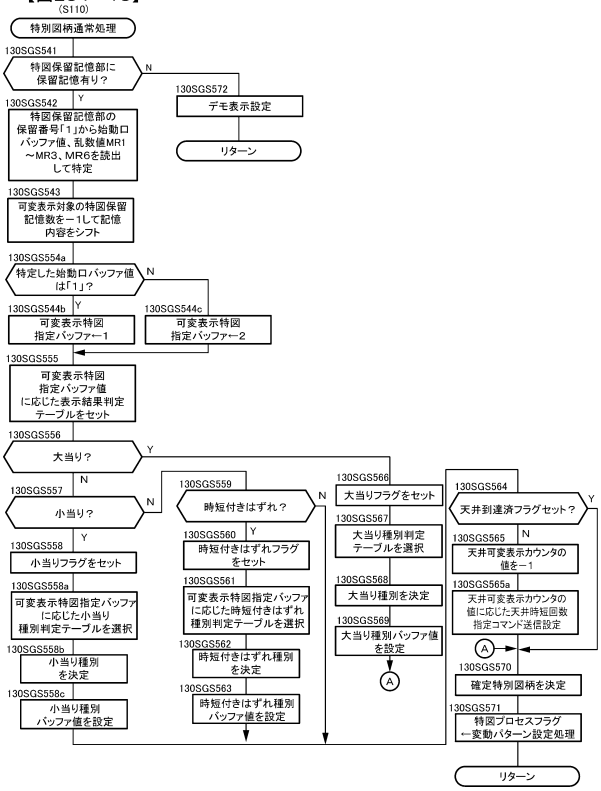


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

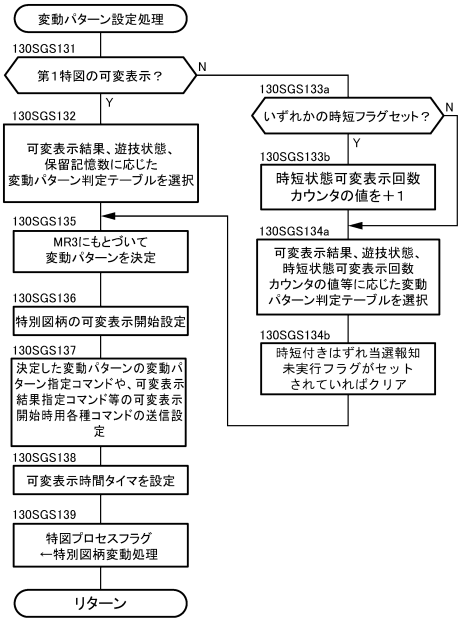
【図２８４－１８】

【図284－18】



【図２８４－１９】

【図284－19】



【図２８４－２０】

【図284－20】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数０～２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－１	１２０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～８５０
ＰＡ２－２	４３０００	８５１～９３０
ＰＡ２－３	５３０００	９３１～９６０
ＰＡ２－４	５００００	９６１～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＢ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数３以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－２	５０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～８５０
ＰＡ２－２	４３０００	８５１～９３０
ＰＡ２－３	５３０００	９３１～９６０
ＰＡ２－４	５００００	９６１～９９７

（Ｃ）第１特図用変動パターン判定テーブルＣ（大当り、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－１	２００００＋１５０００	１～５０
ＰＢ１－２	４３０００＋１５０００	５１～３００
ＰＢ１－３	５３０００＋１５０００	３０１～９９７

（Ｄ）第１特図用変動パターン判定テーブルＤ（時短付きはずれＡ、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ２－６	５５０００	１～９９７

（Ｅ）第１特図用変動パターン判定テーブルＥ（時短付きはずれＢ、通常状態、第１特図保留記憶数０～２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ２－７	１２０００	１～９９７

（Ｆ）第１特図用変動パターン判定テーブルＦ（時短付きはずれＢ、通常状態、第１特図保留記憶数３以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ２－８	５０００	１～９９７

【図２８４－２１】

【図284－21】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＧ（はずれ、時短状態Ａ～時短状態Ｃ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－３	５００	１～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＨ（大当り、時短状態Ａ～時短状態Ｃ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－４	５００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第１特図用変動パターン判定テーブルＩ（時短付きはずれ、時短状態Ａ～時短状態Ｃ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ２－５	５００	１～９９７

【図２８４－２２】

【図284－22】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－５	５０００００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＢ（大当り、時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－３	５００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＣ（小当り、時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－３	５００００	１～９９７

（Ｄ）第２特図用変動パターン判定テーブルＤ（時短付きはずれ、時短状態Ａ１または時短状態Ｃ１）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－８	５５０００	１～９９７

【図２８４－２３】

【図284－23】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＥ（はずれ、大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２・大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－２	７０００	１～１００
ＰＡ３－４	２００００	１０１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＦ（大当り、大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２・大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＧ（小当り、大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２・大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

（Ｄ）第２特図用変動パターン判定テーブルＨ（時短付きはずれ、大当りＢ後の時短状態Ａ３または時短状態Ａ２・大当りＤ後の時短状態Ａ３の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－７	２５０００	１～９９７

【図２８４－２４】

【図284－24】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＩ（はずれ、通常状態または大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目可変表示または時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２における時短付きはずれ当選報知未実行フラグ非セット且つ２回目以降の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－１	２０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＪ（大当り、通常状態または大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目可変表示または時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－１	２０００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＫ（小当り、通常状態または大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目可変表示または時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－１	２０００	１～９９７

（Ｄ）第２特図用変動パターン判定テーブルＬ（時短付きはずれ、大当りＤ後の時短状態Ａ３における８～１０回目可変表示または時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－６	２０００	１～９９７

（Ｅ）第２特図用変動パターン判定テーブルＭ（時短付きはずれ、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－９	５００００	１～９９７

（Ｆ）第２特図用変動パターン判定テーブルＮ（はずれ、時短状態Ｃ２の時短付きはずれ当選報知未実行フラグセット時と時短状態Ｃ２の１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－１０	３００００	１～９９７

※：時短付きはずれ当選報知未実行フラグは変動パターン決定時にクリア

【図２８４－２５】

【図284－25】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＯ（はずれ、大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－３	１５０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＰ（大当り、大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＱ（小当り、大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

（Ｄ）第２特図用変動パターン判定テーブルＲ（時短付きはずれ、大当りＤ後の時短状態Ａ３における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－７	２５０００	１～９９７

【図２８４－２６】

【図284－26】

第１特別図柄にて選択され得る変動パターン

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
通常状態	ＰＡ１－１ ＰＡ１－２ ＰＡ２－１ ＰＡ２－２ ＰＡ２－３ ＰＡ２－４	ＰＢ１－１ ＰＢ１－２ ＰＢ１－３	－	ＰＡ２－６ ＰＡ２－７ ＰＡ２－８
時短状態Ａ１～Ａ３	ＰＡ１－３	ＰＢ１－４	－	ＰＡ２－５
時短状態Ｂ				
時短状態Ｃ１、Ｃ２				

【図２８４－２７】

【図284－27】

（Ａ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（通常状態）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
通常状態	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－９

（Ｂ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ａ１）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ１ （１回目可変表示）	ＰＡ３－５	ＰＢ３－３	ＰＣ３－３	ＰＡ３－８

（Ｃ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当りＢ後の時短状態Ａ３）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ３ （１～６８５回目 可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

（Ｄ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ａ２）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ２ （１～７回目可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－７

（Ｅ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当りＤ後の時短状態Ａ３）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ３ （１～７回目可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－７
時短状態Ａ３ （８～１０回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６
時短状態Ａ３ （１１回目可変表示）	ＰＡ３－３	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－７
時短状態Ａ３ （１２～６８５回目 可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－７

【図２８４－２８】

【図284－28】

第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ｂ）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ｂ （１～６８５回目 可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

【図２８４－２９】

【図284－29】

（Ａ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ｃ１）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ｃ１ （１回目可変表示）	ＰＡ３－５	ＰＢ３－３	ＰＣ３－３	ＰＡ３－８

（Ｂ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ｃ２）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ｃ２ （時短付きはずれ当選 報知未実行フラグ セット時または １回目可変表示）	ＰＡ３－１０	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６
時短状態Ｃ２ （２～ ６８５回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

【図２８４－３０】

【図284－30】

（Ａ）時短状態Ａ１において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間

50000(ms)*997/997=50000(ms)

（Ｂ）時短状態Ａ２において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示動時間

7000(ms)*100/997+20000*897/997=18696.08825(ms)

（Ｃ）大当りＢ後の時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の
第２特図の平均可変表示時間

7000(ms)*100/997+20000*897/997=18696.08825(ms)

（Ｄ）大当りＤ後の時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の
第２特図の平均可変表示時間

・１～７回目及び１２～６８５回目の可変表示
7000(ms)*100/997+20000*897/997=18696.08825(ms)

・８～１０回目の可変表示
2000(ms)*997/997=2000(ms)

・１１回目の可変表示
15000(ms)*997/997=15000(ms)

以上から、

18696.08825(ms)*681/685+2000(ms)*3/685+15000(ms)*1/685=18617.57093(ms)

※：算出した数値は時短状態Ａ３中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、
且つ時短状態Ｂに制御されずに１回、７回、６８５回の可変表示が実行される場合の値

（Ｅ）時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間

（Ｃ）及び（Ｄ）から、

18696.08825(ms)*1/2+18617.57093(ms)*1/2=18656.82959(ms)

（Ｆ）時短状態Ａ１～時短状態Ａ３において可変表示結果がはずれとなる場合の
第２特図の平均可変表示時間

（Ａ）、（Ｂ）、（Ｅ）から、

50000(ms)*1/3+18696.08825(ms)*1/3+18656.82959(ms)*1/3=22904.91502(ms)

【図２８４－３１】

【図284－31】

時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間

2000(ms)*997/997=2000(ms)

【図２８４－３２】

【図284－32】

（Ａ）時短状態Ｃ１において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間

50000(ms)*997/997=50000(ms)

（Ｂ）時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の第２特図の平均可変表示時間

・１回目の可変表示
30000(ms)*997/997=30000(ms)

・２～６８５回目の可変表示

2000(ms)*997/997=2000(ms)

以上から、

30000(ms)*1/685+2000(ms)*684/685=2040.875912(ms)

※：算出した数値は時短状態Ｃ２中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、
且つ時短状態Ｂに制御されずに６８５回の可変表示が実行される場合の値

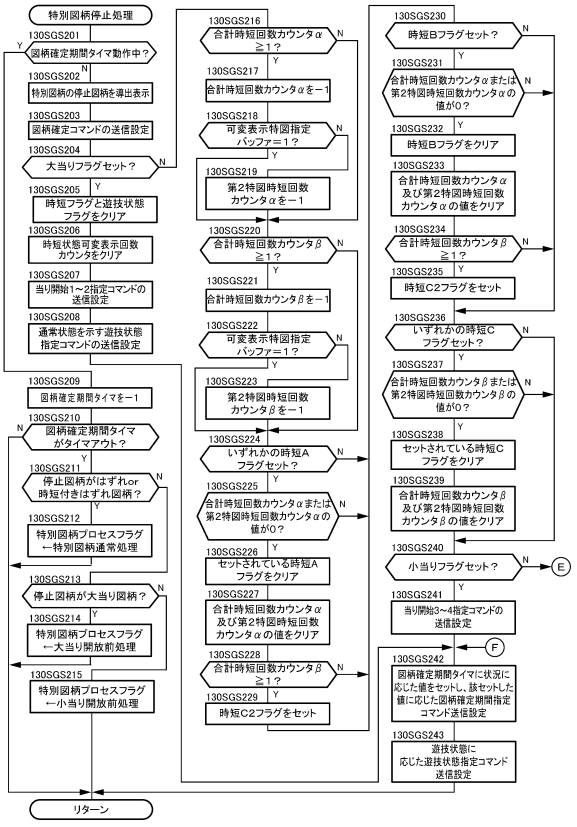
（Ｃ）時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２において可変表示結果がはずれとなる場合の
第２特図の平均可変表示時間

（Ａ）及び（Ｂ）から、

50000(ms)*1/2+2040.875912(ms)*1/2=26020.43795(ms)

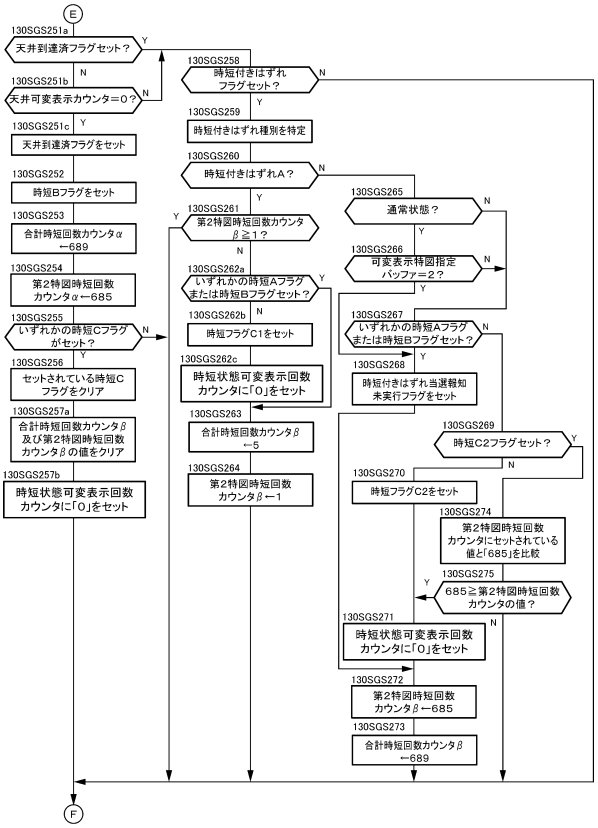
【図２８４－３３】

【図284－33】



【図２８４－３４】

【図284－34】



【図２８４－３５】

【図284－35】

通常状態における図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれＡ	時短付きはずれＢ
通常状態（第１特図１～６８４回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	２０秒	８１．４秒
通常状態（第２特図１～６８４回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
通常状態（第１特図または第２特図６８５回目可変表示）※	８１．４秒	０．５秒	０．５秒	８１．４秒	８１．４秒

※：天井到達済フラグセットされている場合は各特図の１～６８４回目と同様

【図２８４－３６】

【図284－36】

時短状態Ａにおける図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれＡ	時短付きはずれＢ
時短状態Ａ１～Ａ３（第１特図可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ａ１（第２特図１回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ａ２（第２特図１～６回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ａ２（第２特図７回目可変表示）	６秒	０．５秒	０．５秒	６秒	６秒
時短状態Ａ３（大当りＢ後の第２特図可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ａ３（大当りＤ後の第２特図１～６回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ａ３（大当りＤ後の第２特図７回目可変表示）	６秒	０．５秒	０．５秒	６秒	６秒
時短状態Ａ３（大当りＤ後の第２特図８～６８５回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒

【図２８４－３７】

【図284－37】

時短状態Ｂにおける図柄確定期間（第１特図・第２特図共通）

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれＡ	時短付きはずれＢ
時短状態Ｂ	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒

【図２８４－３８】

【図284－38】

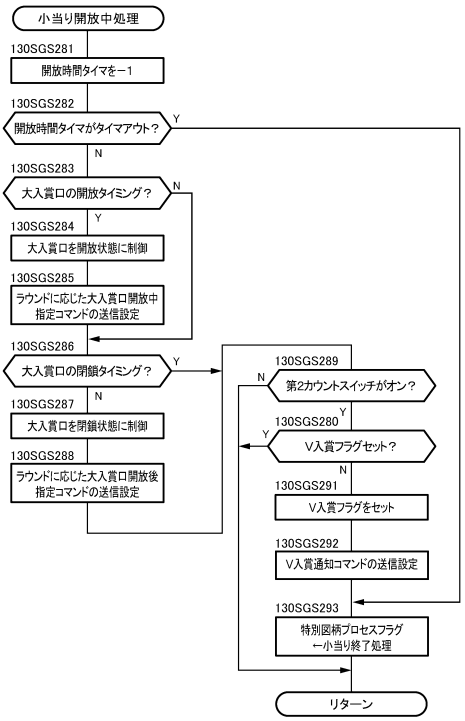
時短状態Ｃにおける図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付き はずれＡ	時短付き はずれＢ
時短状態Ｃ１、Ｃ２ （第１特図可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ｃ１ （第２特図１回目 可変表示且つ通算１～ ６８４回目可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ｃ１ （第２特図１回目 可変表示且つ通算 ６８５回目可変表示）※	８１．４秒	０．５秒	０．５秒	８１．４秒	８１．４秒
時短状態Ｃ２ （１～６８４回目 可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒
時短状態Ｃ２ （６８５回目 可変表示）	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒	０．５秒

※：天井到達済フラグセットされている場合は１～６８４回目と同様

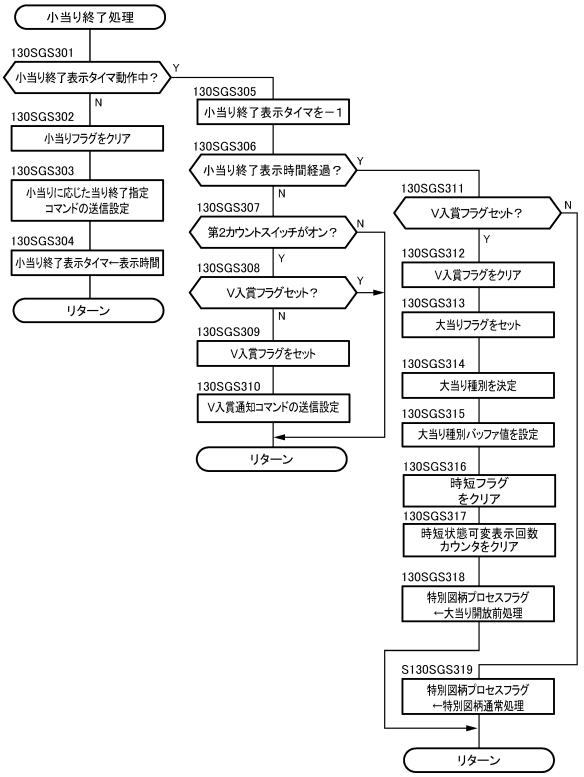
【図２８４－３９】

【図284－39】



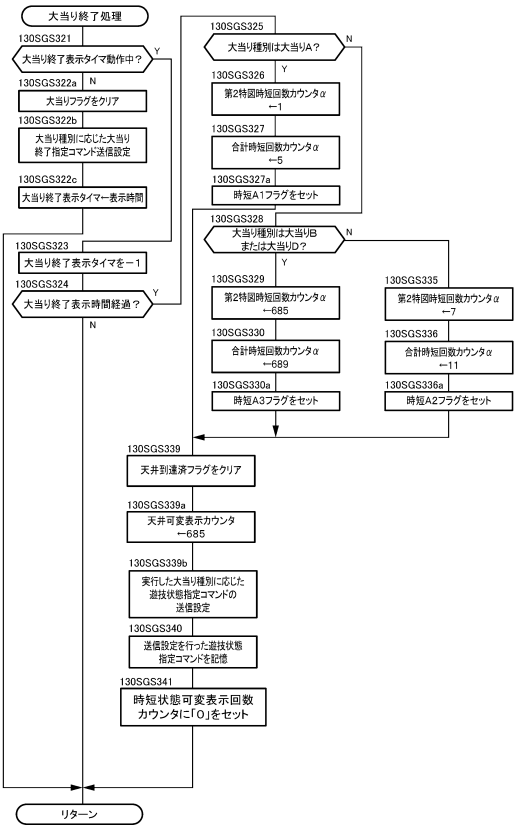
【図２８４－４０】

【図284－40】



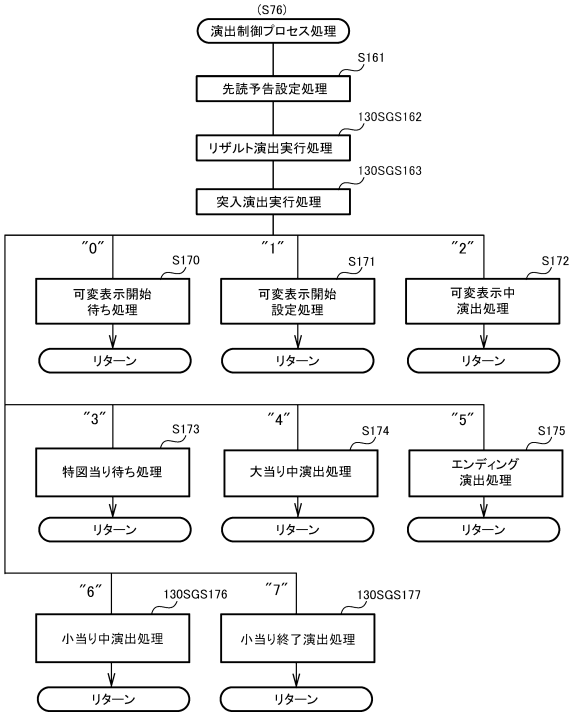
【図２８４－４１】

【図284－41】



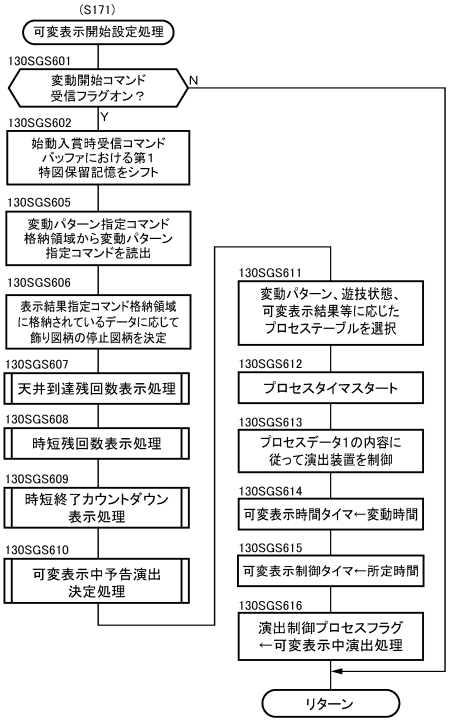
【図２８４－４２】

【図284－42】



【図２８４－４３】

【図284－43】



【図２８４－４４】

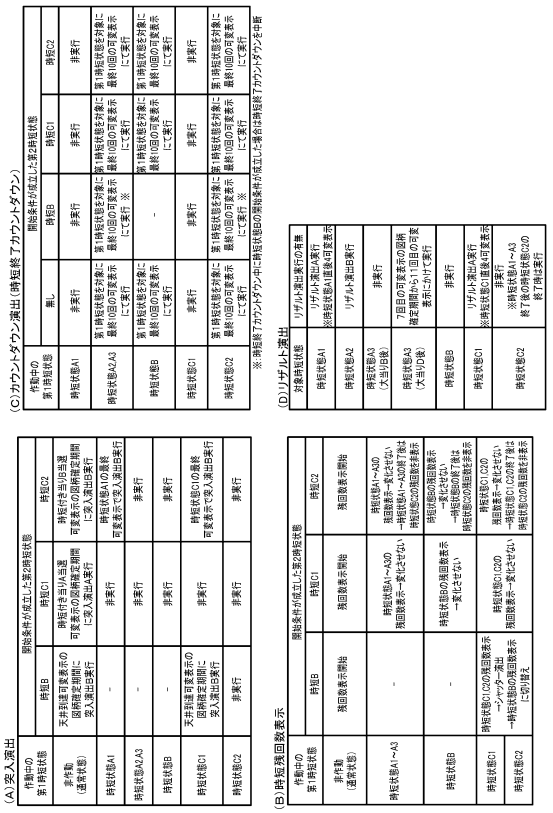
【図284－44】

時短に関する演出一覧

演出名称	実行時期	内容
突入演出A	時短制御の開始時	時短状態A1,C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。
突入演出B		時短状態A2,A3,B,C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。
FINAL BATTLE演出	時短状態A1,C1 及び時短状態A1,C1 直後の通常状態	パネルに表示された味方キャラクタが敵キャラクタとバトル 勝利すれば大当り及びBATTLE RUSH獲得
BATTLE RUSH演出	時短状態A2,A3,B,C2	味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル 可動体が落下すれば味方キャラクタ勝利で大当り及びBATTLE RUSH継続
リザルト演出A	時短制御終了後の 4回の可変表示終了時	時短状態A1,C1(FINAL BATTLE)の終了を報知する。
リザルト演出B	時短制御の終了時	時短状態A2,A3,B,C2(BATTLE RUSH)の終了を報知する。

【図２８４－４５】

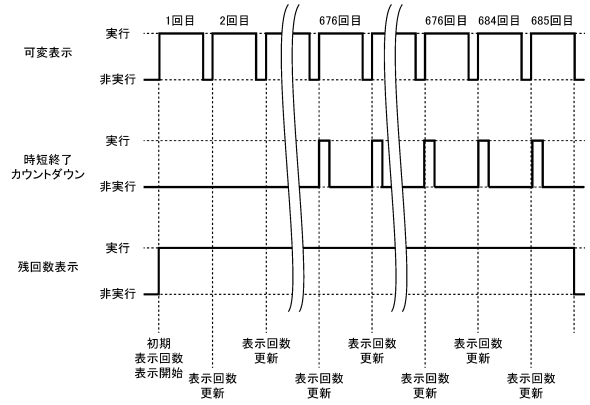
【図284－45】



【図２８４－４６】

【図284－46】

時短状態における時短状態終了までのカウントダウン及び残回数表示（時短状態A3、B、C2の場合）



※：時短状態A2では1回目の可変表示から時短終了カウントダウンと残回数表示とを表示

【図２８４－４７】

【図284－47】

第１特図の可変表示における可変表示中予告演出実行決定割合（通常状態）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
非リーチはずれ（ＰＡ１－１）	90%	10%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３ ＰＡ２－５）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｎリーチはずれ	70%	20%	10%	0%	0%	0%
Ｓリーチはずれ	40%	30%	20%	10%	0%	0%
非リーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｓリーチ時短付きはずれ	90%	10%	0%	0%	0%	0%
Ｎリーチ大当り	10%	20%	70%	0%	0%	0%
Ｓリーチ大当り（大当りＡ）	5%	20%	30%	40%	5%	0%
Ｓリーチ大当り（大当りＢ）	5%	20%	30%	40%	0%	5%

【図２８４－４８】

【図284－48】

第２特図の可変表示における可変表示中予告演出実行決定割合（時短状態）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
非リーチはずれ（ＰＡ３－３）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ（ＰＡ３－１、ＰＡ３－２）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ（ＰＡ３－１０）	0%	100%	0%	0%	0%	0%
Ｎリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｓリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｎリーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｓリーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｎリーチ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Ｓリーチ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%

【図２８４－４９】

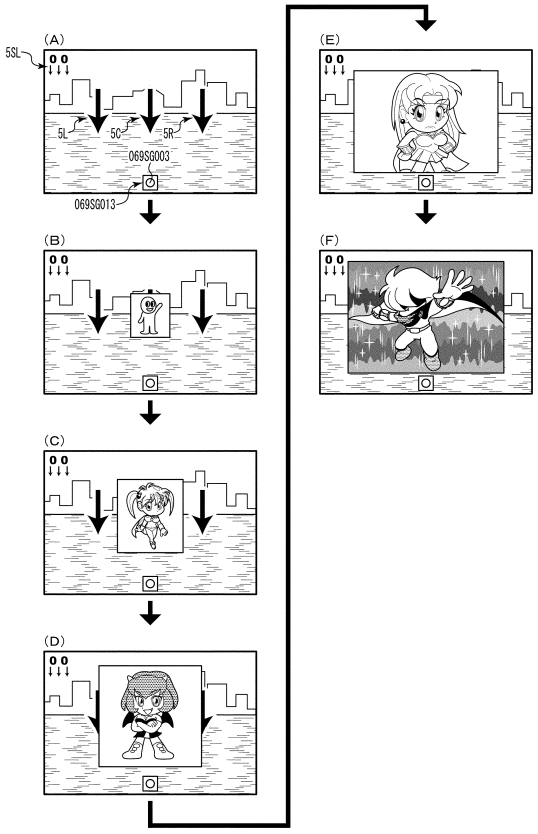
【図284－49】

予告演出の演出内容

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	キャラクタＡのみ表示
演出パターンＢ	キャラクタＡ→キャラクタＢの順に表示
演出パターンＣ	キャラクタＡ→キャラクタＢ→キャラクタＣの順に表示
演出パターンＤ	キャラクタＡ→キャラクタＢ→キャラクタＣ→キャラクタＤの順に表示
演出パターンＥ	キャラクタＡ→キャラクタＢ→キャラクタＣ→キャラクタＤ→キャラクタＥ＋レインボー背景の順に表示

【図２８４－５０】

【図284－50】



【図２８４－５１】

【図284－51】

（Ａ）時短状態Ａにおけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態Ａ１	50000(ms)
時短状態Ａ２	18696.08825(ms)
時短状態Ａ３	18656.82959(ms)
時短状態Ａ１～Ａ３	22904.91502(ms)

（Ｂ）時短状態Ｂにおけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態Ｂ	2000(ms)

（Ｃ）時短状態Ｃにおけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態Ｃ１	50000(ms)
時短状態Ｃ２	2040.875912(ms)
時短状態Ｃ１～Ｃ２	26020.43795(ms)

【図２８４－５２】

【図284－52】

遊技状態	実行可能な可変表示中予告演出
時短状態Ａ１	無し
時短状態Ａ２	無し
時短状態Ａ３	無し
時短状態Ｂ	無し
時短状態Ｃ１	無し
時短状態Ｃ２	演出パターンＡ（ＰＡ３－１０のときのみ）

【図２８４－５３】

【図284－53】　変形例

（Ａ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ａ１）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ１（１回目可変表示）	ＰＡ３－５	ＰＢ３－３	ＰＣ３－３	ＰＡ３－６

（Ｂ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当りＢ後の時短状態Ａ３）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ３（１～６８５回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

（Ｃ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ａ２）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ２（１～７回目可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－６

（Ｄ）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当りＤ後の時短状態Ａ３）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ３（１～７回目可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－６
時短状態Ａ３（８～１０回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６
時短状態Ａ３（１１回目可変表示）	ＰＡ３－３	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－６
時短状態Ａ３（１２～６８５回目可変表示）	ＰＡ３－２ ＰＡ３－４	ＰＢ３－２	ＰＣ３－２	ＰＡ３－６

【図２８４－５４】

【図284－54】変形例

（A）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

MR2	判定結果
0～99	大当りA
100～299	大当りB

（B）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当りＢ後の時短状態Ａ３）

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りＡ	大当りＢ	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ａ３（１～６８５回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＢ３－３	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

（C）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ｂ）

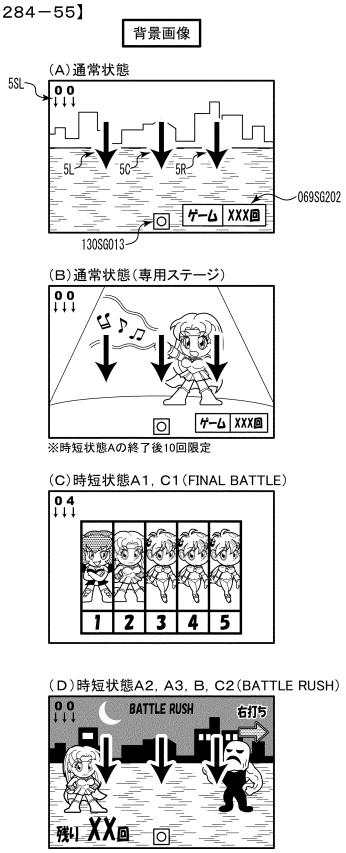
遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りＡ	大当りＢ	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ｂ（１～６８５回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＢ３－３	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

（D）第２特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態Ｃ２）

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りＡ	大当りＢ	小当り	時短付きはずれ
時短状態Ｃ２（時短付きはずれ当選報知未実行フラグセット時または１回目可変表示）	ＰＡ３－１０	ＰＢ３－１	ＰＢ３－３	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６
時短状態Ｃ２（２～６８５回目可変表示）	ＰＡ３－１	ＰＢ３－１	ＰＢ３－３	ＰＣ３－１	ＰＡ３－６

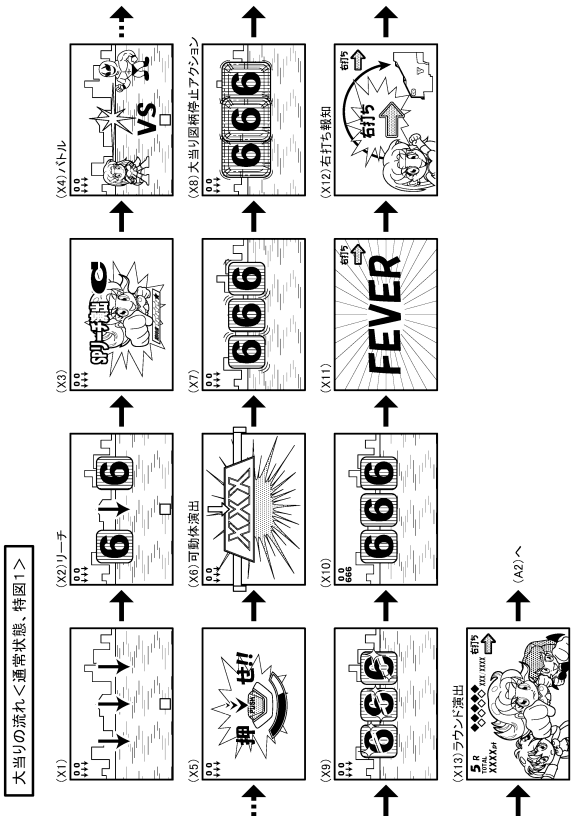
【図２８４－５５】

【図284－55】



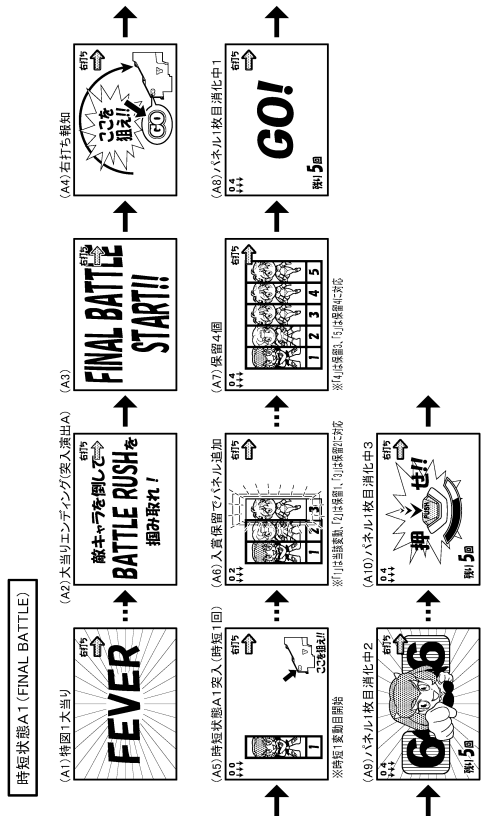
【図２８４－５６】

【図284－56】



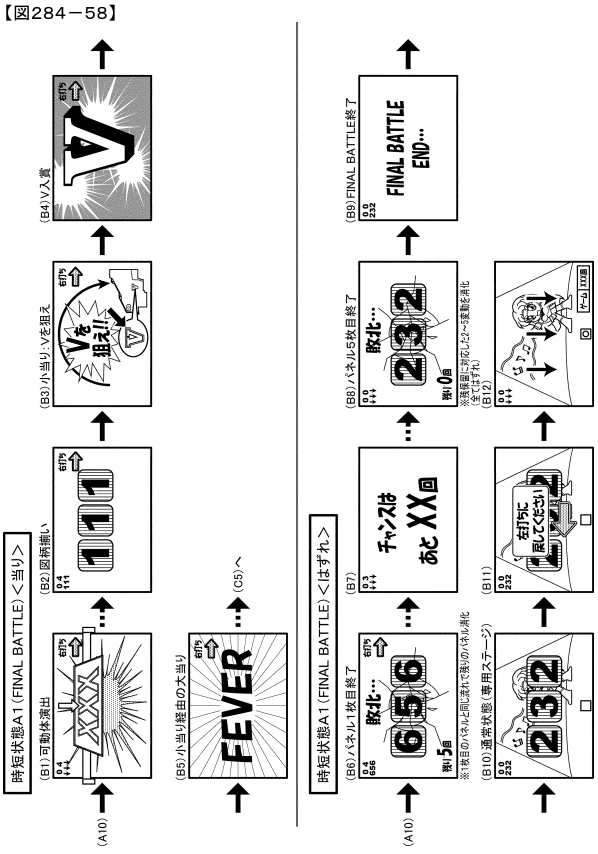
【図２８４－５７】

【図284－57】



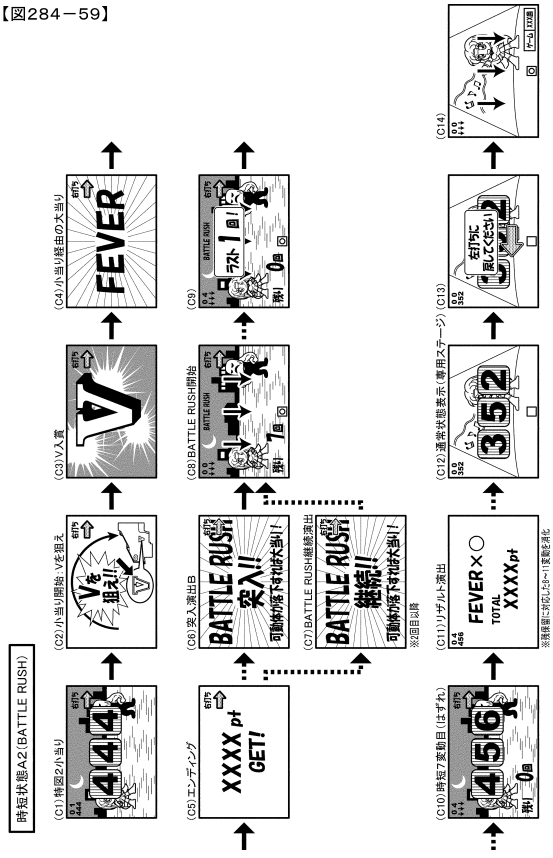
【図２８４－５８】

【図284－58】



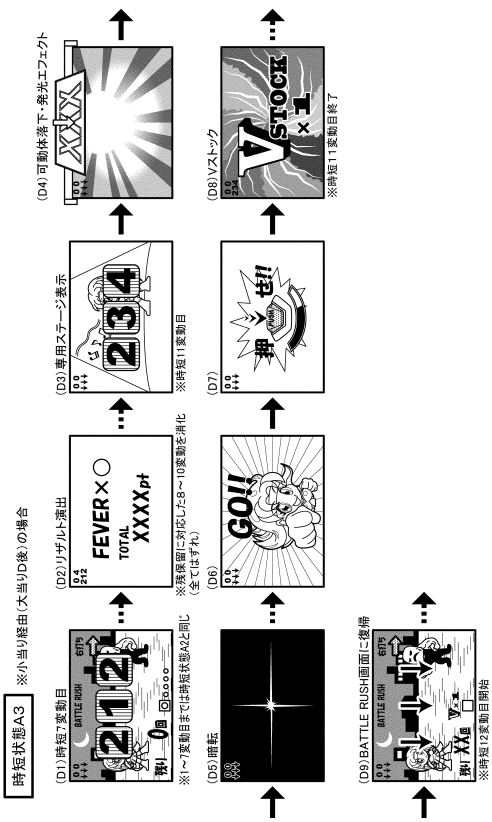
【図２８４－５９】

【図284－59】



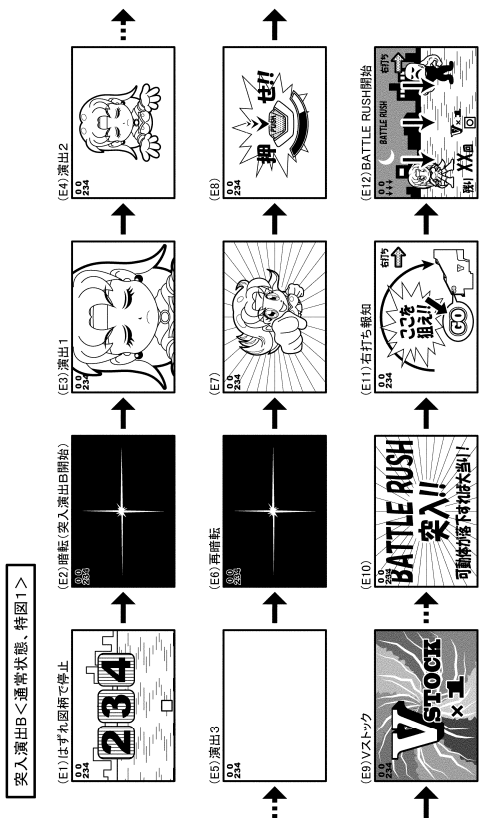
【図２８４－６０】

【図284－60】



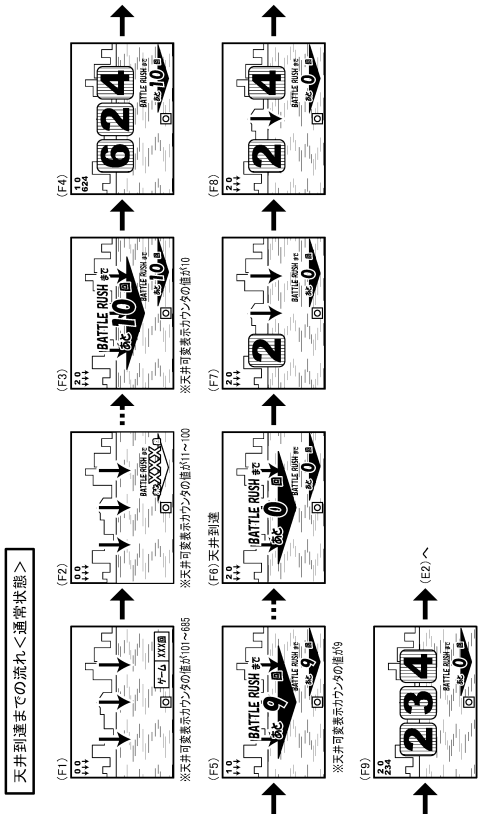
【図２８４－６１】

【図284－61】



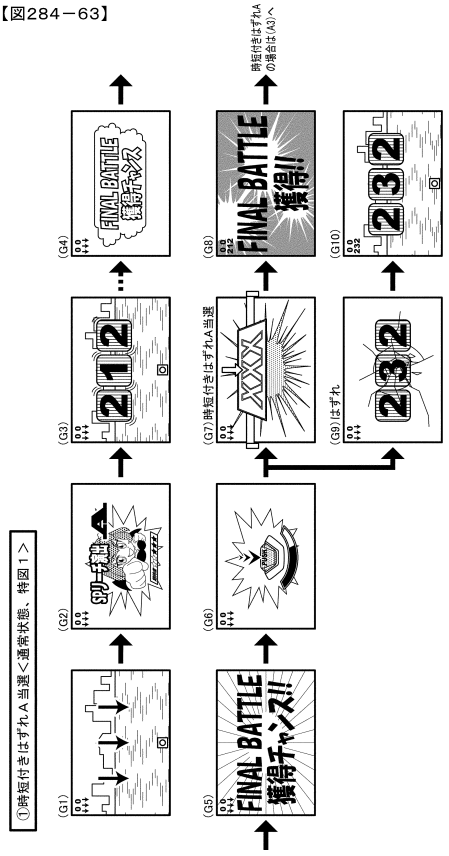
【図２８４－６２】

【図284－62】



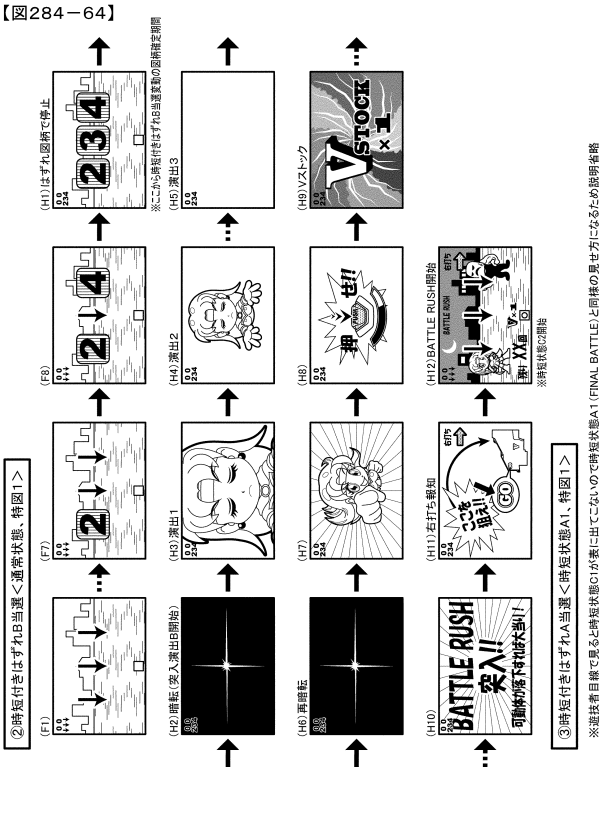
【図２８４－６３】

【図284－63】



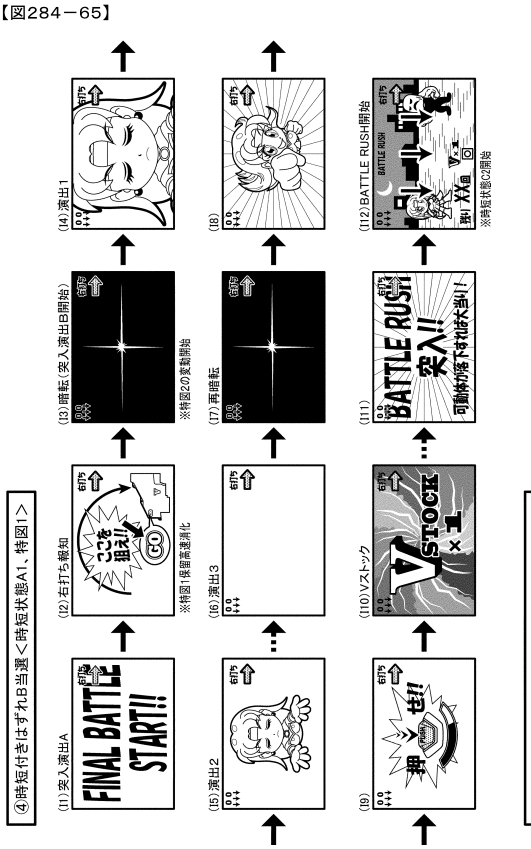
【図２８４－６４】

【図284－64】

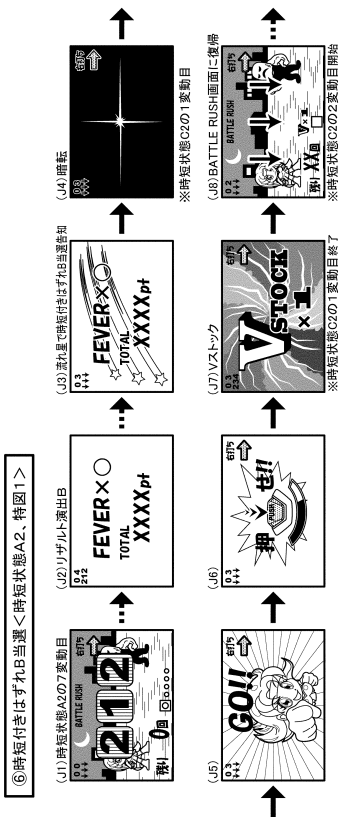


【図２８４－６５】

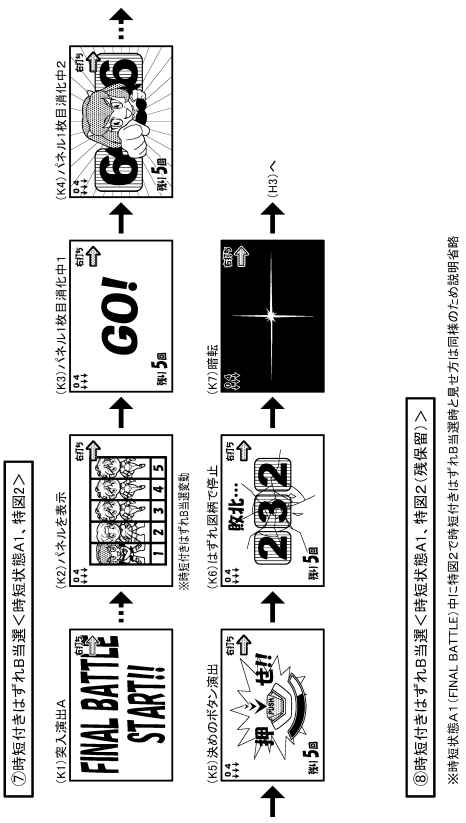
【図284－65】



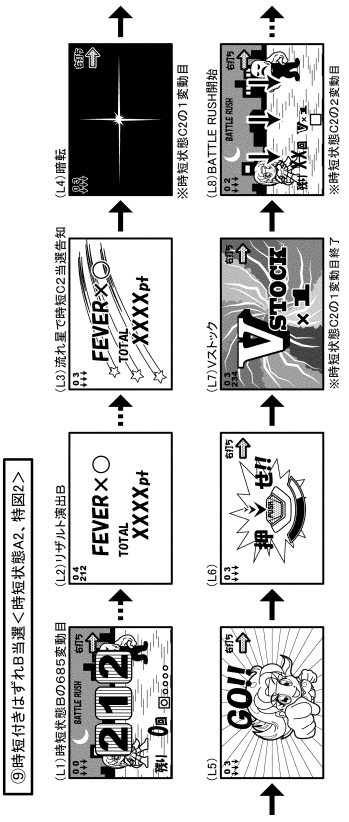
【図２８４－６６】
【図284－66】



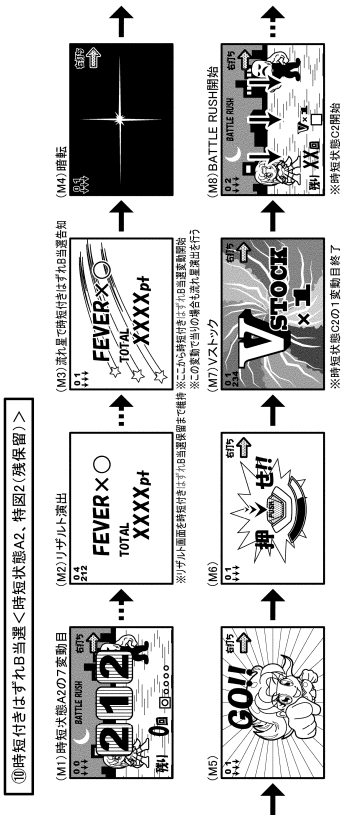
【図２８４－６７】
【図284－67】



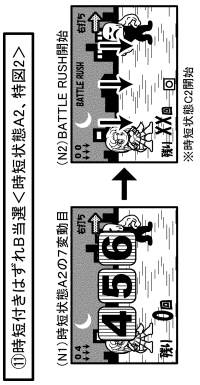
【図２８４－６８】
【図284－68】



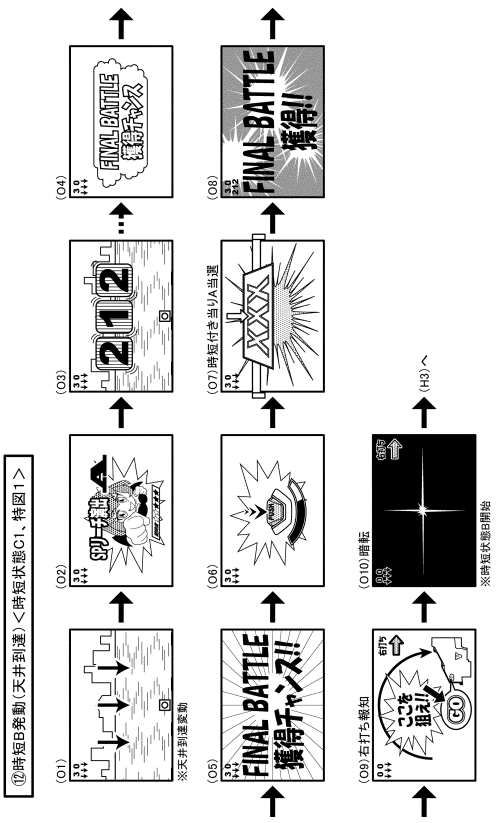
【図２８４－６９】
【図284－69】



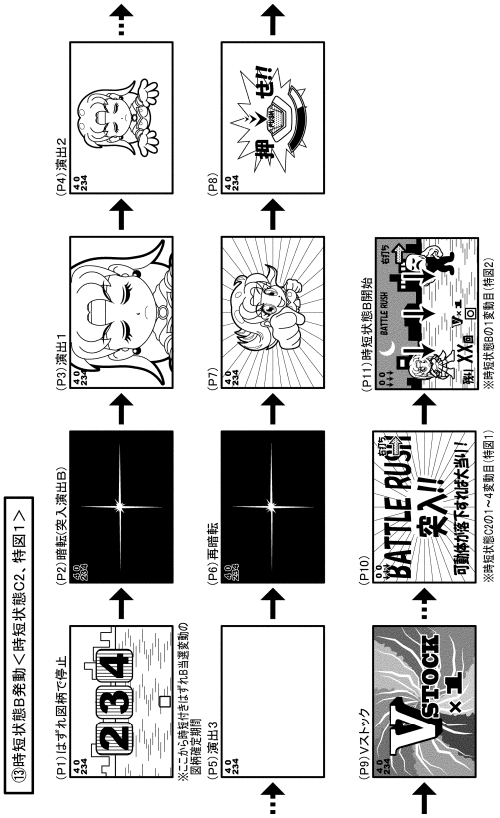
【図２８４－７０】
【図284－70】



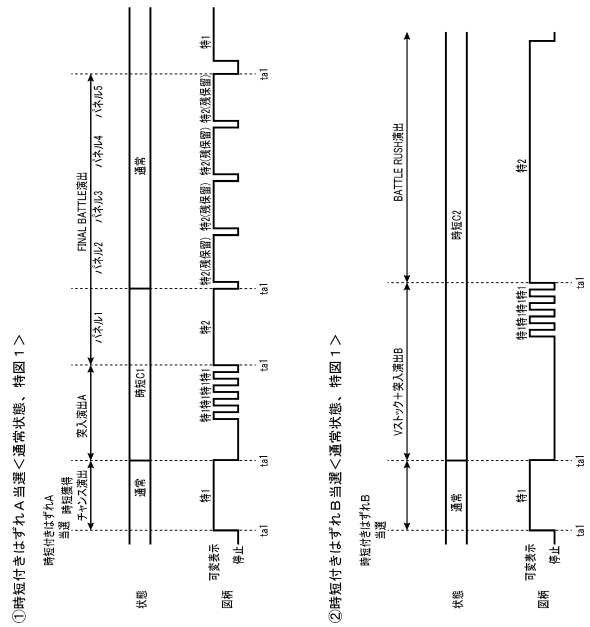
【図２８４－７１】
【図284－71】



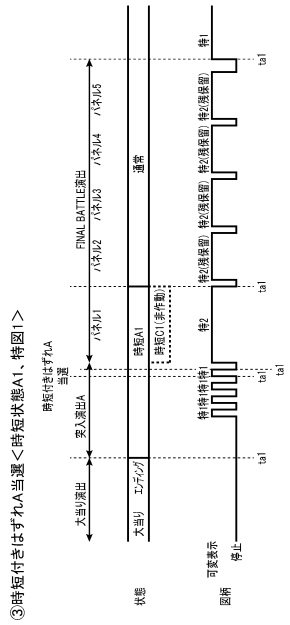
【図２８４－７２】
【図284－72】



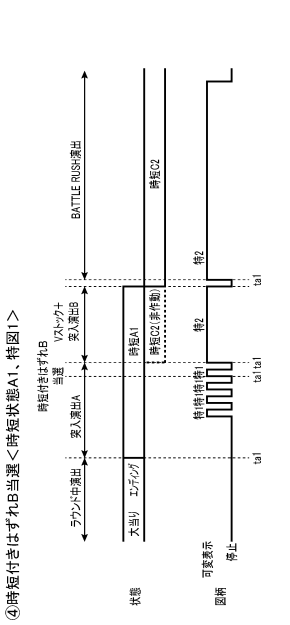
【図２８４－７３】
【図284－73】

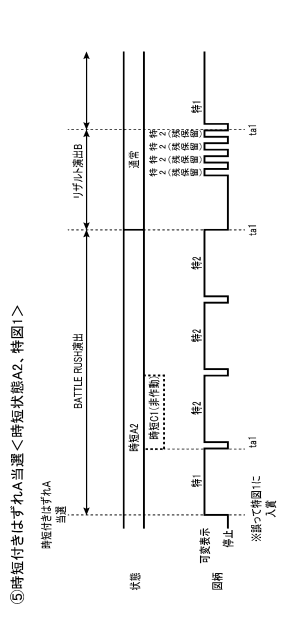


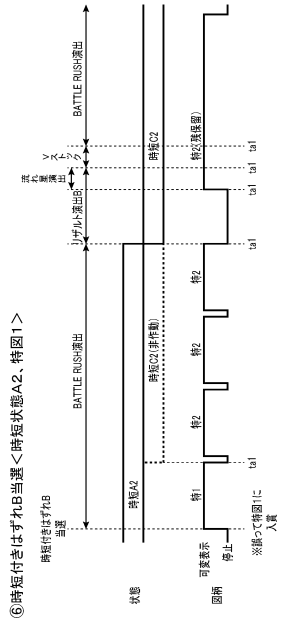
【図２８４－７４】
【図284－74】



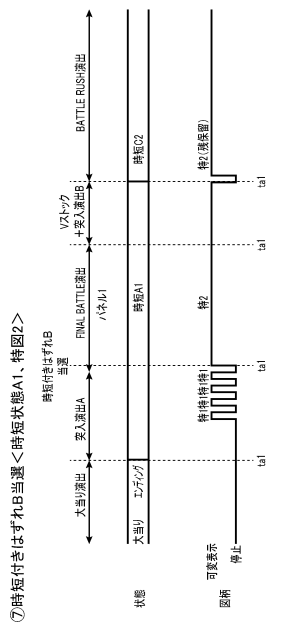
【図２８４－７５】
【図284－75】

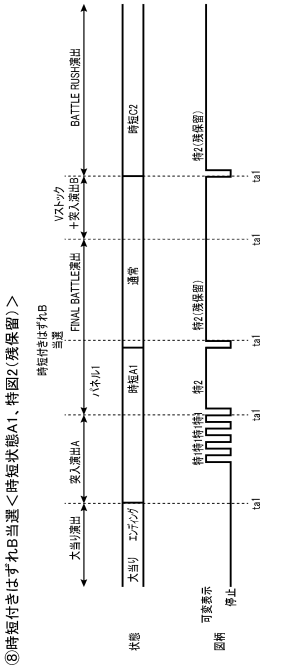




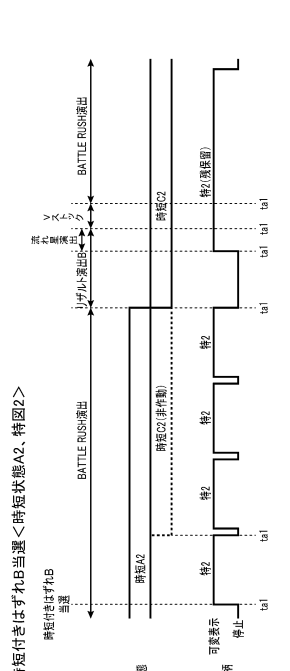


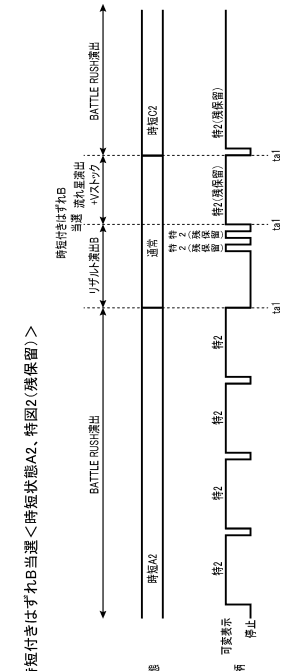
【図２８４－７６】
【図284－76】



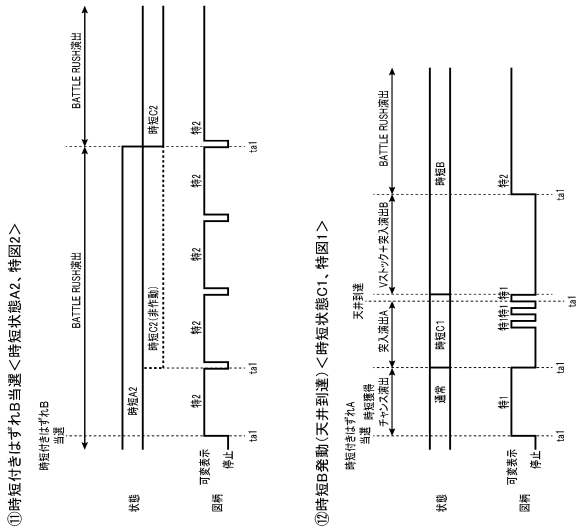


【図２８４－７７】
【図284－77】

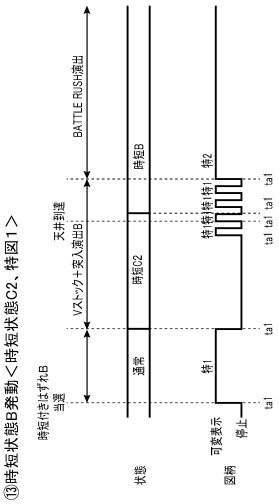




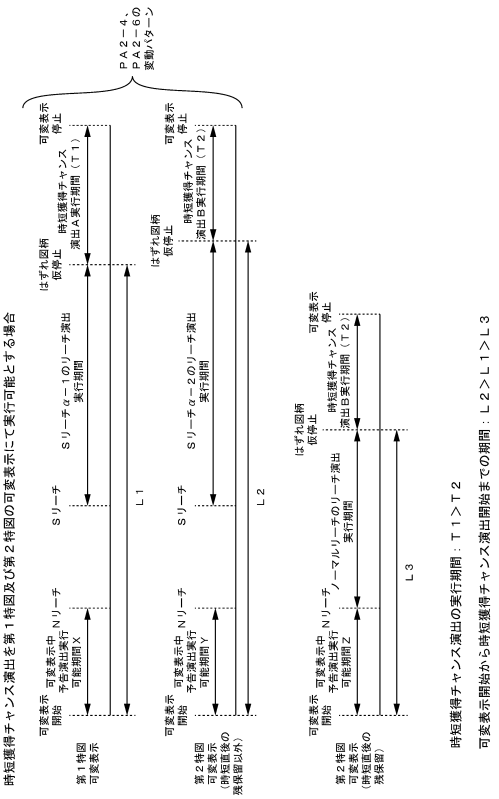
【図２８４－７８】
【図284－78】



【図２８４－７９】
【図284－79】



【図２８４－８０】
【図284－80】　特徴部１３０ＳＧ－１



【図２８４－８１】
【図284－81】　特徴部１３０ＳＧ－１

可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の可変表示中予告演出の実行の可否

可変表示中予告演出実行可能期間	可変表示中予告演出の実行可否				
	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
X	○	○	○	×	×
Y	○	○	×	×	×
Z	○	×	×	×	×

【図２８４－８２】

【図284－82】 特徴部１３０ＳＧ－２

（Ａ）先読予告実行決定割合（通常状態における第１特図が対象）

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	８０％	２０％	０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	４０％	３０％	２０％	１０％
時短付きはずれ	１００％	０％	０％	０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

（Ｂ）先読予告実行決定割合（時短状態Ａ２及び時短状態Ａ３における第２特図が対象）

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	８０％	２０％	０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	４０％	３０％	２０％	１０％
時短付きはずれ	１００％	０％	０％	０％
小当り	１０％	２０％	３０％	４０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

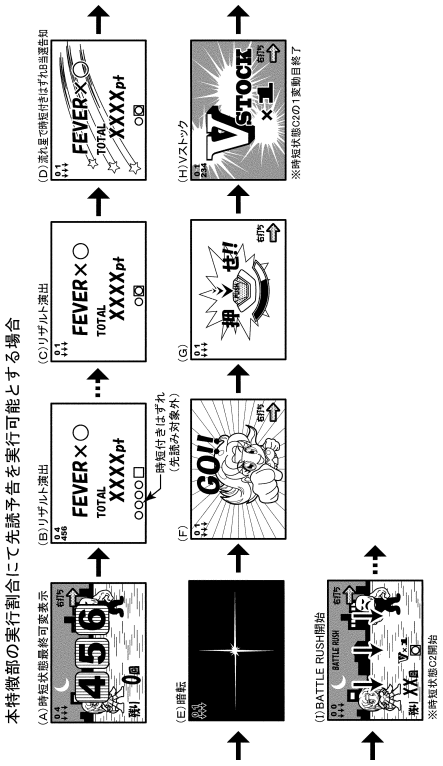
（Ｃ）先読予告実行決定割合（時短状態Ｂ及び時短状態Ｃ２における第２特図が対象）

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ（非リーチ）	１００％	０％	０％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	１００％	０％	０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	８５％	０％	１０％	５％
時短付きはずれ	１００％	０％	０％	０％
小当り	１０％	０％	４０％	５０％
大当り	１０％	０％	４０％	５０％

※時短状態における第１特図、通常状態における第２特図、
時短状態Ａ１及び時短状態Ｃ１は先読予告演出の対象外

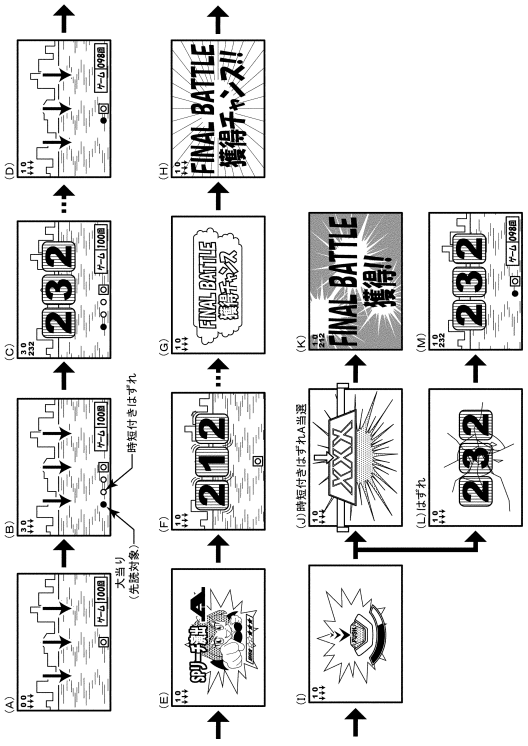
【図２８４－８３】

【図284－83】 特徴部１３０ＳＧ－２



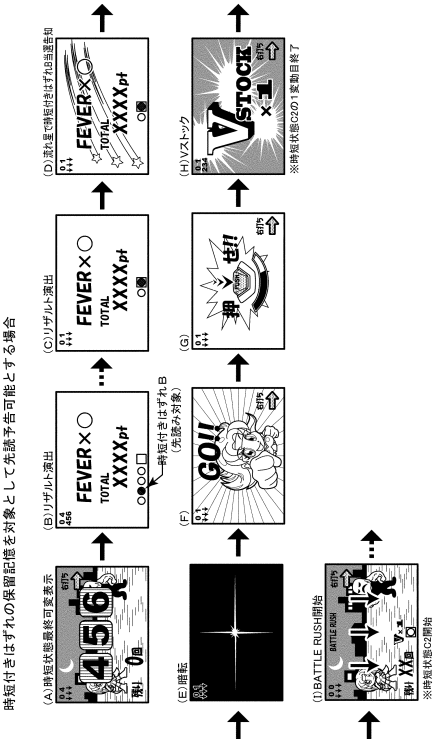
【図２８４－８４】

【図284－84】 特徴部１３０ＳＧ－２

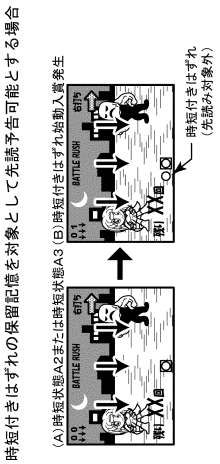


【図２８４－８５】

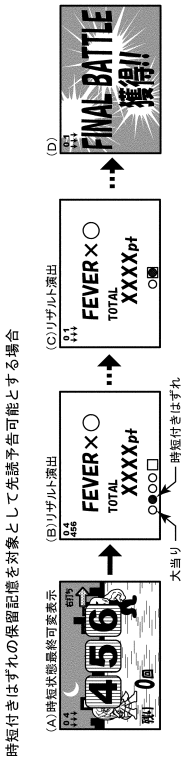
【図284－85】 特徴部１３０ＳＧ－２



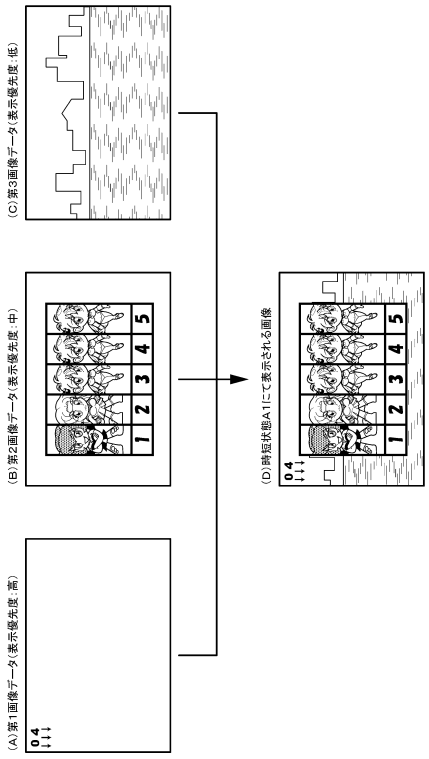
【図２８４－８６】
【図284－86】　特徴部１３０ＳＧ－２



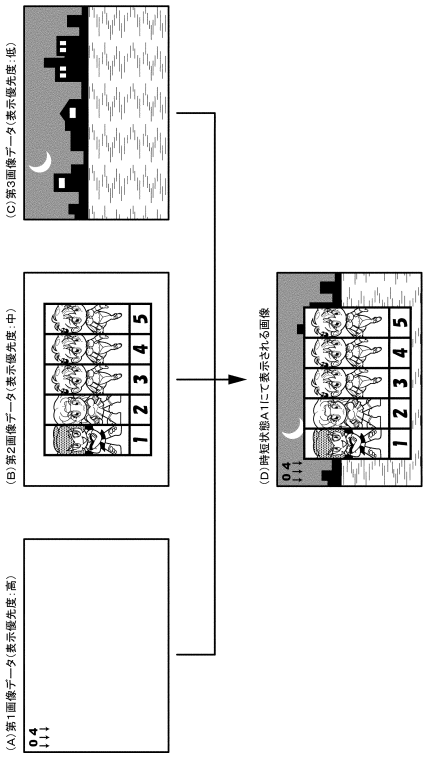
【図２８４－８７】
【図284－87】　特徴部１３０ＳＧ－２



【図２８４－８８】
【図284－88】　特徴部１３０ＳＧ－２



【図２８４－８９】
【図284－89】　特徴部１３０ＳＧ－２



【図２８４－９０】

【図284－90】　特徴部１３０ＳＧ－３

時短状態Ａ１～時短状態Ａ３における可変表示中予告演出実行割合（第２特図対象）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
PA3-1 非リーチ（はずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-2 非リーチ（はずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-3 非リーチ（はずれ）	90%	10%	0%	0%	0%	0%
PA3-4 Nリーチ（はずれ）	70%	20%	10%	0%	0%	0%
PA3-5 Sリーチδ（はずれ）	45%	25%	20%	10%	0%	0%
PA3-6 非リーチ（時短付きはずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-7 Nリーチ（時短付きはずれ）	60%	30%	10%	0%	0%	0%
PA3-8 Sリーチδ（時短付きはずれ）	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PB3-1 非リーチ（大当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-2 Nリーチ（大当り）	10%	20%	70%	0%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ（大当りA）	5%	20%	30%	40%	5%	0%
PB3-3 Sリーチδ（大当りB）	5%	20%	30%	40%	1%	4%
PC3-1 非リーチ（小当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-2 Nリーチ（小当り）	10%	20%	70%	0%	0%	0%
PC3-3 Sリーチδ（小当り）	10%	20%	30%	40%	0%	0%

【図２８４－９１】

【図284－91】　特徴部１３０ＳＧ－３

時短状態Ｂにおける可変表示中予告演出実行割合（第２特図対象）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
PA3-1 非リーチ（はずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-6 非リーチ（時短付きはずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-1 非リーチ（大当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-1 非リーチ（小当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%

【図２８４－９２】

【図284－92】特徴部１３０ＳＧ－３

（Ａ）時短状態Ｃ１における可変表示中予告演出実行割合（第２特図対象）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
PA3-5 Sリーチδ（はずれ）	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PA3-8 Sリーチδ（時短付きはずれ）	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ（大当りA）	10%	20%	30%	40%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ（大当りB）	5%	15%	30%	40%	0%	10%
PC3-3 Sリーチδ（小当り）	10%	20%	30%	40%	0%	0%

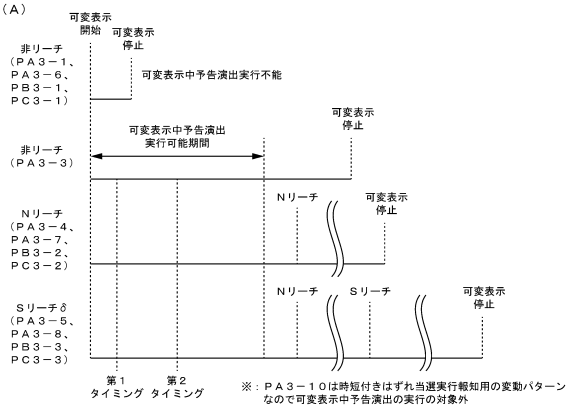
（Ｂ）時短状態Ｃ２における可変表示中予告演出実行割合（第２特図対象）

変動パターン	可変表示中予告演出非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
PA3-1 非リーチ（はずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-6 非リーチ（時短付きはずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-10 非リーチ（はずれ）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-1 非リーチ（大当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-1 非リーチ（小当り）	100%	0%	0%	0%	0%	0%

【図２８４－９３】

【図284－93】特徴部１３０ＳＧ－３

（Ａ）



※：ＰＡ３－１０は時短付きはずれ当選実行報知用の変動パターンなので可変表示中予告演出の実行の対象外

（Ｂ）可変表示中予告演出の実行開始タイミング決定割合

遊技状態	第1タイミング	第2タイミング
時短状態A1～A3	50%	50%
時短状態B	―	―
時短状態C1	80%	20%
時短状態C2	―	―

（Ｃ）大当りとなる場合の当確演出パターンの実行タイミング数と実行可能な当確演出パターン数

遊技状態	当確演出パターンの実行タイミング数	実行可能な当確演出パターン数
時短状態A1～A3	2	2
時短状態B	0	0
時短状態C1	2	1
時短状態C2	0	0

【図２８４－９４】

【図284－94】　特徴部１３０ＳＧ－４

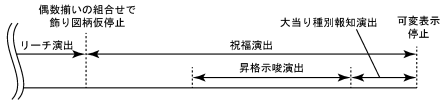
（A）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

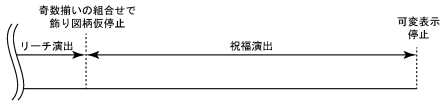
（B）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

MR2	判定結果
0～99	大当りA
100～299	大当りB

（C）可変表示結果が大当りＡまたは大当りＢとなる場合



（D）可変表示結果が大当りＢとなる場合



（E）大当り種別毎の飾り図柄の仮停止態様

遊技状態	大当り種別	偶数揃い	奇数揃い
通常状態	大当りA	100%	0%
	大当りB	50%	50%
時短状態A1～A3	大当りA	100%	0%
	大当りB	70%	30%
時短状態B	大当りA	100%	0%
	大当りB	80%	20%
時短状態C1、C2	大当りA	100%	0%
	大当りB	90%	10%

（F）昇格示唆演出の演出パターン決定割合
（飾り図柄が偶数揃いの組合せで仮停止する場合）

大当り種別	演出パターンX	演出パターンY
大当りA	70%	30%
大当りB	30%	70%

【図２８４－９５】

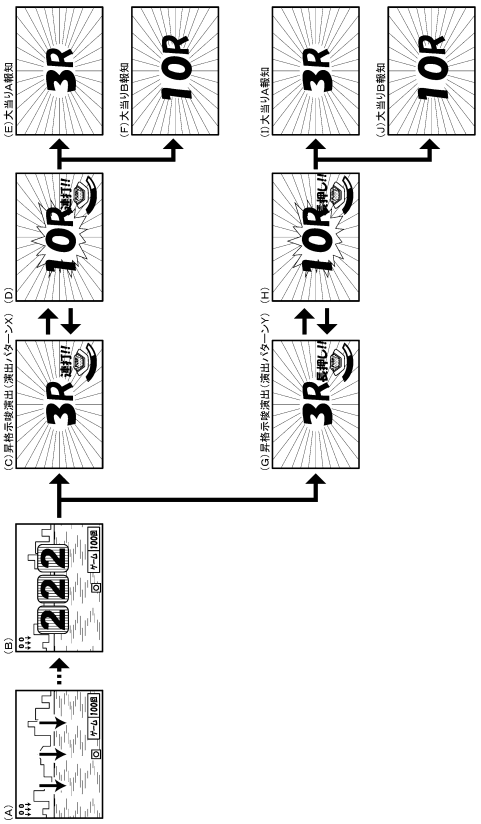
【図284－95】　特徴部１３０ＳＧ－４

偶数揃いの組合せで飾り図柄が仮停止する場合の昇格割合
（大当りＡが報知された後の大当りＢ再報知割合）

遊技状態	昇格割合
通常状態	低
時短状態A1～A3	中
時短状態B	高
時短状態C1、C2	最高

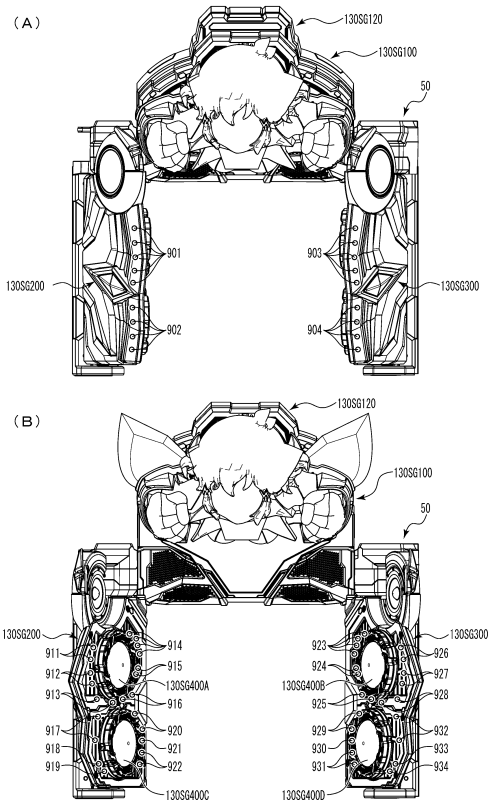
【図２８４－９６】

【図284－96】　特徴部１３０ＳＧ－４



【図２８５－１】

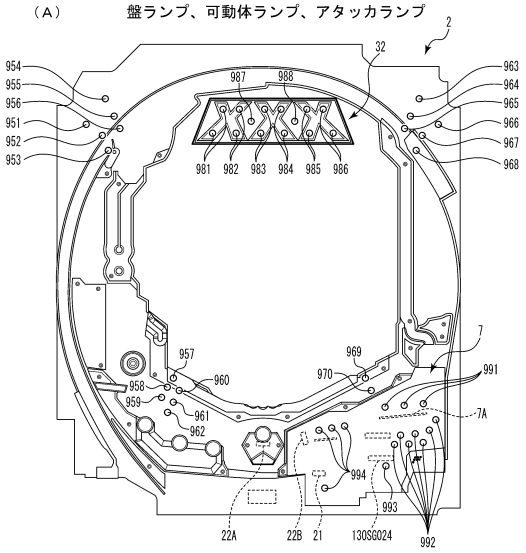
【図285－1】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０
枠ランプ



【図２８５－２】

【図285－2】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

（Ａ）　盤ランプ、可動体ランプ、アタッカランプ



（Ｂ）

ランプ名	ＬＥＤ	輝度データテーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	WAXX
	枠ＬＥＤ911～922	WLXX
	枠ＬＥＤ923～934	WRXX
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	ELXX
	盤ＬＥＤ957～962（左下）	
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	ERXX
	盤ＬＥＤ969～970（右下）	
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	LLXX
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	ATXX
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）	
	アタッカＬＥＤ994（普電）	

※「XX」は任意の英数字

【図２８５－３】

【図285－3】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

（A）BGM・各種LEDの発光色

状態	期間	BGM	輝度データテーブル	主要発光色
通常状態	高速スクロール	音パターンN10	省略	
	リーチ演出	音パターンN20	省略	
	報知演出	音パターンN30	省略	
大当り	ファンファーレ	音パターンF10	WA1,WL1,WR1,EL1,ER1,LL1,AT1	赤系統色[F90]
	右打ち促進演出A		WAA,WLA,WRA,ELA,ERA,LLA,ATA	
	右打ち促進演出V		WAV,WLV,WRV,ELV,ERV,LLV,ATV	
	ラウンド中	音パターンF20	省略	
	エンディング	音パターンF30	省略	
時短状態A1、C1（FINAL BATTLE）	突入演出A	音パターンB10	WA2,WL2,WR2,EL2,ER2,LL2,AT2	赤紫系統色[F0F]
	右打ち促進演出F		WAF,WLF,WRF,ELF,ERF,LLF,ATF	
	時短中	音パターンB20	省略	
	リザルト演出A	音パターンB30	省略	
時短状態A2、A3、B、C2（BATTLE RUSH）	突入演出B	音パターンR10	WA3-7,WL3-7,WR3-7,EL3-7,ER3-7,LL3-7,AT3-7	黄系統色[FF0]
	右打ち促進演出F		WAF,WLF,WRF,ELF,ERF,LLF,ATF	
	時短中	音パターンR20	省略	
	リザルト演出B	音パターンR30	省略	

（B）レインボー演出（LED,表示）・可動体演出

状態		大当り	時短状態B	時短状態C1	時短状態C2
図柄停止アクション	リーチ前	実行可	非実行	非実行	非実行
	リーチ後	実行可	非実行	非実行	非実行
	図柄確定時期	非実行	実行	非実行	非実行
制御開始時		実行可	実行	非実行	実行

（C）大当り変動でのレインボー演出

状態	実行時期	表示態様（※1）	LED発光態様（※2）
通常状態	ステップアップ演出	レインボー態様	レインボー態様
時短状態	図柄停止時	非レインボー態様	レインボー態様

※1‥表示制御データは通常状態と時短状態とで異なる
※2‥発光制御データは通常状態と時短状態とで共通

（D）レインボー表示態様

ステップアップ演出

突入演出B

（E）停止図柄アクション表示（図柄拡大→縮小→フラッシュ表示）

状態	大当り	天井到達	時短付きはずれA	時短付きはずれB
当選or到達変動の飾り図柄停止時	実行可	非実行	非実行	非実行

【図２８５－４】

【図285－4】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

（A）右打ち操作促進演出の説明

種別	対象	実行時期
右打ち促進演出A	大入賞口	ファンファーレ演出（特図1大当り）
右打ち促進演出V	第2カウントスイッチ(V)	ファンファーレ演出（小当り）
右打ち促進演出F	ゲートスイッチ(普電)	突入演出A/突入演出B

（B）右打ち操作促進演出の表示態様

（C）右打ち操作促進演出におけるアタッカLEDの発光態様

アタッカLED種別	右打ち促進演出A	右打ち促進演出V	右打ち促進演出F
アタッカLED991,992（アタッカ）	発光（虹色点滅）	消灯	消灯
アタッカLED994（普電）	消灯	消灯	発光（白色点滅）
アタッカLED993（V）	消灯	発光（白色点滅）	消灯

※右打ち経路に対応するLEDを順次発光させる発光態様を含む

（D）右打ち操作促進演出における演出音

演出音	右打ち促進演出A	右打ち促進演出V	右打ち促進演出F
右打ち演出音	大	大	小

（E）右打ち操作促進演出における表示種別

表示種別	右打ち促進演出A（ファンファーレ演出）	右打ち促進演出V（ファンファーレ演出）	右打ち促進演出F（突入演出A）	右打ち促進演出F（突入演出B）
キャラクタ表示	表示	非表示	非表示	非表示
表示態様	大	大	小	小
名称表示	有	有	有	有
突入表示	無	無	有	有
大当り説明表示（可動体落下で大当り！）	非表示	非表示	表示	表示
表示順序	名称表示→促進表示			

（F）右打ち操作促進演出における表示順序

表示種別	右打ち促進演出A/V（ファンファーレ演出）	右打ち促進演出F（突入演出A）	右打ち促進演出F（突入演出B）
表示順序	名称表示→促進表示	促進表示→名称表示	

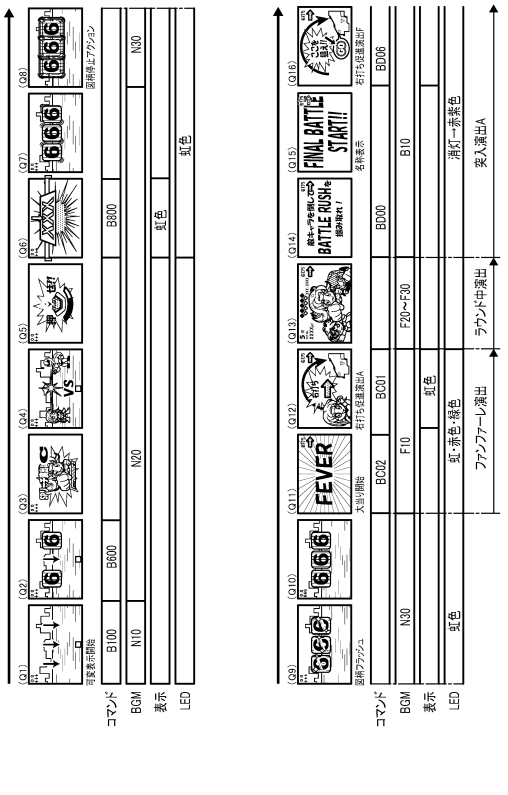
変形例

【図２８５－５】

【図285－5】

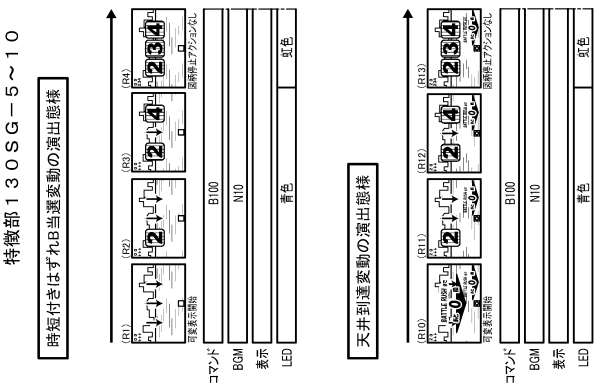
特徴部１３０ＳＧ－５～１０

大当り変動→大当り→突入演出Aの演出態様



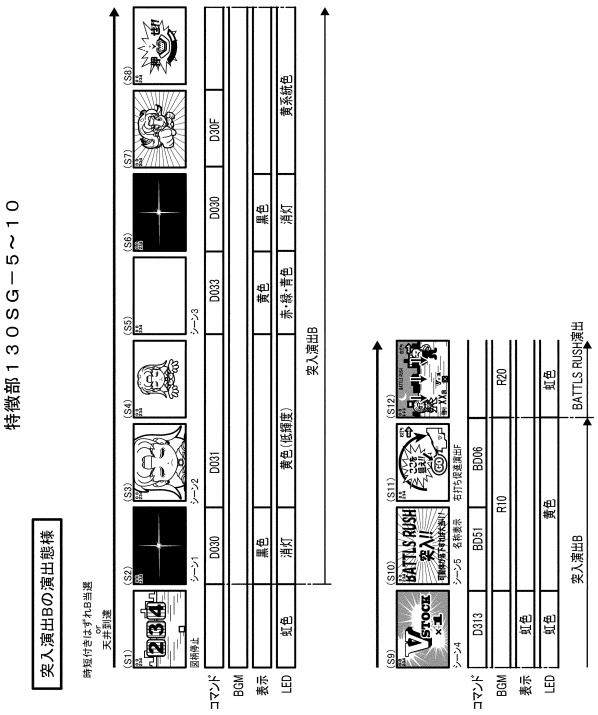
【図２８５－６】

【図285－6】



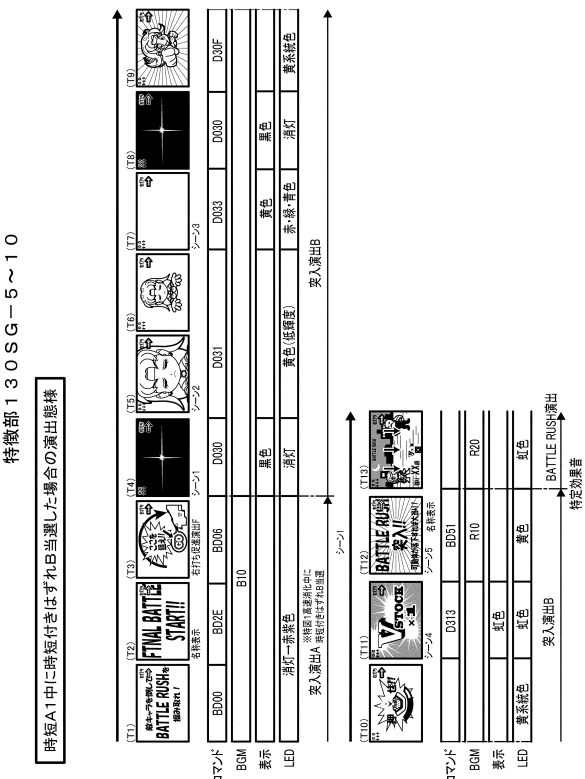
【図２８５－７】

【図285－7】



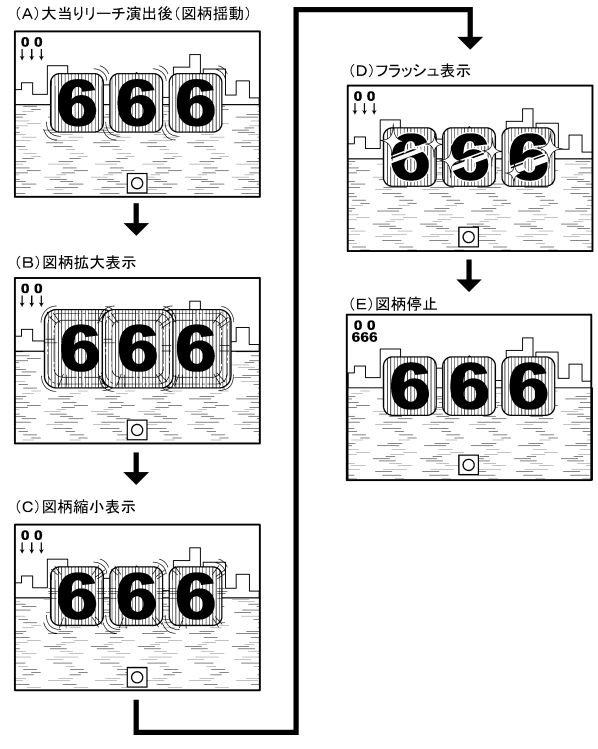
【図２８５－８】

【図285－8】



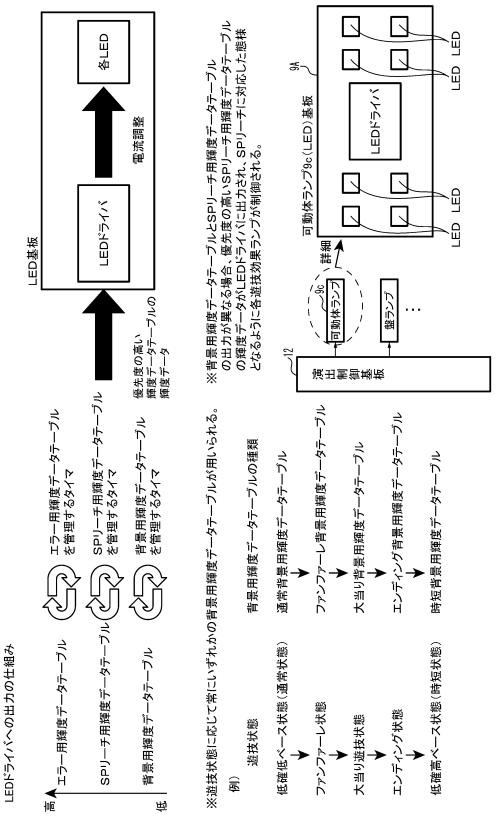
【図２８５－９】

【図285－9】



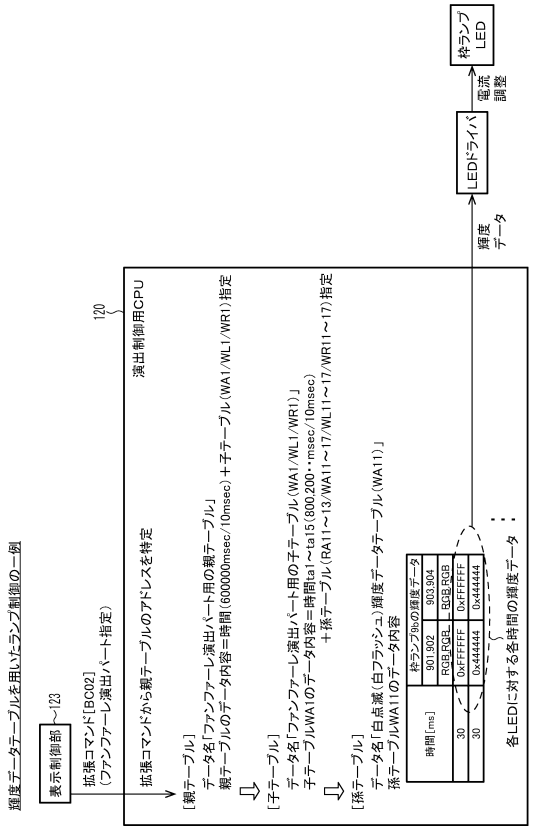
【図２８５－１０】

【図285－10】



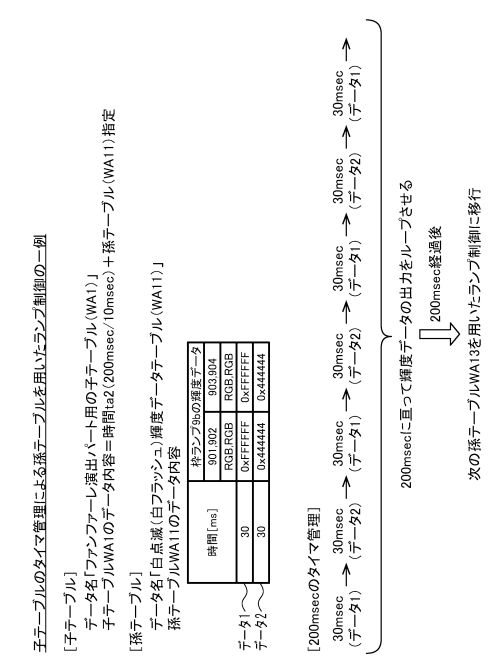
【図２８５－１１】

【図285－11】



【図２８５－１２】

【図285－12】



【図２８５－１３】

【図285－13】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

ファンファーレ演出パート[拡張コマンドBC02]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA1
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL1
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR1
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL1
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER1
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL1
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT1
	アタッカＬＥＤ993（V）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(WA1/WL1/WR1)

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
ta1	800	虹色	虹色	虹色	RA11	RA12	RA13
ta2	200	白点滅	白点滅	白点滅	WA11	WL11	WR11
ta3	130	緑色	緑色	緑色	WA13	WL13	WR13
ta4	120	白点滅	白点滅	白点滅	WA11	WL11	WR11
ta5	310	緑色	緑色	緑色	WA14	WL14	WR14
ta6	120	白点滅	白点滅	白点滅	WA11	WL11	WR11
ta7	150	緑色	緑色	緑色	WA15	WL15	WR15
ta8	120	白点滅	白点滅	白点滅	WA11	WL11	WR11
ta9	150	赤色	赤色	赤色	WA16	WL16	WR16
ta10	120	白点滅	白点滅	白点滅	WA11	WL11	WR11
ta11	310	赤色	赤色	赤色	WA17	WL17	WR17
ta12	240	赤色	赤色	赤色	WA12	WL12	WR12
ta13	1200	虹色	虹色	虹色	RA11	RA12	RA13
ta14	300	赤色	赤色	赤色	WA17	WL17	WR17
ta15	600000	虹色	虹色	虹色	RA11	RA12	RA13

図示略

【図２８５－１４】

【図285－14】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

ファンファーレ演出パート[拡張コマンドBC02]

（Ａ）孫テーブル（虹色（レインボー））（RA11）

```
const struct S_LAMP    RA11
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF60F30, 0xF60F3C },//01---
    {   40/10, F_ON + 0xF60F3C, 0xF03F0C },//02
    {   40/10, F_ON + 0xF0AF0C, 0xF03F0F },//03
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xB03F0F },//04
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xB03F0F },//05
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0xB03F3F },//06
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0x3053F },//07
    {   40/10, F_ON + 0xB03F3F, 0xB03F3F },//08
    {   40/10, F_ON + 0x703F3F, 0x203F1F },//09
    {   40/10, F_ON + 0x503F3F, 0x1053F },//10
    {   40/10, F_ON + 0x03F3F, 0xB03F2F },//11
    {   40/10, F_ON + 0x103F0F, 0x03F04F },//12
    {   40/10, F_ON + 0x03F82F, 0x04F04F },//13
    {   40/10, F_ON + 0x03F84F, 0x04F04F },//14
    {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0xB0F04F },//15
    {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F02F },//16
    {   40/10, F_ON + 0x03F84F, 0x03F03F },//17
    {   40/10, F_ON + 0x04F03F, 0x04F03F },//18
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//19
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//20
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//21
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//22
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//23
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//24
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//25
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//26
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//27
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//28
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F03F },//29
    {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x03F03F },//30
    {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x03F03F },//31
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//32
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//33
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//34
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//35
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//36
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//37
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//38
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//39
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//40
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//41
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//42
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//43
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F },//44
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F },//45
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F },//46
    {END_CODE}
};
```

（Ｂ）孫テーブル（虹色（レインボー））（RA12）

```
const struct S_LAMP    RA12
//                      911 912   913 914   915 916   917 918   919 920   921 922
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF60F30, 0xF60F3C, 0xF60F3C, 0xF60F30, 0xF60F30, 0xF60F3A },//01---
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C },//02
    {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF03F0C, 0xF06F0C, 0xF0FF0F, 0xF03F0C },//03
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF0FF0F, 0xB0FB0F, 0xB03F0F },//04
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xF03F0F, 0xB03F0C, 0xB09B0F, 0xB03F0F, 0xB03F0F },//05
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0xB03F0F, 0xB03F0C, 0xB09B0F, 0xB0FB0F, 0xB03F0F },//06
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0xB09B0F, 0xB03F0C, 0xB09B0F, 0x70F70F, 0x703F0F },//07
    {   40/10, F_ON + 0xB03F3F, 0xB09B0F, 0xB03F3C, 0x703F3F, 0x70F70F, 0xB03F3F },//08
    {   40/10, F_ON + 0x703F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x503F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//09
    {   40/10, F_ON + 0x503F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x303F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//10
    {   40/10, F_ON + 0x03F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x303F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//11
    {   40/10, F_ON + 0x103F0F, 0x103F0F, 0x03F0C, 0x03F0F, 0x03F0F, 0x03F0F },//12
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//13
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//14
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//15
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//16
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F },//17
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F },//18
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//19
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//20
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//21
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//22
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//23
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//24
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//25
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//26
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//27
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//28
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//29
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//30
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//31
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//32
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//33
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//34
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//35
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//36
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//37
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//38
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//39
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//40
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//41
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//42
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//43
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//44
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//45
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//46
    {END_CODE}
};
```

（Ｃ）孫テーブル（虹色（レインボー））（RA13）

```
const struct S_LAMP    RA13
//                      921 923   925 926   927 928   929 930   931 932   933 934
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF60F30, 0xF60F3C, 0xF60F3C, 0xF60F30, 0xF60F30, 0xF60F3A },//01---
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF03F0C },//02
    {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF06F0C, 0xF0FF0F, 0xF03F0C },//03
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xF03F0C, 0xF03F0C, 0xF0FF0F, 0xB0FB0F, 0xB03F0F },//04
    {   40/10, F_ON + 0xF03F0F, 0xB03F0C, 0xB09B0F, 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0xB03F0F },//05
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0xB09B0F, 0xB03F0C, 0xB09B0F, 0x70F70F, 0x703F0F },//06
    {   40/10, F_ON + 0xB03F0F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x503F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//07
    {   40/10, F_ON + 0x703F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x303F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//08
    {   40/10, F_ON + 0x503F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x303F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//09
    {   40/10, F_ON + 0x03F3F, 0x503F3F, 0x303F3C, 0x303F3F, 0x10F10F, 0x503F3F },//10
    {   40/10, F_ON + 0x103F0F, 0x103F0F, 0x03F0C, 0x03F0F, 0x03F0F, 0x03F0F },//11
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//12
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//13
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//14
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F },//15
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x04F04F, 0x04F04F },//16
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//17
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//18
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//19
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//20
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//21
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//22
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//23
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//24
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//25
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//26
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//27
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//28
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//29
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//30
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//31
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//32
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//33
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//34
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//35
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//36
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//37
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//38
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//39
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//40
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//41
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//42
    {   40/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },//43
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//44
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//45
    {   40/10, F_ON + 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F, 0x03F04F },//46
    {END_CODE}
};
```

【図２８５－１５】

【図285－15】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

ファンファーレ演出パート[拡張コマンドBC02]

（Ａ）孫テーブル（WA11）

```
const struct S_LAMP    WA11
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   30/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },//01
    {   30/10, F_OF + 0x440440, 0x440444 },//02
    {END_CODE}
};
```

（Ｂ）孫テーブル（WA12）

```
const struct S_LAMP    WA12
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   30/10, F_OF + 0x4D4D4D, 0x4D4D4D },//01
    {   30/10, F_OF + 0x420420, 0x420420 },//02
    {END_CODE}
};
```

（Ｃ）孫テーブル（WA13）

```
const struct S_LAMP    WA13
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xDFDDFB, 0xDF9CF7 },//21
    {   40/10, F_ON + 0xDF9BF3, 0xDF75F5 },//22
    {   40/10, F_ON + 0xDF96F7, 0xDF56F7 },//23
    {   40/10, F_ON + 0xDF70F5, 0xDF3DF1 },//24
    {END_CODE}
};
```

（Ｄ）孫テーブル（WA14）

```
const struct S_LAMP    WA14
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF43DF3, 0xF1DFB0 },//25
    {   40/10, F_ON + 0xF43DF1, 0xF0FBB0 },//26
    {   40/10, F_ON + 0xF0FB90, 0xF0FAB0 },//27
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0FAB0 },//28
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0FAB0 },//29
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0FAB0 },//30
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0FAB0 },//31
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0FAB0 },//32
    {END_CODE}
};
```

（Ｅ）孫テーブル（WA15）

```
const struct S_LAMP    WA15
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF43DF0, 0xF1DFB0 },//33
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0DFB0 },//34
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0B0F90 },//35
    {   40/10, F_ON + 0xF03DF0, 0xF0B0F90 },//36
    {END_CODE}
};
```

（Ｆ）孫テーブル（WA16）

```
const struct S_LAMP    WA16
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF3DF90, 0xF1DF50 },//37
    {   40/10, F_ON + 0xF90F70, 0xF5DF30 },//38
    {   40/10, F_ON + 0xF70F50, 0xF3DF10 },//39
    {   40/10, F_ON + 0xF50F30, 0xF1DF00 },//40
    {END_CODE}
};
```

（Ｇ）孫テーブル（WA17）

```
const struct S_LAMP    WA17
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   40/10, F_ON + 0xF1DF10, 0xF0DF00 },//41
    {   40/10, F_ON + 0xF1DF00, 0xF0DF04 },//42
    {   40/10, F_ON + 0xF0DF02, 0xF04F00 },//43
    {   40/10, F_ON + 0xF0DF04, 0xF04F08 },//44
    {   40/10, F_ON + 0xF04F06, 0xF0DF04 },//45
    {   40/10, F_ON + 0xF04F08, 0xF04F00 },//46
    {   40/10, F_ON + 0xF0DF00, 0xF0DF0F },//03
    {   40/10, F_ON + 0xF0AF0C, 0xF0DF0F },//03
    {END_CODE}
};
```

【図２８５－１６】

【図285－16】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ａパート[拡張コマンドBD00]

（Ａ）親テーブル

点灯箇所		時間（ms）	参照対象となるテーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA2
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL2
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR2
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL2
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER2
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL2
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT2
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

（Ｂ）子テーブル（WA2/WL2/WR2）

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
tb1	100	消灯	消灯	消灯	WA21	WL21	WR21
tb2	100	消灯	消灯	消灯	WA21	WL21	WR21
tb3	130	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb4	100	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb5	70	赤紫	赤紫	赤紫	WA23	WL23	WR23
tb6	70	赤紫	赤紫	赤紫	WA23	WL23	WR23
tb7	100	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb8	330	赤紫	赤紫	赤紫	WA24	WL24	WR24
tb9	500	赤紫	赤紫	赤紫	WA25	WL25	WR25
tb10	200	白紫	白紫	白紫	WA26	WL26	WR26
tb11	130	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb12	100	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb13	100	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb14	100	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb15	70	赤紫	赤紫	赤紫	WA23	WL23	WR23
tb16	70	赤紫	赤紫	赤紫	WA23	WL23	WR23
tb17	400	赤紫	赤紫	赤紫	WA27	WL27	WR27
tb18	500	赤紫	赤紫	赤紫	WA25	WL25	WR25
tb19	330	紫白点滅	紫白点滅	紫白点滅	WA28	WL28	WR28
tb20	670	赤紫	赤紫	赤紫	WA25	WL25	WR25
tb21	130	赤紫	赤紫	赤紫	WA22	WL22	WR22
tb22	270	赤紫点滅	赤紫点滅	赤紫点滅	WA29	WL29	WR29
tb23	2430	赤紫	赤紫	赤紫	WA2A	WL2A	WR2A
tb24	10530	赤紫	赤紫	赤紫	OFF	OFF	OFF
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
tb50	380	赤紫	赤紫	赤紫	WA217	WL217	WR217

図示略

【図２８５－１７】

【図285－17】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ａパート[拡張コマンドBD00]

（Ａ）孫テーブル（WA21）

```
const struct S_LAMP    WA21
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0xF3FF3F, 0xF1FFFF },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//03
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//04
    {END_CODE}
};
```

（Ｂ）孫テーブル（WL21）

```
const struct S_LAMP    WL21
//                      911 912   913 914   915 916   917 918   919 920   921 922
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000 },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//03
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
    {END_CODE}
};
```

（Ｃ）孫テーブル（WR21）

```
const struct S_LAMP    WR21
//                      923 924   925 926   927 928   929 930   931 932   933 934
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0x03FF3F, 0x00FFFF, 0x03FF3F, 0x00FFFF, 0x03FF3F, 0x00FFFF },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//03
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
    {END_CODE}
};
```

（Ｄ）孫テーブル（WA22）

```
const struct S_LAMP    WA22
//                      901 902   903 904
//                      RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0xFF3FFF, 0xFDFF000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0xF3FFFF, 0xFDFF3F },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0xFDFF3F },//03
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//04
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//05
    {END_CODE}
};
```

（Ｅ）孫テーブル（WL22）

```
const struct S_LAMP    WL22
//                      911 912   913 914   915 916   917 918   919 920   921 922
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000, 0xF3FF000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0xF3FFFF, 0xF0FFFF, 0xF3FFFF, 0xF0FFFF, 0xF3FFFF, 0xF0FFFF },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF },//03
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
    {END_CODE}
};
```

（Ｆ）孫テーブル（WR22）

```
const struct S_LAMP    WR22
//                      923 924   925 926   927 928   929 930   931 932   933 934
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {   20/10, F_OF + 0xF3F000, 0xF3F000, 0xF3F000, 0xF3F000, 0xF3F000, 0xF3F000 },//01
    {   20/10, F_OF + 0xF3FF0F, 0xF0FFFF, 0xF3FF0F, 0xF0FFFF, 0xF3FF0F, 0xF0FFFF },//02
    {   20/10, F_OF + 0x000F0F, 0x000F0F, 0x000F0F, 0x000F0F, 0x000F0F, 0x000F0F },//03
    {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
{6000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
    {END_CODE}
};
```

【図２８５－１８】

【図285－18】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン１）パート[拡張コマンドD030]

（A）親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA3
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL3
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR3
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL3
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER3
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL3
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT3
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

（B）子テーブル（WA3/WL3/WR3）

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
tc1	600000	消灯	消灯	消灯	WA31	WL31	WR31

【図２８５－１９】

【図285－19】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン１）パート[拡張コマンドD030]

（A）孫テーブル（WA31）

```
const struct S_LAMP    WA31
//                                  901 902   903 904
//                                  RGBRGB    RGBRGB
{    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000FFF }//01
{    10/10, F_OF + 0xFF0FF0, 0xFF0FFC }//01
{    20/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFF888 }//01

{    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000FFF }//02
{    10/10, F_OF + 0x000666, 0x000666 }//02
{    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000FFF }//02

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 }//03

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 }//04

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 }//05

{600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 }//06
[END_CODE]
};
```

（B）孫テーブル（WL31）

```
const struct S_LAMP    WL31
//                  911 912   913 914   915 916   917 918   919 920   921 922
//                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
{    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//01
{    10/10, F_OF + 0xFF0FF0, 0xFF0FFC, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 }//01
{    20/10, F_OF + 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888 }//01

{    20/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//02
{    10/10, F_OF + 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666 }//02
{    20/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//02

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//03

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//04

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//05

{600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//06
[END_CODE]
};
```

（C）孫テーブル（WR31）

```
const struct S_LAMP    WR31
//                  923 924   925 926   927 928   929 930   931 932   933 934
//                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
{    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//01
{    10/10, F_OF + 0xFF0FF0, 0xFF0FFC, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 }//01
{    20/10, F_OF + 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888, 0xFFF888 }//01

{    20/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//02
{    10/10, F_OF + 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666, 0x000666 }//02
{    20/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//02

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//03

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//04

{    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//05

{600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//06
[END_CODE]
};
```

【図２８５－２０】

【図285－20】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン２）パート[拡張コマンドD031]

（A）親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA4
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL4
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR4
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL4
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER4
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL4
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT4
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

（B）子テーブル（WA4/WL4/WR4）

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
td1	350	消灯	消灯	消灯	OFF	OFF	OFF
td2	1350	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41A	WL41A	WR41A
td3	1900	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41B	WL41B	WR41B
td4	2130	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41C	WL41C	WR41C
td5	840	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41D	WL41D	WR41D
td6	2750	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41E	WL41E	WR41E
td7	520	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41F	WL41F	WR41F
td8	1950	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41G	WL41G	WR41G
td9	2060	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41H	WL41H	WR41H
td10	820	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41I	WL41I	WR41I
td11	600000	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA41J	WL41J	WR41J

【図２８５－２１】

【図285－21】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン２）パート[拡張コマンドD031]

（A）孫テーブル（WL41A）

```
const struct S_LAMP    WL41A
//                  911 912   913 914   915 916   917 918   919 920   921 922
//                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
{    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//01
{    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//02
{    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//01
{    30/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//01
{    30/10, F_ON + 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA }//01
{    30/10, F_ON + 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870 }//01
{    30/10, F_ON + 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD }//01
{    30/10, F_ON + 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0 }//02
{    30/10, F_ON + 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5 }//01
{    30/10, F_ON + 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0 }//01
{    30/10, F_ON + 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090 }//01
{    30/10, F_ON + 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090 }//02
{    30/10, F_ON + 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080 }//01
{    30/10, F_ON + 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080, 0x808080 }//02
{    30/10, F_ON + 0x707070, 0x707070, 0x707070, 0x707070, 0x707070, 0x707070 }//01
{    30/10, F_ON + 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060 }//01
{    30/10, F_ON + 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060, 0x606060 }//02
{    30/10, F_ON + 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 }//01
{    30/10, F_ON + 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 }//02
{    30/10, F_ON + 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040 }//01
{    30/10, F_ON + 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040, 0x404040 }//02
{    30/10, F_ON + 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030 }//01
{    30/10, F_ON + 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030, 0x303030 }//02
{    30/10, F_ON + 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020 }//01
{    30/10, F_ON + 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020, 0x202020 }//02
{    30/10, F_ON + 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010 }//01
{    30/10, F_ON + 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010, 0x101010 }//02
{    30/10, F_ON + 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808 }//01
{    30/10, F_ON + 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808, 0x080808 }//02
{    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//01
{    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }//02
{    30/10, F_OF + 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF, 0x000FFF }//01
{    30/10, F_ON + 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA, 0xFFFEDA }//01
{    30/10, F_ON + 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0, 0xE4DAE0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870, 0xE4E870 }//01
{    30/10, F_ON + 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD, 0xD7CFDD }//01
{    30/10, F_ON + 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0, 0xC8B8B0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0 }//01
{    30/10, F_ON + 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0, 0xB9B9B0 }//02
{    30/10, F_ON + 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5, 0xB0A9A5 }//01
{    30/10, F_ON + 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0 }//01
{    30/10, F_ON + 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090 }//01
{    30/10, F_ON + 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090 }//02
{    30/10, F_ON + 0x505040, 0x505040, 0x505040, 0x505040, 0x505040, 0x505040 }//01
```

【図２８５－２２】

【図285－22】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン３）パート[拡張コマンドD033]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA5
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL5
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR5
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL5
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER5
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL5
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT5
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(WA5/WL5/WR5)

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
te1	700	黄色	消灯	消灯	WA52	OFF	OFF
te2	700	黄色	赤,緑,青(低輝度)	赤,緑,青(低輝度)	WA52	WL51A	WR51A
te3	700	黄色	赤,緑,青(低輝度)	赤,緑,青(低輝度)	WA52	WL51B	WR51A
te4	700	黄色	赤,緑,青(低輝度)	赤,緑,青(低輝度)	WA52	WL51B	WR51B
te5	700	黄色	赤,緑,青(低輝度)	赤,緑,青(低輝度)	WA52	WL51C	WR51B
te6	1570	黄色			WA52		
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
te34	600000	黄色	赤,緑,青(低輝度)	赤,緑,青(低輝度)	WA52	WL51C	WR51B

【図２８５－２３】

【図285－23】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン３）パート[拡張コマンドD033]

(A)孫テーブル(WA52)

```
const struct S_LAMP    WA52
//                          901 902  903 904
//                          RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x0CCCCC, 0xCCCC66 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x666666, 0x666CCC },//02
        {   30/10, F_OF + 0x0CCCCC, 0xCCCC66 },//03
        {   30/10, F_OF + 0x666666, 0x666CCC },//04
        {   30/10, F_OF + 0x0CCCCC, 0xCCCC66 },//05
        {   30/10, F_OF + 0x666666, 0x666FC0 },//06
        {   30/10, F_OF + 0x0F03FC0, 0xFCEB90 },//07
        {   30/10, F_OF + 0x0903B0, 0xB90B90 },//08
        {   30/10, F_OF + 0x0903B0, 0xB90430 },//09
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x43FC40 },//10
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//11
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//12
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//13
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//14
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//15
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//16
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//17
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//18
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//19
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//20
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//21
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//22
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//23
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//24
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//25
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//26
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//27
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//28
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//29
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//30
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//31
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//32
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//33
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//34
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//35
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//36
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//37
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//38
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//39
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//40
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//41
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//42
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//43
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//44
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//45
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//46
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//47
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//48
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//49
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//50
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//51
        {   30/10, F_OF + 0x040440, 0x640FC0 },//52
        {   30/10, F_OF + 0xF03FC0, 0xFFD0640 },//53
    [END_CODE]
};
```

(D)孫テーブル(WR51A)

```
const struct S_LAMP
//                          923 924  925 926  927 928  929 930  931 932  933 934
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0CC666, 0x0CC666, 0x0CC666 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x666CCC, 0x666CCC, 0x666CCC },//02
    [END_CODE]
};
```

(B)孫テーブル(WL51A)

```
const struct S_LAMP
//                          911 912  913 914  915 916  917 918  919 920  921 922
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0F0000, 0x0F0000, 0x0F0000 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x060000, 0x060000, 0x060000 },//02
    [END_CODE]
};
```

(C)孫テーブル(WL51B)

```
const struct S_LAMP
//                          911 912  913 914  915 916  917 918  919 920  921 922
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0CC602, 0x0CC602, 0x0CC602 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x060C04, 0x060C04, 0x060C04 },//02
    [END_CODE]
};
```

(E)孫テーブル(WR51B)

```
const struct S_LAMP
//                          923 924  925 926  927 928  929 930  931 932  933 934
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x006600, 0x006600, 0x000000, 0x0CC666, 0x0CC666, 0x0CC666 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x660C00, 0x000000, 0x000000, 0x666CC0, 0x666CC0, 0x666CC0 },//02
    [END_CODE]
};
```

(F)孫テーブル(WL51C)

```
const struct S_LAMP
//                          911 912  913 914  915 916  917 918  919 920  921 922
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x006006, 0x006006, 0x000000, 0x0CC204, 0x060204, 0x060204 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x006006, 0x006006, 0x000000, 0x060CA4, 0x060204, 0x060CA4 },//02
    [END_CODE]
};
```

【図２８５－２４】

【図285－24】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン４）パート[拡張コマンドD313]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	5000	WA6
	枠ＬＥＤ911～922	5000	WL6
	枠ＬＥＤ923～934	5000	WR6
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	5000	EL6
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	5000	ER6
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	5000	LL6
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	5000	AT6
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(WA6/WL6/WR6)

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
tf1	600000	虹色点滅	虹色点滅	虹色点滅	WA61	WL61	省略

【図２８５－２５】

【図285－25】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン４）パート[拡張コマンドD313]

(A)孫テーブル(WA61)

```
const struct S_LAMP    WA61
//                          901 902  903 904
//                          RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0xF70F70, 0xF70F70 },//01
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//02
        {   30/10, F_OF + 0xFBBF80, 0xFB0FB0 },//03
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//04
        {   30/10, F_OF + 0xF70F70, 0xF70F70 },//05
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//06
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F0B0 },//07
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//08
        {   30/10, F_OF + 0x00F0D0, 0xF00FD0 },//09
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//10
        {   30/10, F_OF + 0xF03F03, 0xF03F03 },//11
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//12
        {   30/10, F_OF + 0xF07F07, 0xF07FD7 },//13
        {   30/10, F_OF + 0xF0BFB0, 0xF0BF0B },//14
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//15
        {   30/10, F_OF + 0xF0FF3F, 0xF0FF3F },//16
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//17
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0BF },//18
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//19
        {   30/10, F_OF + 0x70F70F, 0x70F70F },//20
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//21
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F },//22
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//23
        {   30/10, F_OF + 0x00F0BF, 0x00F0DF },//24
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//25
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F },//26
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//27
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//28
        {   30/10, F_OF + 0xFF1F0F, 0xFF1F0F },//29
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//30
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0F0 },//31
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//32
        {   30/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFF0FF },//33
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//34
        {   30/10, F_OF + 0xF70F70, 0xF70F70 },//35
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//36
        {   30/10, F_OF + 0xF70F70, 0xF70F70 },//37
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//38
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F },//39
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//40
        {   30/10, F_OF + 0xF03FF0, 0xF03FF0 },//41
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//42
        {   30/10, F_OF + 0x3FC3F0, 0x3FC3F0 },//43
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//44
        {   30/10, F_OF + 0x7F07F0, 0x7F0FF0 },//45
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//46
        {   30/10, F_OF + 0xBF0BF0, 0xBF0BF0 },//47
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//48
        {   30/10, F_OF + 0xF03FF0, 0xF03FF0 },//49
    [END_CODE]
};
```

(B)孫テーブル(WL61)

```
const struct S_LAMP    WL61
//                          911 912  913 914  915 916  917 918  919 920  921 922
//                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0xF03F30, 0xF03F30, 0xF03F30, 0xF03F30, 0xF03F30, 0xF03F30 },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x00F0D0, 0xF00FD0, 0xF00FD0, 0xF00FD0, 0xF00FD0, 0xF00FD0 },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0xF03F03, 0xF03F03, 0xF03F03, 0xF03F03, 0xF03F03, 0xF03F03 },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0xF07F07, 0xF07FD7, 0xF07FD7, 0xF07FD7, 0xF07FD7, 0xF07FD7 },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0xF0BF0B, 0xF0BF0B, 0xF0BF0B, 0xF0BF0B, 0xF0BF0B, 0xF0BF0B },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0xF0FF3F, 0xF0FF3F, 0xF0FF3F, 0xF0FF3F, 0xF0FF3F, 0xF0FF3F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x00F0FD, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x00F0FD, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x00F0FD, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF, 0x00FFFF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   30/10, F_OF + 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF },
        {   30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    [END_CODE]
};
```

【図２８５－２６】

【図285－26】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン５）パート[拡張コマンドBD51]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WA7
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WL7
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WR7
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	EL7
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ER7
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LL7
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	AT7
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(WA7/WL7/WR7)

時間	時間（ms）	枠ランプ9bの点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901～904	911～922	923～934	901～904	911～922	923～934
tg1	660	黄色	黄色	黄色	WA71	WL71	WR71
tg2	240	黄色	黄色	黄色	WA72	WL72	WR72
tg3	200	黄色	黄色	黄色	WA73	WL73	WR73
tg4	2230	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA74	WL74	WR74
tg5	900	黄色	黄色	黄色	WA75	WL75	WR75
tg6	200	黄色	黄色	黄色	WA76	WL76	WR76
tg7	240	黄色	黄色	黄色	WA77	WL77	WR77
tg8	930	黄色	黄色	黄色	WA78	WL78	WR78
tg9	130	黄色	黄色	黄色	WA79	WL79	WR79
tg10	1070	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	黄色(低輝度)	WA710	WL710	WR710
tg11	430	黄色	黄色	黄色	WA711	WL711	WR711
tg12	240	黄色	黄色	黄色	WA712	WL712	WR712
tg13	930	黄色	黄色	黄色	WA713	WL713	WR713
tg14	100	黄色	黄色	黄色	WA714	WL714	WR714
tg15	600000	黄色	黄色	黄色	WA713	WL713	WR713

図示略

【図２８５－２７】

【図285－27】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

突入演出Ｂ（シーン５）パート[拡張コマンドBD51]

(A)親テーブル(WA71)

```
const struct S_LAMP    WA71
//                          901_902   903_904
//                          RGBRGB    RGBRGB
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//01
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//02
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//03
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//04
        {   30/10, F_OF = 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//05
        {   30/10, F_OF = 0x770770, 0x770770 },//06
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//07
        {   30/10, F_OF = 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//08
        {   30/10, F_OF = 0x770770, 0x770770 },//09
        {   30/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 },//10
        {   30/10, F_OF = 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//11
        {  530/10, F_ON = 0x440440, 0x440440 },//12
    END_CODE
};
```

(B)親テーブル(WA72)

```
const struct S_LAMP    WA72
//                          901_902   903_904
//                          RGBRGB    RGBRGB
        {   20/10, F_OF = 0x440440, 0x440440 },//01
        {   20/10, F_OF = 0xFF0440, 0x440440 },//02
        {   20/10, F_OF = 0xB80FF0, 0x440440 },//03
        {   20/10, F_OF = 0xB80B80, 0xFF0440 },//04
        {   20/10, F_OF = 0x440B80, 0xB85FF0 },//05
        {   20/10, F_OF = 0xFF0440, 0x4B0B80 },//06
        {   20/10, F_OF = 0xB80FF0, 0x440B80 },//07
        {   20/10, F_OF = 0xB80B80, 0xFF0440 },//08
        {   20/10, F_OF = 0x440B80, 0xB85FF0 },//09
        {   20/10, F_OF = 0xFF0440, 0x4B0B80 },//10
        {   20/10, F_OF = 0xB80FF0, 0x440B80 },//11
        {   20/10, F_OF = 0xB80B80, 0xFF0440 },//12
    END_CODE
};
```

(C)親テーブル(WA73)

```
const struct S_LAMP    WA73
//                          901_902   903_904
//                          RGBRGB    RGBRGB
        {   20/10, F_OF = 0xFF8FF8, 0xFF8FF8 },//01
        {   20/10, F_OF = 0x663663, 0x663663 },//02
    END_CODE
};
```

(D)親テーブル(WA74)

```
const struct S_LAMP    WA74
//                          901_902   903_904
//                          RGBRGB    RGBRGB
        {   30/10, F_OF = 0x650310, 0x340310 },//01
        {   30/10, F_OF = 0x310940, 0x310F40 },//02
        {   30/10, F_OF = 0x340310, 0x140310 },//03
        {   30/10, F_OF = 0x310F40, 0x310D00 },//04
        {   30/10, F_OF = 0xF44310, 0x820310 },//05
        {   30/10, F_OF = 0x310D00, 0x310430 },//06
        {   30/10, F_OF = 0x000310, 0x420310 },//07
        {   30/10, F_OF = 0x310430, 0x310B40 },//08
        {   30/10, F_OF = 0xA30310, 0x840310 },//09
        {   30/10, F_OF = 0x310840, 0x310520 },//10
        {   30/10, F_OF = 0x940310, 0x420310 },//11
        {   30/10, F_OF = 0x310520, 0x310540 },//12
        {   30/10, F_OF = 0x520310, 0x540310 },//13
        {   30/10, F_OF = 0x310540, 0x310D20 },//14
        {   30/10, F_OF = 0x540310, 0x830310 },//15
        {   30/10, F_OF = 0x310830, 0x310460 },//16
        {   30/10, F_OF = 0x830310, 0x450310 },//17
        {   30/10, F_OF = 0x310430, 0x310D40 },//18
    END_CODE
};
```

【図２８５－２８】

【図285－28】　　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

ファンファーレ演出と突入演出Ａと突入演出Ｂとのランプ制御の比較

＜最初の孫テーブルにおける輝度データの比較＞

(A)ファンファーレ演出[孫テーブルRA11]

輝度データ	時間（ms）	枠ランプ9b		発光態様
		901.902	903.904	
1番目の輝度データ	40	0xF06F08	0xF0AF0C	点灯
2番目の輝度データ	40	0xF00F00	0xF00F00	赤色(第１色)※[F0F][FF0]は無し

(B)突入演出A[孫テーブルWA21]

輝度データ	時間（ms）	枠ランプ9b		発光態様
		901.902	903.904	
1番目の輝度データ	20	0x000000	0x000000	消灯
2番目の輝度データ	20	0xF0FF0F	0xF0FF0F	赤紫色(第２色)※[F00][FF0]は無し

(C)突入演出B[孫テーブルWA31]

輝度データ	時間（ms）	枠ランプ9b		発光態様
		901.902	903.904	
1番目の輝度データ	20	0x000000	0x000000	消灯
2番目の輝度データ	10	0xFF0FF0	0xFF0FF0	黄色(第３色)※[F00][F0F]は無し

＜1番目と2番目の孫テーブルにおける主要色の比較＞

(D)ファンファーレ演出

輝度データテーブル	テーブル名（期間）	901～904
1番目の孫テーブル	RA11(ta1)	赤系統色
2番目の孫テーブル	WA11(ta2)	白点滅

(E)突入演出A

輝度データテーブル	テーブル名（期間）	901～904
1番目の孫テーブル	WA21(tb1～tb2)	消灯
2番目の孫テーブル	WA22(tb3)	赤紫系統色

(F)突入演出B

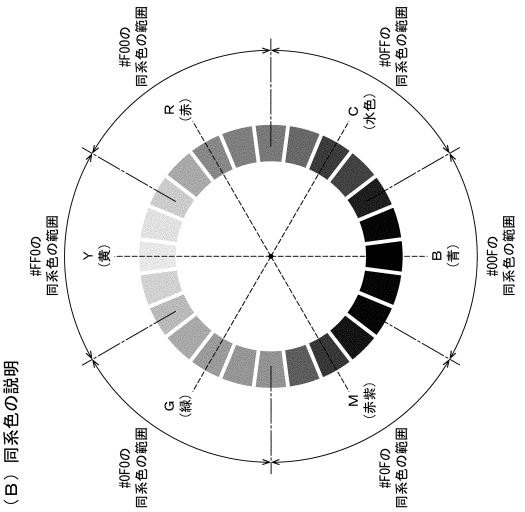
輝度データテーブル	テーブル名（期間）	901～904
1番目の孫テーブル	WA31(tc1)（シーン1）	消灯
2番目の孫テーブル	WA41(td1,td2)（シーン2）	黄系統色

(G)各演出期間における発光色の割合

種別	主要色	カラーコード	赤系統色	黄系統色	緑系統色	赤紫系統色	青系統色	水系統色	白系統色
ファンファーレ演出	赤色	F00	40%	10%	25%	5%	5%	5%	10%
突入演出A	赤紫色	F0F	5%	5%	20%	40%	20%	5%	5%
突入演出B(シーン1～5)	黄色	FF0	20%	40%	20%	5%	5%	5%	5%

【図２８５－２９】

【図285－29】



（B）同系色の説明

（A）

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	
#F80	橙
#FB0	
#FF0	黄
#BF0	
#8F0	黄緑
#4F0	
#0F0	緑
#0F4	
#0F8	緑青
#0FB	
#0FF	水色
#0BF	
#08F	青緑
#04F	
#00F	青
#40F	
#80F	紫
#B0F	
#F0F	赤紫
#F0B	
#F08	桃
#F04	

【図２８５－３０】

【図285－30】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ａパート[拡張コマンドBC01]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	2000	WAA
	枠ＬＥＤ911～922	2000	WLA
	枠ＬＥＤ923～934	2000	WRA
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	2000	ELA
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	2000	ERA
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	2000	LLA
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	2000	ATA
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

※LOOP CODE

(B)子テーブル(ELA/ERA/LLA/ATA)

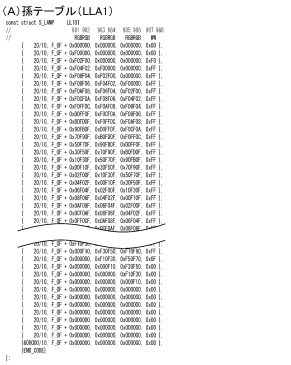
時間	時間（ms）	盤ランプの点灯態様		可動体ランプ9d	アタッカランプ9c		参照対象となる孫テーブル			
		951～962	963～970	981～988	991	992～994	951～962	963～970	981～988	991～994
th1	2000	点灯	点灯	点灯	虹色点滅	消灯	ELA1	ERA1	LL101	ATA1

【図２８５－３１】

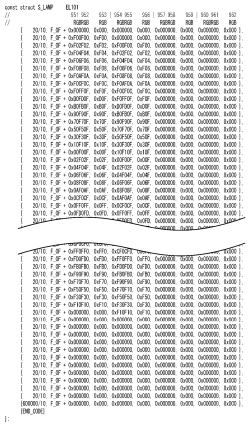
【図285－31】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ａパート[拡張コマンドBC01]

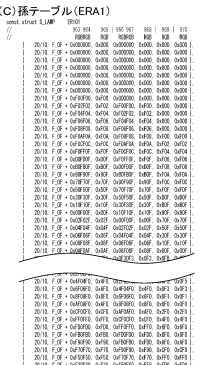
(A)孫テーブル(LLA1)



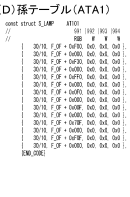
(B)孫テーブル(ELA1)



(C)孫テーブル(ERA1)



(D)孫テーブル(ATA1)



【図２８５－３２】

【図285－32】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ｖパート[拡張コマンドBC05]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	2000	WAV
	枠ＬＥＤ911～922	2000	WLV
	枠ＬＥＤ923～934	2000	WRV
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	2000	ELV
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	2000	ERV
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	2000	LLV
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	2000	ATV
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(ELV/ERV/LLV/ATV)

時間	時間（ms）	盤ランプの点灯態様		可動体ランプ9d	アタッカランプ9c		参照対象となる孫テーブル			
		951～962	963～970	981～988	991, 992, 994	993	951～962	963～970	981～988	991～994
ti1	2000	点灯	点灯	点灯	消灯	白色点滅	ELV1	ERV1	LLV1	ATV1

図示略

(C)孫テーブル(ATV1)

【図２８５－３３】

【図285－33】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ｆパート[拡張コマンドBD06]

(A)親テーブル

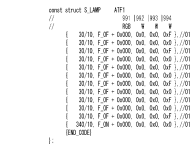
点灯箇所		時間(ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9b	枠ＬＥＤ901～904	600000	WAF
	枠ＬＥＤ911～922	600000	WLF
	枠ＬＥＤ923～934	600000	WRF
盤ランプ	盤ＬＥＤ951～956（左上）	600000	ELF
	盤ＬＥＤ957～962（左下）		
	盤ＬＥＤ963～968（右上）	600000	ERF
	盤ＬＥＤ969～970（右下）		
可動体ランプ9d	可動体ＬＥＤ981～988	600000	LLF
アタッカランプ9c	アタッカＬＥＤ991～992（アタッカ）	600000	ATF
	アタッカＬＥＤ993（Ｖ）		
	アタッカＬＥＤ994（普電）		

(B)子テーブル(ELF/ERF/LLF/ATF)

時間	時間（ms）	盤ランプの点灯態様		可動体ランプ9c	アタッカランプ9c		参照対象となる孫テーブル			
		951～962	963～970	981～988	991～993	994	951～962	963～970	981～988	991～994
tj1	60000	点灯	点灯	点灯	消灯	白色点滅	ELF1	ERF1	LLF1	ATF1

図示略

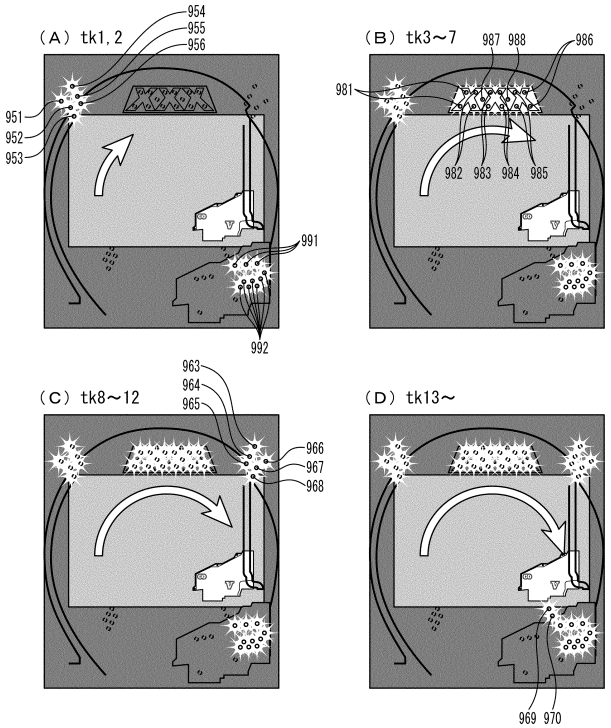
(C)孫テーブル(ATF1)



【図２８５－３４】

【図285－34】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ａ、Ｖ、Ｆにおけるランプの点灯態様



【図２８５－３５】

【図285－35】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

右打ち促進演出Ａパート[孫テーブルLLA1, ELA1, ERA1]

期間	時間(ms)	969	968	960	961	962	963	964	965	966	981	982	983	984	985	986	987	988	963	964	965	966	967	968	969	970
		可動体ランプ964		盤ランプ（左下）				盤ランプ（左上）			可動体ランプ964								盤ランプ（右上）						盤ランプ（右下）	
tk1	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk2	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF02F00	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk3	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk4	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk5	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk6	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk7	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk8	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk9	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk10	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk11	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk12	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk13	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
tk14	20	0x000000..	0x000..	0x000000..	0x0000..	0xF0F500	0xF02..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0xF0F500	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x000000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..	0x0000..
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図２８５－３６】

【図285－36】　特徴部１３０ＳＧ－５～１０

（Ｃ）右打ち促進演出Ｆパート[孫テーブルATF1]

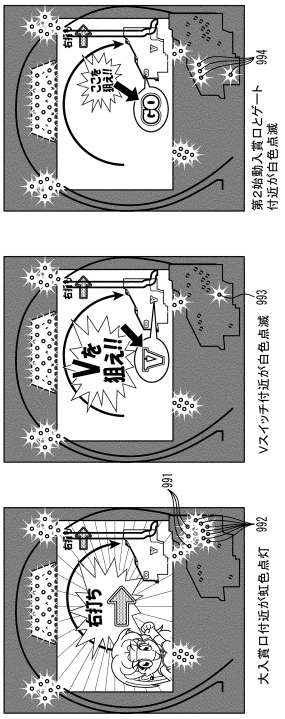
期間	時間(ms)	アタッカランプ8c	991	992	993	994
to1	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF
to2	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..
to3	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF
to4	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..
to5	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF
to6	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..
to7	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF
to8	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..
to9	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF
to10	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..
to11	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF

（Ｂ）右打ち促進演出Ｖパート[孫テーブルATV1]

期間	時間(ms)	アタッカランプ8c	991	992	993	994
tn1	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0xF	0x0
tn2	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0x0..

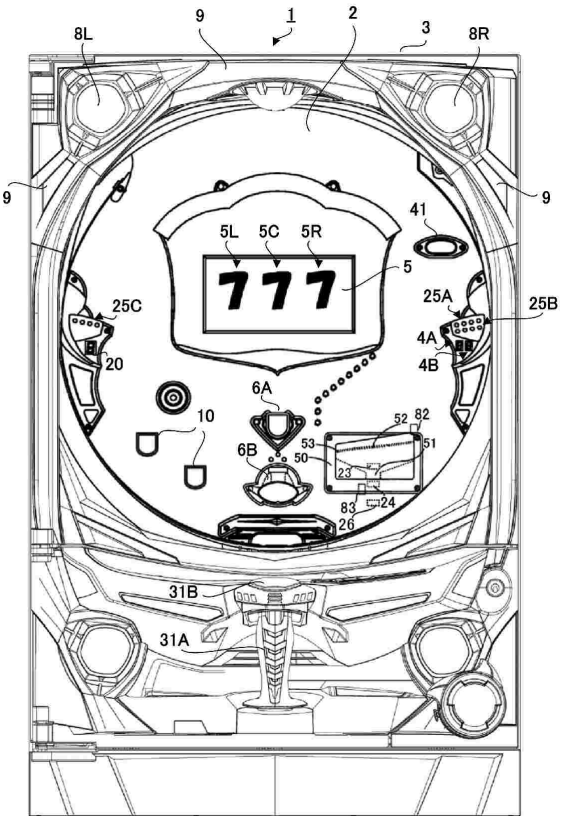
（Ａ）右打ち促進演出Ａパート[孫テーブルATA1]

期間	時間(ms)	アタッカランプ8c	991	992	993	994
tn1	30	0xF00..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn2	30	0xA000..	0xA..	0x0..	0x0..	0x0..
tn3	30	0xF30..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn4	30	0x0000..	0x0..	0x0..	0x0..	0xF0..
tn5	30	0xFF0..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn6	30	0xA000..	0xA..	0x0..	0x0..	0x0..
tn7	30	0xAFF0..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn8	30	0x0000..	0x0..	0xF..	0x0..	0x0..
tn9	30	0xA00F..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn10	30	0xA000..	0xA..	0x0..	0x0..	0x0..
tn11	30	0xA70F..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn12	30	0xA000..	0xA..	0x0..	0x0..	0x0..
tn13	30	0xAF0F..	0xF..	0x0..	0x0..	0x0..
tn14	30	0xA000..	0xA..	0x0..	0x0..	0x0..



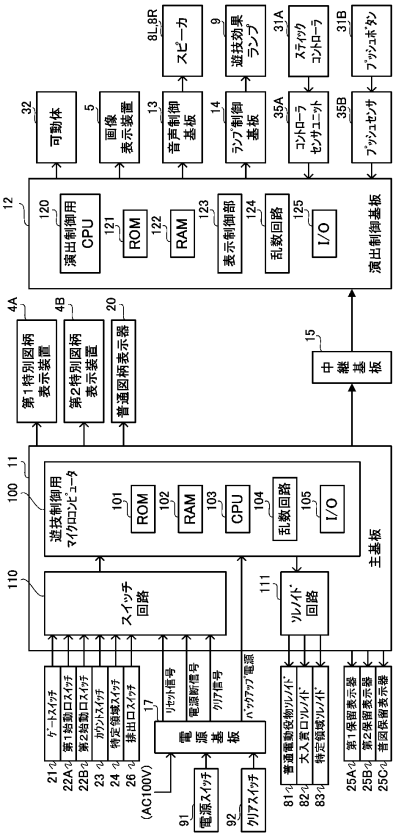
【図２８６】

【図286】



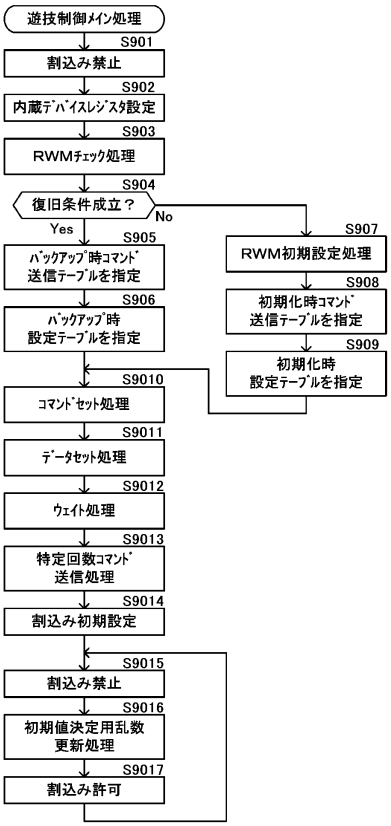
【図２８７】

【図287】



【図２８８】

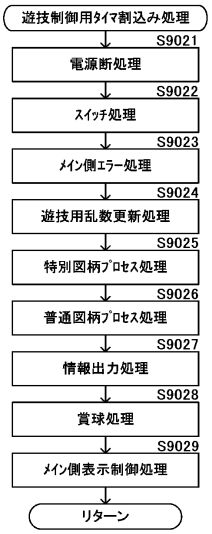
【図288】



【図２８９】

【図289】

(A)



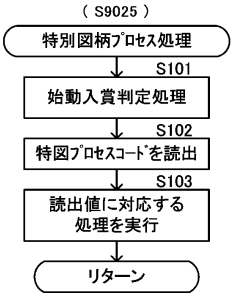
(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0～65535	特別図柄判定用
MR2	0～99	当り図柄選択用
MR3	0～99	MR2初期値決定用
MR4	0～238	変動パターン種別選択用
MR5	0～250	変動パターン決定用
MR6	0～198	普通図柄当り判定用
MR7	0～198	MR6初期値決定用

【図２９０】

【図290】

(A)



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

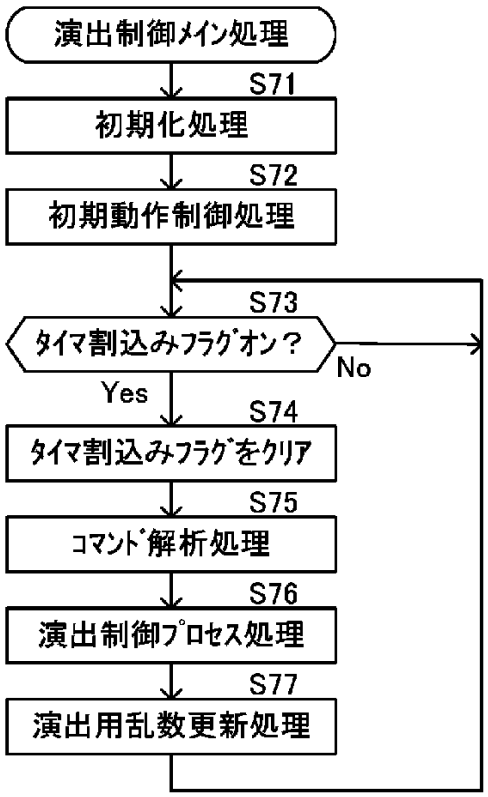
【図２９１】

【図291】

始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～21285 確率:1/230	小当り
	22001～22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001～20285 確率:1/230	大当り
	21001～29282 確率:1/7.91	小当り
	22001～22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

【図２９２】

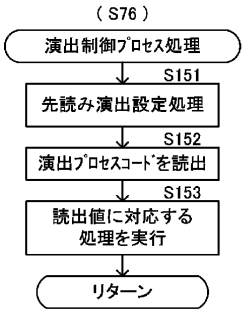
【図292】



【図２９３】

【図293】

（A）

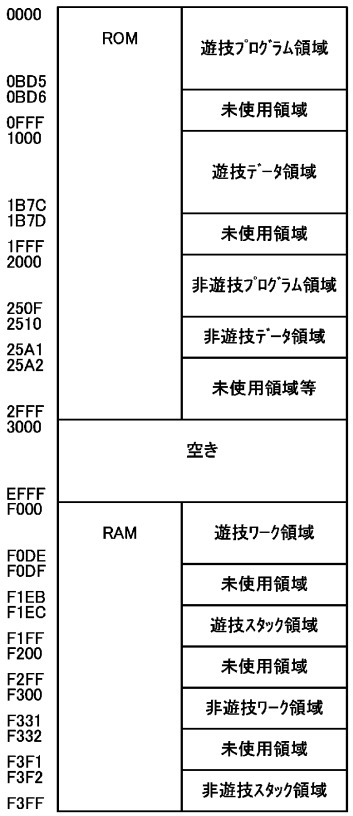


（B）

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当り表示処理
05	小当り開放中処理
06	小当り終了演出処理
07	大当り表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当り終了演出処理

【図２９４－１】

【図294－1】



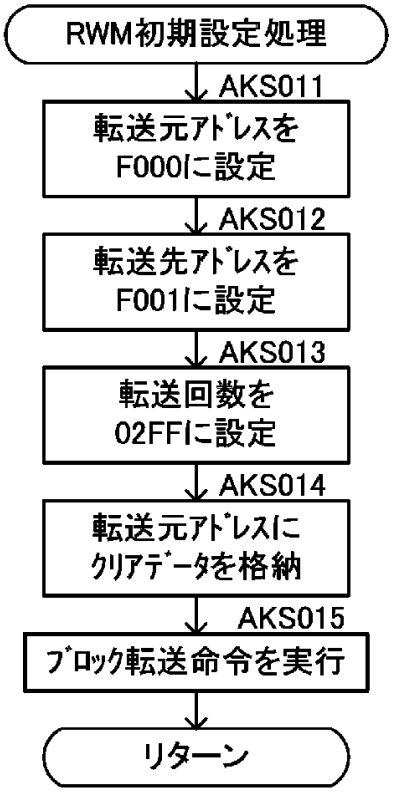
【図２９４－２】

【図294－2】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝを指定(XX:変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号)
8C	XX	演出図柄指定	可変表示の表示結果を指定
8D	01	第1変動開始指定	第1特別図柄の変動開始を指定
8D	02	第2変動開始指定	第2特別図柄の変動開始を指定
8F	XX	演出図柄確定	演出図柄の確定表示を指定(XX:図柄停止時設定)
90	02	電源投入指定	RWM初期化を指定
91	XX	第1特定回数指定	電源投入時の特定回数ｶｳﾝﾀ計数値を指定
92	02	停電復旧指定	RWMﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ復旧を指定
94	XX	第2特定回数指定	遊技制御中の特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ格納値を指定
95	XX	背景色指定	背景画面の表示色を指定
9F	03	客待ちﾃﾞﾓ	遊技停止中のﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ表示を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り遊技の開始(ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示)を指定
A1	XX	大当り終了指定	大当り遊技の終了(大当り終了表示)を指定
A6	XX	小当り開始指定	小当り遊技の開始(小当りﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示)を指定
A7	XX	小当り終了指定	小当り遊技の終了(小当り終了表示)を指定
AE	00	特定領域通過	特定領域の通過(V入賞表示)を指定
C0	XX	第1演出記憶情報指定	第1演出記憶情報数(第1保留記憶数)を指定
C1	XX	第2演出記憶情報指定	第2演出記憶情報数(第2保留記憶数)を指定

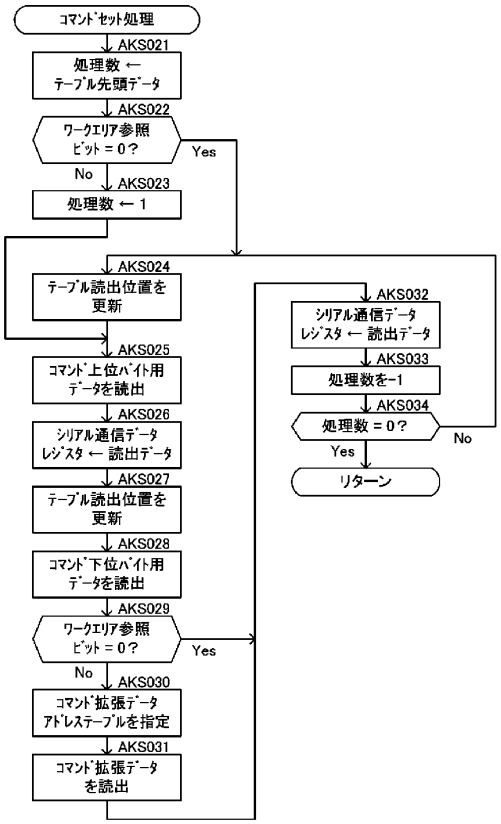
【図２９４－３】

【図294－3】



【図２９４－４】

【図294－4】



【図２９４－５】

【図294－5】

ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ

（A）送信ｺﾏﾝﾄﾞ数≧2

ﾜｰｸｴﾘｱ参照ﾋﾞｯﾄ

AKT01

0	処理数
	第1ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ
0	第1ｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ
	第2ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ
1	第2ｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ
	・ ・ ・

（B）送信ｺﾏﾝﾄﾞ数＝1

AKT02

	第1ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ
1	第1ｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ用ﾃﾞｰﾀ

ﾜｰｸｴﾘｱ参照ﾋﾞｯﾄ

【図２９４－６】

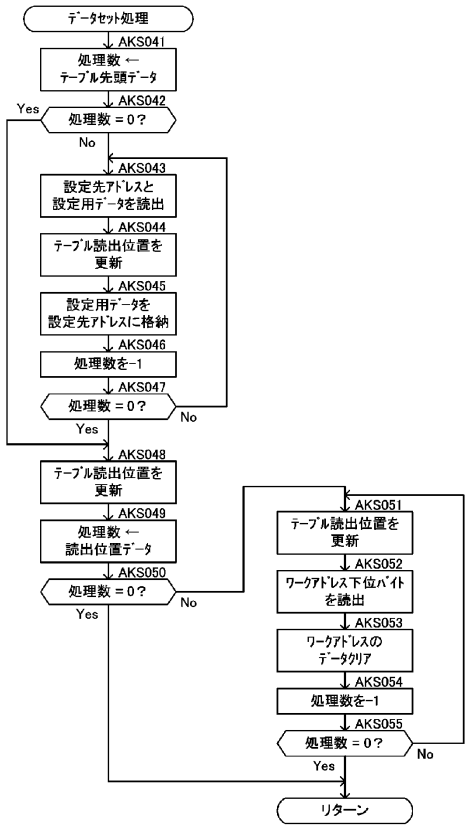
【図294－6】

ｺﾏﾝﾄﾞ拡張ﾃﾞｰﾀｱﾄﾞﾚｽﾃｰﾌﾞﾙ AKT11

ｺﾏﾝﾄﾞ送信用参照ﾃﾞｰﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽADU01
ｺﾏﾝﾄﾞ送信用参照ﾃﾞｰﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽADU02
ｺﾏﾝﾄﾞ送信用参照ﾃﾞｰﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽADU03
ｺﾏﾝﾄﾞ送信用参照ﾃﾞｰﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽADU04
ｺﾏﾝﾄﾞ送信用参照ﾃﾞｰﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽADU05
・ ・ ・

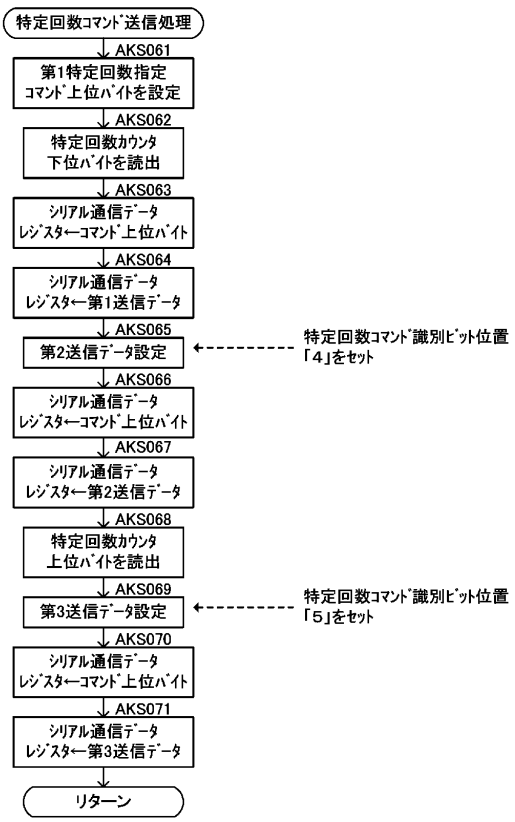
【図２９４－７】

【図294－7】



【図２９４－８】

【図294－8】



【図２９４－９】

【図294－9】

第1特定回数指定ｺﾏﾝﾄﾞ

(A) 1ｾｯﾄ目 AKC01

ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ	第1送信ﾃﾞｰﾀ				
ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ(91)	0	0	0	0	特定回数1桁目(0～F)
ﾋﾞｯﾄ番号	7	6	5	4	3～0

(B) 2ｾｯﾄ目 AKC02

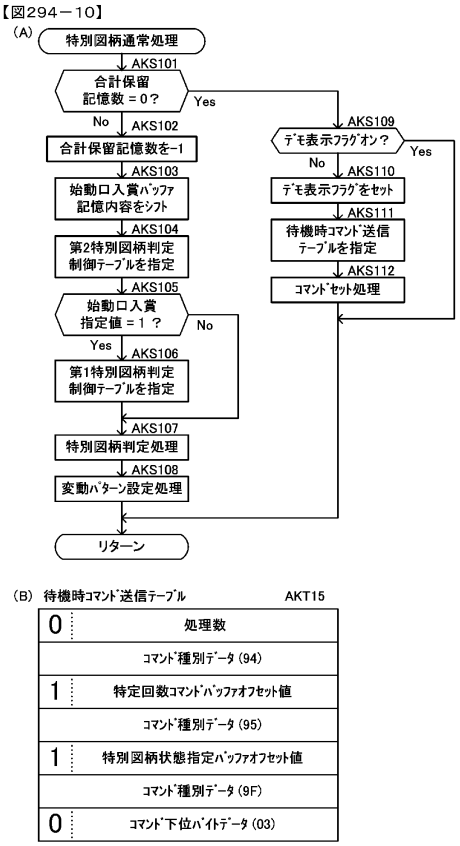
ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ	第2送信ﾃﾞｰﾀ				
ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ(91)	0	0	0	1	特定回数2桁目(0～F)
ﾋﾞｯﾄ番号	7	6	5	4	3～0

(C) 3ｾｯﾄ目 AKC03

ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ	第3送信ﾃﾞｰﾀ				
ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ(91)	0	0	1	0	特定回数3桁目(0～F)
ﾋﾞｯﾄ番号	7	6	5	4	3～0

【図２９４－１０】

【図294－10】

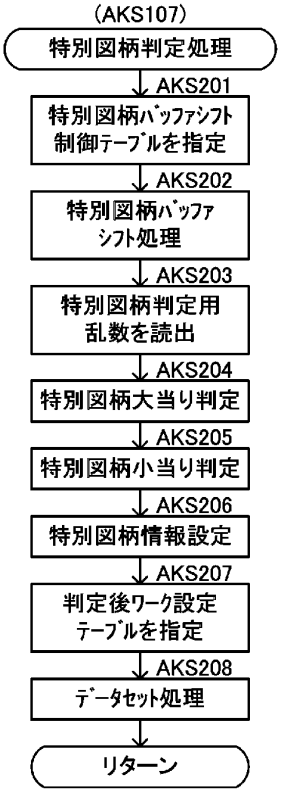


(B) 待機時ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT15

0	処理数
	ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ (94)
1	特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧｵﾌｾｯﾄ値
	ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ (95)
1	特別図柄状態指定ﾊﾞｯﾌｧｵﾌｾｯﾄ値
	ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ (9F)
0	ｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄﾃﾞｰﾀ (03)

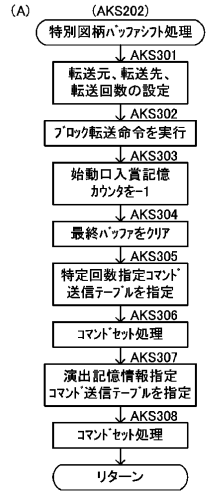
【図２９４－１１】

【図294－11】



【図２９４－１２】

【図294－12】



(B) 特定回数指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT21

1	ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ (94)
1	特定回数情報 (12+80=92)

(C) 第2特定回数指定ｺﾏﾝﾄﾞ AKC11

ｺﾏﾝﾄﾞ種別ﾃﾞｰﾀ		特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾃﾞｰﾀ	
1	ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ (94)	0	特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ格納値 (00～7F)

【図２９４－１３】

【図294－13】

(A) 図柄指定値決定例 [大当り] AKD01

始動口入賞指定値	大当り図柄指定値	決定割合
1	00	1/100
	01	89/100
	02	10/100
2	03	30/100
	04	10/100
	05	9/100
	06	1/100
	07	2/100
	08	3/100
	09	45/100

(B) 図柄指定値決定例 [小当り] AKD02

始動口入賞指定値	小当り図柄指定値	決定割合
1	00	100/100
2	01	10/100
	02	1/100
	03	39/100
	04	2/100
	05	3/100
	06	45/100

【図２９４－１４】

【図294－14】

（A）　大入賞口開放回数設定例 [大当り]　　AKE01

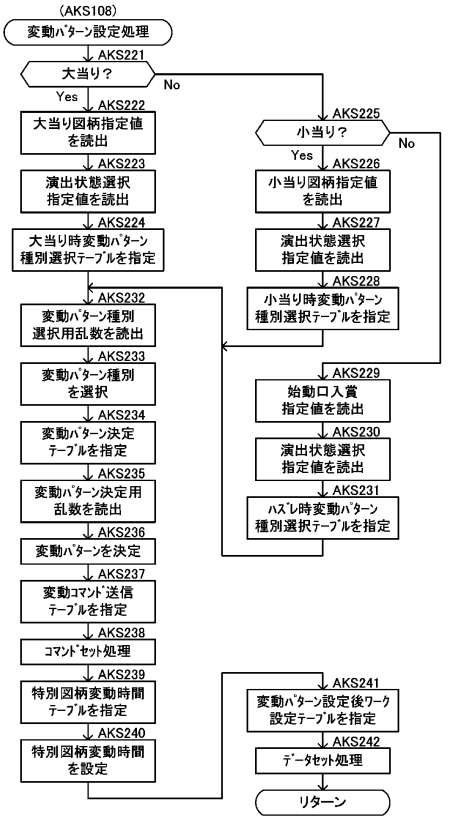
大当り図柄 指定値	大入賞口開放回数 最大値
00	0A
01	03
02	03
03	0A
04	0A
05	0A
06	0A
07	07
08	06
09	03

（B）　大入賞口開放回数設定例 [小当り]　　AKE02

小当り図柄 指定値	大入賞口開放回数 最大値(V入賞時)
00	03
01	0A
02	0A
03	0A
04	07
05	06
06	03

【図２９４－１５】

【図294－15】



【図２９４－１６】

【図294－16】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定例 [大当り]　　AKD11

演出状態 選択指定値	大当り図柄 指定値	決定可能ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定可能ﾊﾟﾀｰﾝ
00	00	GP21～GP30	PB1～PB56, PB58, PB59～PB63
	01	GP21～GP29	PB1～PB56, PB58, PB59, PB63
	02	GP32～GP36	PA31～PA57
	03～09	GP31	PB67
01	00～02	GP43	PB57
	03～09	GP31	PB67
02	00～02	GP43	PB57
	03～09	GP45	PB68
03	00	GP49	PB83
	01, 02	GP50	PB64, PB65
	03	GP49	PB83
	04～09	GP50	PB64, PB65
04	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP54	PB69～PB72, PB75～PB82
05	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP57	PB69～PB72, PB75～PB82
06	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP60	PB69～PB72, PB75～PB82
07	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP63	PB74
0A	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP70	PB68
0B	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
	03	GP49	PB83
	04～09	GP72	PB68
0C	00	GP49	PB83
	01, 02	GP74	PB79
	03	GP49	PB83
	04～09	GP74	PB79
0D	00	GP49	PB83
	01, 02	GP54	PB69～PB72, PB75～PB82
	03	GP49	PB83
	04～09	GP54	PB69～PB72, PB75～PB82
0E	00	GP49	PB83
	01, 02	GP57	PB69～PB72, PB75～PB82
	03	GP49	PB83
	04～09	GP57	PB69～PB72, PB75～PB82

【図２９４－１７】

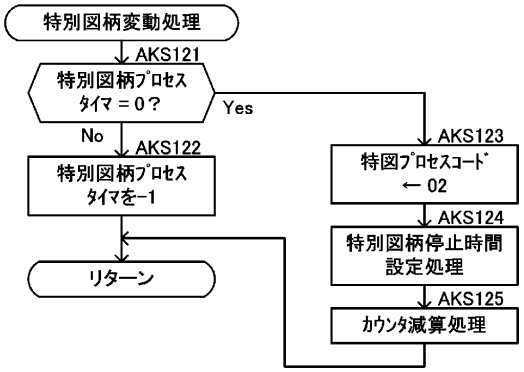
【図294－17】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定例 [小当り]　　AKD12

演出状態 選択指定値	小当り図柄 指定値	決定可能ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定可能ﾊﾟﾀｰﾝ
00	00	GP37	PB84
	01～06	GP38	PB67
01	00	GP37	PB84
	01～06	GP38	PB67
02	00	GP37	PB84
	01～06	GP46	PB68
03	00	GP51	PB85
	01～06	GP50	PB64, PB65
04	00	GP51	PB85
	01～03	GP55	PB69～PB72, PB75～PB82, PB86～PB88
	04～06	GP54	PB69～PB72, PB75～PB82
05	00	GP51	PB85
	01～03	GP58	PB69～PB72, PB75～PB82, PB86～PB88
	04～06	GP57	PB69～PB72, PB75～PB82
06	00	GP51	PB85
	01～03	GP61	PB69～PB72, PB75～PB82, PB86～PB88
	04～06	GP60	PB69～PB72, PB75～PB82
07	00	GP51	PB85
	01～03	GP64	PB74, PB89
	04～06	GP63	PB74
0A	00	GP51	PB85
	01～06	GP70	PB68
0B	00	GP51	PB85
	01～06	GP72	PB68
0C	00	GP51	PB85
	01～06	GP74	PB79
0D	00	GP51	PB85
	01～03	GP55	PB69～PB72, PB75～PB82, PB86～PB88
	04～06	GP54	PB69～PB72, PB75～PB82
0E	00	GP51	PB85
	01～03	GP58	PB69～PB72, PB75～PB82, PB86～PB88
	04～06	GP57	PB69～PB72, PB75～PB82

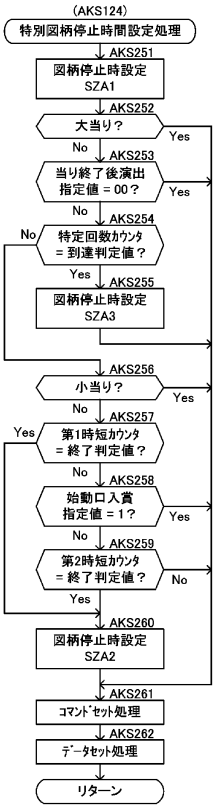
【図２９４－１８】

【図294－18】



【図２９４－１９】

【図294－19】



【図２９４－２０】

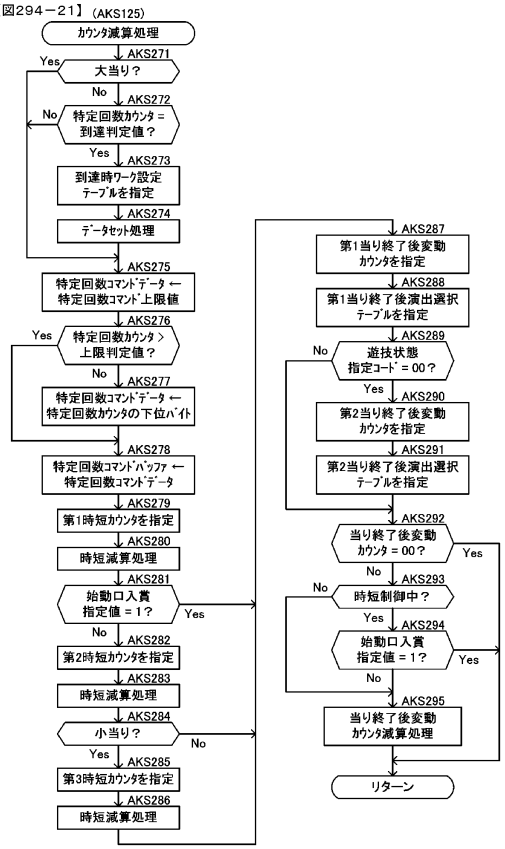
【図294－20】

図柄停止時設定例　AKE11

	図柄停止時設定		
	SZA1	SZA2	SZA3
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	007D	05DC	4F7E
演出図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ	00	01	02

【図２９４－２１】

【図294－21】



【図２９４－２２】

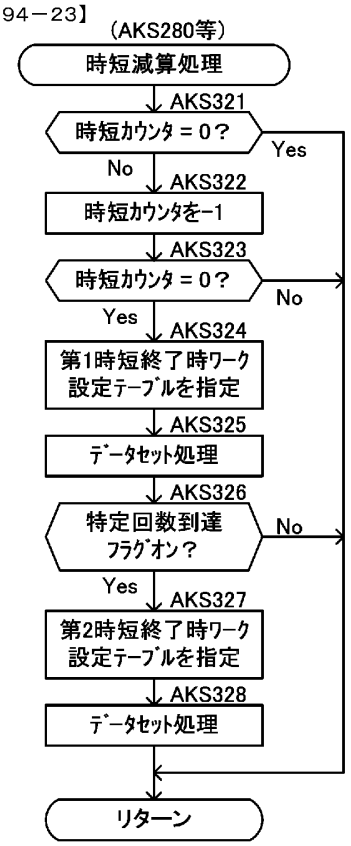
【図294－22】

到達時ﾃﾞｰﾀ設定例 AKE21

遊技状態指定ｺｰﾄﾞ	01
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	02
演出状態選択指定値	0C
時短機能ﾌﾗｸﾞ	01
第1時短ｶｳﾝﾀ初期値	02AD
第2時短ｶｳﾝﾀ初期値	0000
第3時短ｶｳﾝﾀ初期値	0001
特定回数到達指定値	01
特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ	ｸﾘｱ

【図２９４－２３】

【図294－23】



【図２９４－２４】

【図294－24】

(A) 第1時短終了時ｸﾘｱ対象 AKE31

時短機能ﾌﾗｸﾞ
第1時短ｶｳﾝﾀ
第2時短ｶｳﾝﾀ
第3時短ｶｳﾝﾀ
遊技状態指定ｺｰﾄﾞ
第1当り終了後変動ｶｳﾝﾀ

(B) 第2時短終了時ｸﾘｱ対象 AKE32

特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ
演出状態選択指定値

【図２９４－２５】

【図294－25】

当り終了後演出設定例 AKE41

当り終了後演出選択ﾃｰﾌﾞﾙ	当り終了後演出指定値	演出設定ﾃｰﾌﾞﾙ
第1	01	未使用
	02	未使用
	03	AKT31
	04	未使用
	05	AKT32
	06	未使用
	07	未使用
	08	AKT33
	09	AKT34
第2	01	AKT41
	02	未使用
	03	AKT42
	04	未使用
	05	AKT42
	06	未使用
	07	未使用
	08	AKT42
	09	AKT42

【図２９４－２６】

【図294－26】

演出設定ﾃｰﾌﾞﾙ

(A1) AKT31

ｶｳﾝﾀ判定値	05	02	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	02	02	02
演出状態選択指定値	05	06	07

(A2) AKT32

ｶｳﾝﾀ判定値	0A	07	05	04	01	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	02	02	02	02	02	02
演出状態選択指定値	05	06	07	0A	0B	0C

(A3) AKT33

ｶｳﾝﾀ判定値	0A	07	05	04	01	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	02	02	02	02	02	02
演出状態選択指定値	0E	06	07	0A	0B	0C

(A4) AKT34

ｶｳﾝﾀ判定値	05	02	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	02	02	02
演出状態選択指定値	0E	06	07

(B1) AKT41

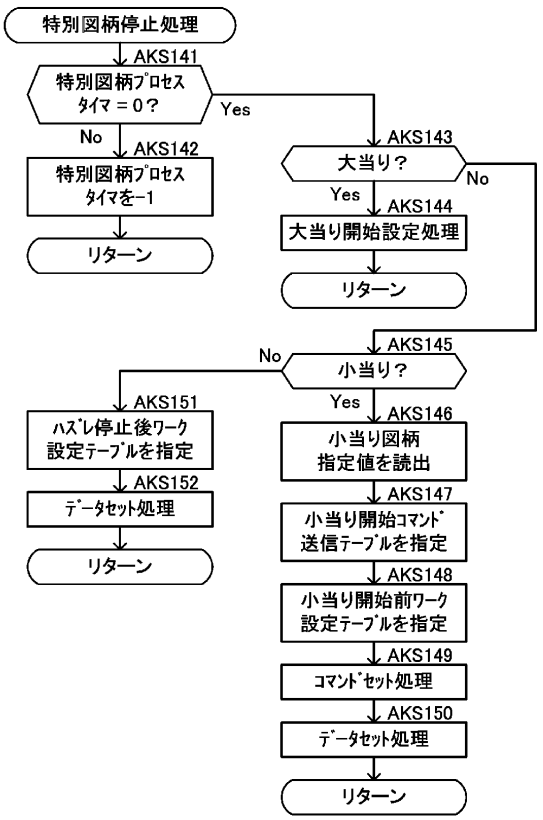
ｶｳﾝﾀ判定値	0F	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	03	00
演出状態選択指定値	01	00

(B2) AKT42

ｶｳﾝﾀ判定値	0F	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	03	00
演出状態選択指定値	02	00

【図２９４－２７】

【図294－27】



【図２９４－２８】

【図294－28】

(A) 小当り開始前ﾃﾞｰﾀ設定例 AKE51

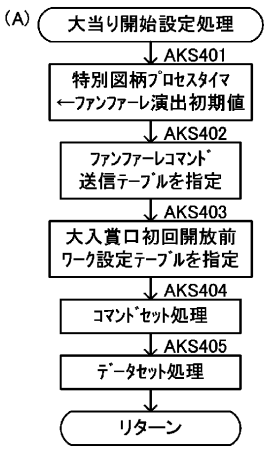
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	03
大当り発生経緯ﾊﾞｯﾌｧ	01
役物ｿﾚﾉｲﾄﾞ制御ｺｰﾄﾞ	01
当りﾌﾗｸﾞ	ｸﾘｱ
不正入賞報知無効ﾀｲﾏ	ｸﾘｱ

(B) ﾊｽﾞﾚ停止後設定ｸﾘｱ対象 AKE52

特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ
ﾃﾞﾓ表示ﾌﾗｸﾞ
始動口入賞指定値

【図２９４－２９】

【図294－29】

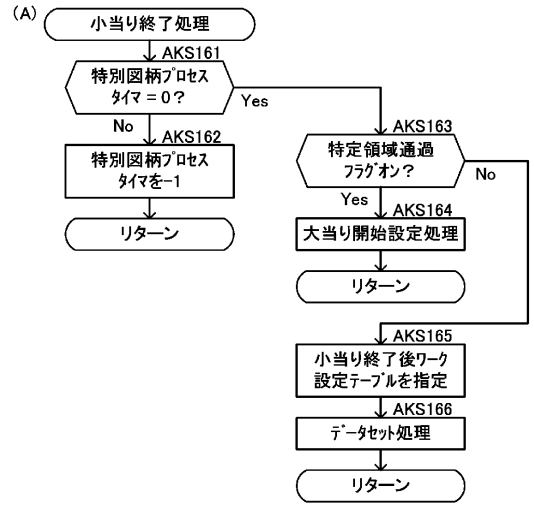


(B) 大入賞口初回開放前設定ｸﾘｱ対象 AKE53

当りﾌﾗｸﾞ
時短機能ﾌﾗｸﾞ
第1時短ｶｳﾝﾀ
第2時短ｶｳﾝﾀ
第3時短ｶｳﾝﾀ
第1当り終了後変動回数ｶｳﾝﾀ
第2当り終了後変動回数ｶｳﾝﾀ
特定領域通過ﾌﾗｸﾞ
当り終了後演出指定ﾊﾞｯﾌｧ
特定回数ｶｳﾝﾀ
特定回数到達ﾌﾗｸﾞ

【図２９４－３０】

【図294－30】

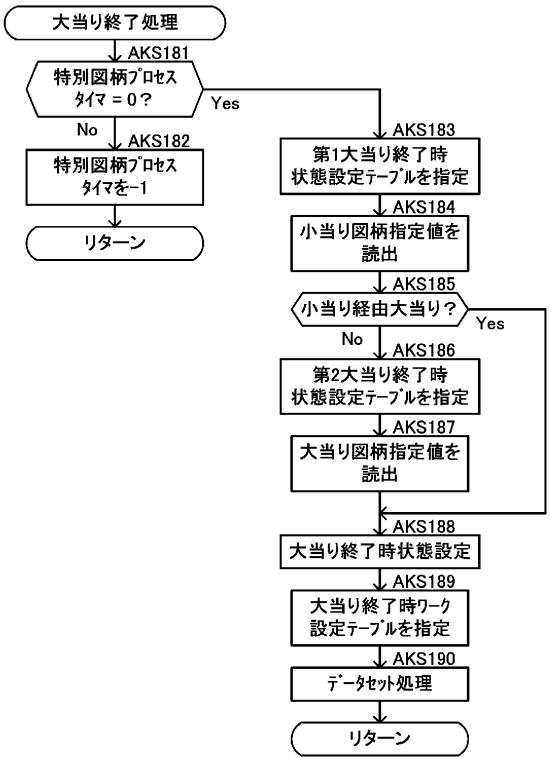


(B) 小当り終了後設定ｸﾘｱ対象 AKE54

特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ
ﾃﾞﾓ表示ﾌﾗｸﾞ
変動ｺﾏﾝﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ
小当り図柄指定値
大入賞口入賞個数ｶｳﾝﾀ
大入賞口開放回数ｶｳﾝﾀ
大当り発生経緯ﾊﾞｯﾌｧ
大当り図柄指定値
始動口入賞指定値

【図２９４－３１】

【図294－31】



【図２９４－３２】

【図294－32】

(A) 第1大当り終了時状態設定例 AKE61

小当り図柄指定値	大当り終了時状態設定種別
00	SX8
01	SX3
02	SX5
03	SX2
04	SX2
05	SX2
06	SX2

(B) 第2大当り終了時状態設定例 AKE62

時短制御	大当り図柄指定値	大当り終了時状態設定種別
なし	00	SX6
	01	SX1
	02	SX1
	03	SX2
	04	SX2
	05	SX3
	06	SX4
	07	SX2
	08	SX2
	09	SX2
あり	00	SX6
	01	SX7
	02	SX7
	03	SX2
	04	SX2
	05	SX3
	06	SX4
	07	SX2
	08	SX2
	09	SX2

【図２９４－３３】

【図294－33】

	大当り終了時状態設定種別							
	SX1	SX2	SX3	SX4	SX5	SX6	SX7	SX8
遊技状態指定ｺｰﾄﾞ	01	01	01	01	01	01	01	00
特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ	01	02	02	02	02	02	02	00
演出状態選択指定値	03	04	04	04	04	0D	0D	00
第1当り終了後変動ｶｳﾝﾀ初期値	00	06	0B	0B	06	0B	06	00
第2当り終了後変動ｶｳﾝﾀ初期値	10	10	10	10	10	10	10	00
当り終了後演出指定値	01	03	05	05	03	08	09	00
時短機能ﾌﾗｸﾞ	01	01	01	01	01	01	01	00
第1時短ｶｳﾝﾀ初期値	0006	000B	02AD	02AD	000B	02AD	000B	0000
第2時短ｶｳﾝﾀ初期値	0001	0007	02AD	02AD	0007	02AD	0007	0000
第3時短ｶｳﾝﾀ初期値	0001	0007	0001	0001	0007	0001	0007	0000

【図２９４－３４】

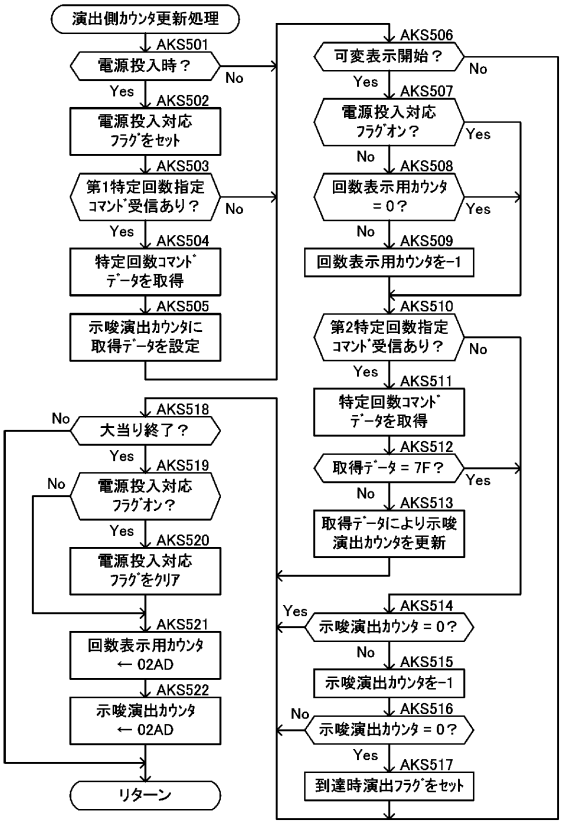
【図294－34】

大当り終了時ﾃﾞｰﾀ設定例　AKE71

特定回数ｶｳﾝﾀ初期値	02AD
特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ	7F
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ｸﾘｱ
ﾃﾞﾓ表示ﾌﾗｸﾞ	ｸﾘｱ
変動ｺﾏﾝﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ	ｸﾘｱ
大入賞口開放回数最大値ﾊﾞｯﾌｧ	ｸﾘｱ
大当り発生経緯ﾊﾞｯﾌｧ	ｸﾘｱ
始動口入賞指定値	ｸﾘｱ

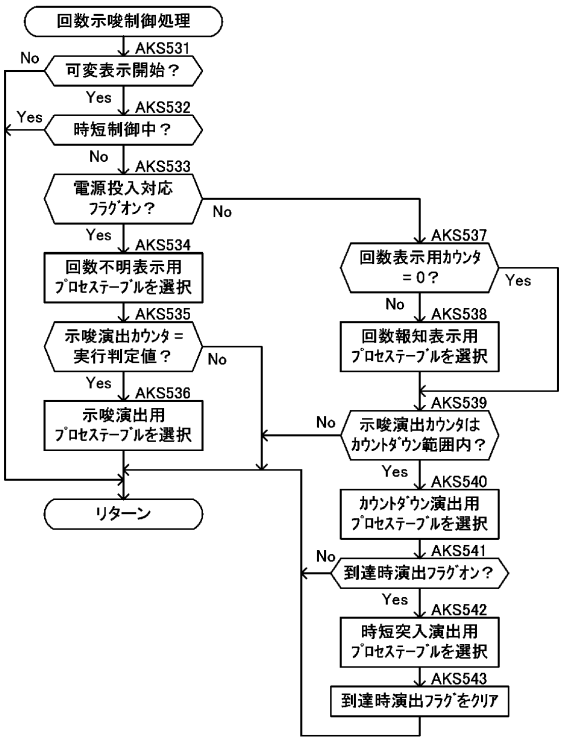
【図２９４－３５】

【図294－35】



【図２９４－３６】

【図294－36】

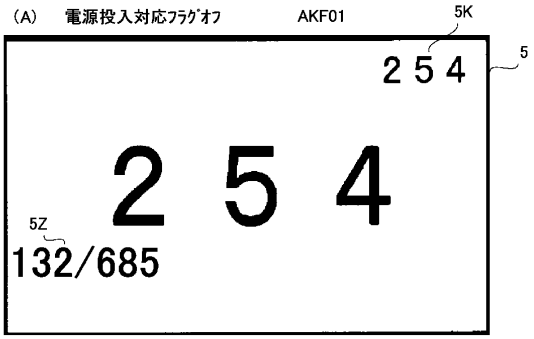


【図２９４－３７】

【図294－37】

回数表示制御例

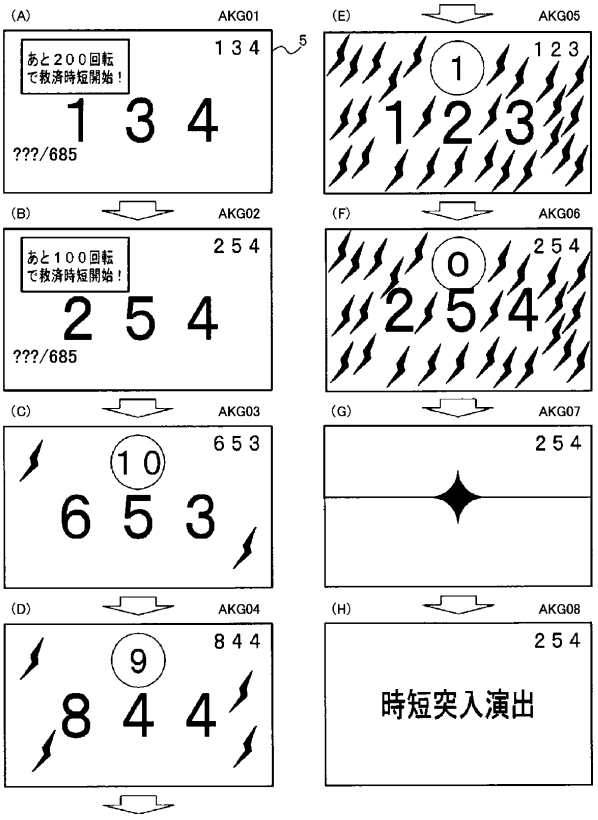
(A)　電源投入対応ﾌﾗｸﾞｵﾌ　AKF01



(B)　電源投入対応ﾌﾗｸﾞｵﾝ　AKF02

【図２９４－３８】

【図294－38】



【図２９５】

【図295】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図２９６】

【図296】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図２９７】

【図297】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図２９８】

【図298】
後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図２９９】

【図299】
前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,9用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	126

(f)後変動番号6,10用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	50

(g)後変動番号7用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	170

(h)後変動番号11用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	180

(i)後変動番号8用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	190

(j)後変動番号12用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図３００】

【図300】
全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン				後変動パターン			
	前変動番号	内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)	後変動番号	内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4285
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4285
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図３０１】

【図301】
全変動パターン(サブ側)

サブ変動番号	前変動パターン		後変動パターン		メイン変動番号
	前変動番号	内容	後変動番号	内容	
1	1	通常変動	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	2
3	3	超短縮変動	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図３０２】

【図302】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8（ハズレ）	13%	0%	2%	85%
10～12（当り）	55%	0%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率　≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

※後変動番号6～8の選択率≒319/320*1/102≒1/102
後変動番号10～12の選択率≒1/320*1/1.1≒1/320

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8（ハズレ）	0%	8%	2%	90%
10～12（当り）	0%	60%	30%	20%

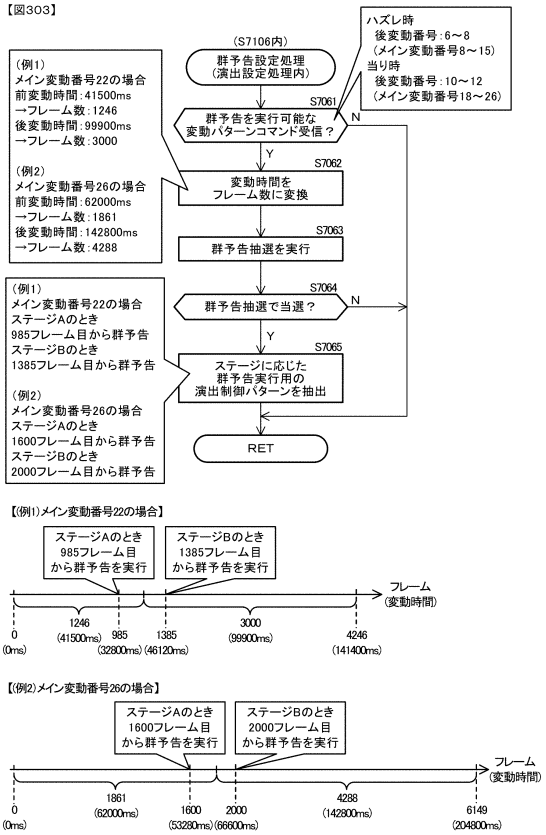
ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率　≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

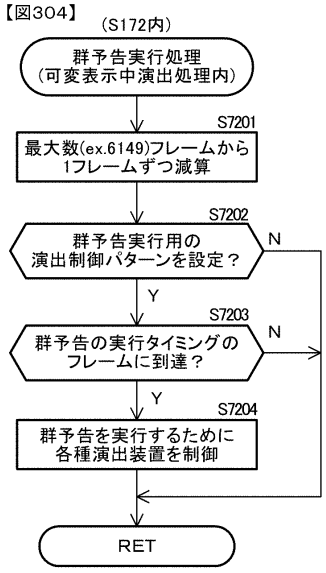
後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	
	あり	なし
6～8（ハズレ）	20%	80%
10～12（当り）	80%	20%

ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率　≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

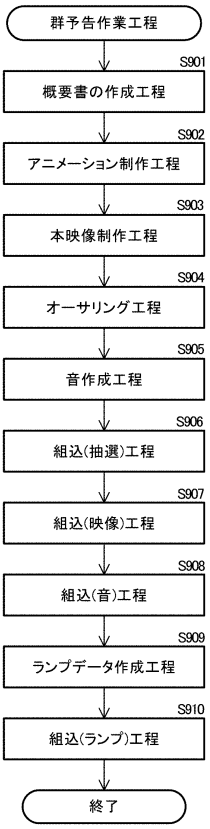
【図３０３】



【図３０４】



【図３０５】



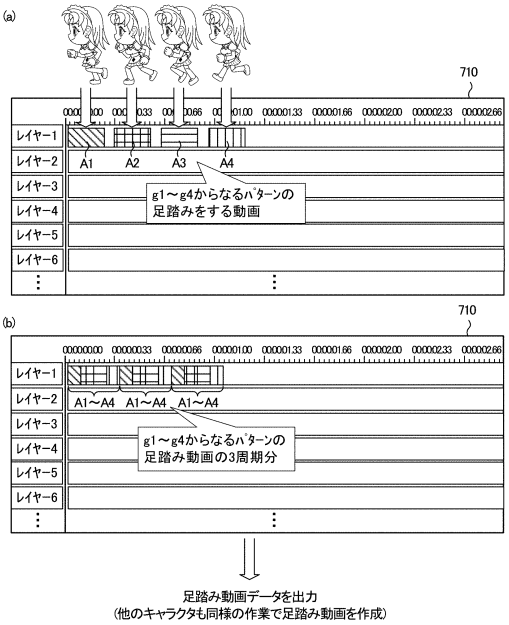
【図３０６】

【図306】

本映像制作工程

STEP1:キャラクタ画像の準備

STEP2:キャラクタが足踏みをする動画の作成

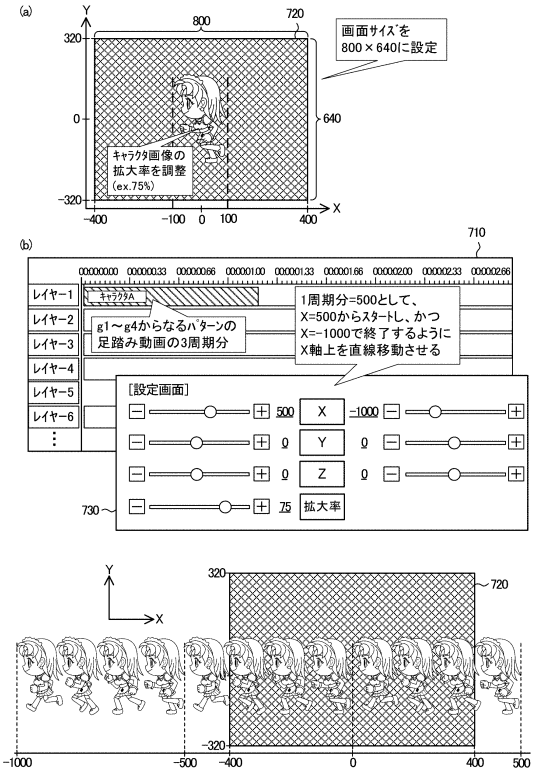


【図３０７】

【図307】

本映像制作工程

STEP3:キャラクタが進行する動画の作成

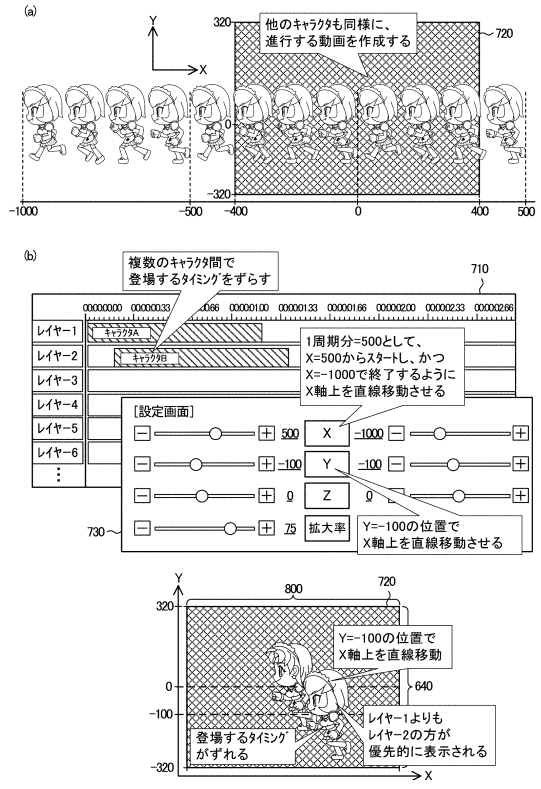


【図３０８】

【図308】

本映像制作工程

STEP4:複数のキャラクタが進行する動画の作成

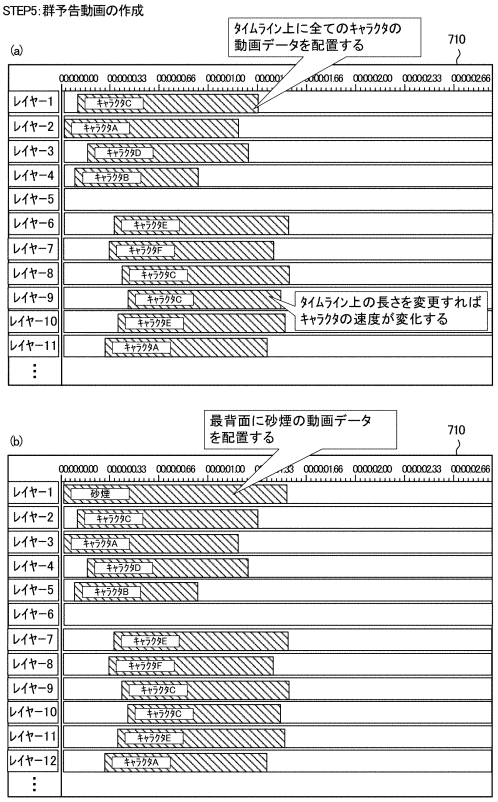


【図３０９】

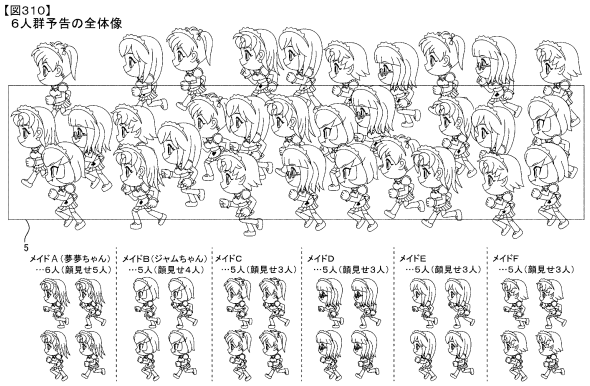
【図309】

本映像制作工程

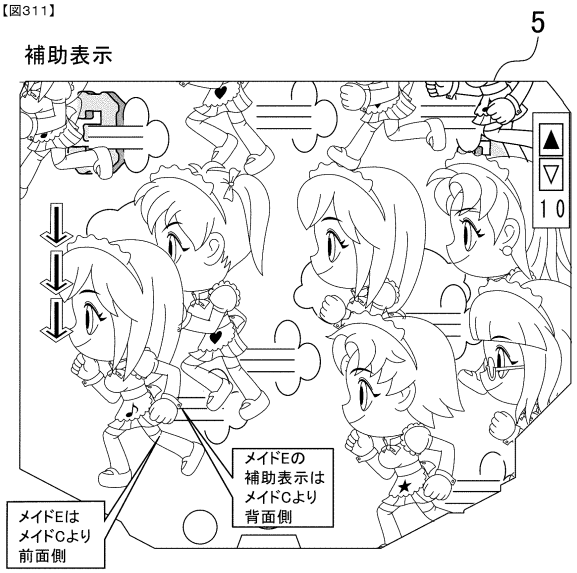
STEP5:群予告動画の作成



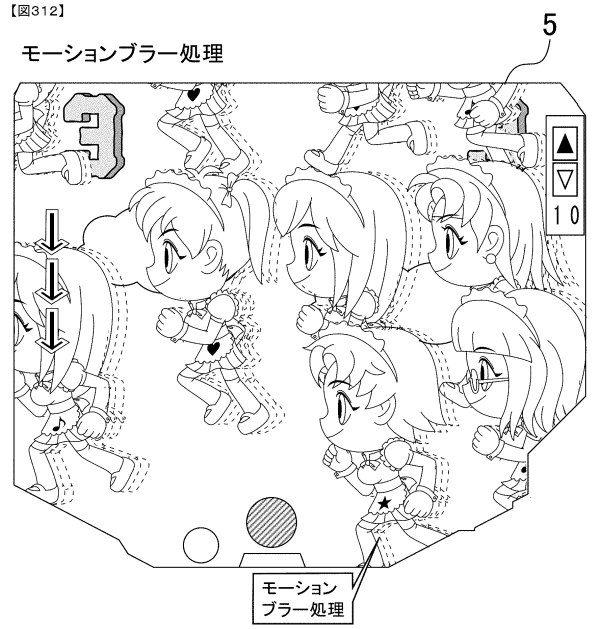
【図３１０】



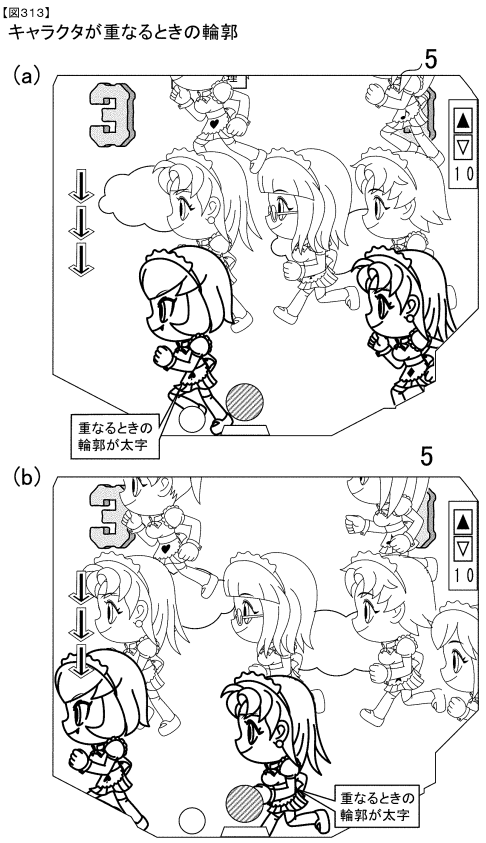
【図３１１】



【図３１２】



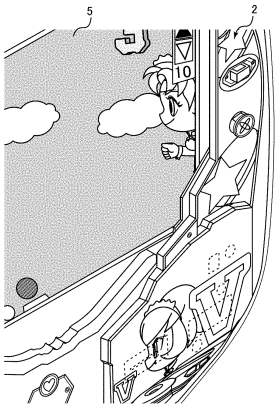
【図３１３】



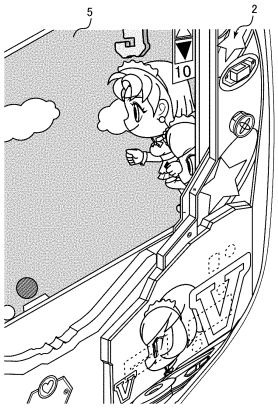
【図３１４】

【図314】

(a)

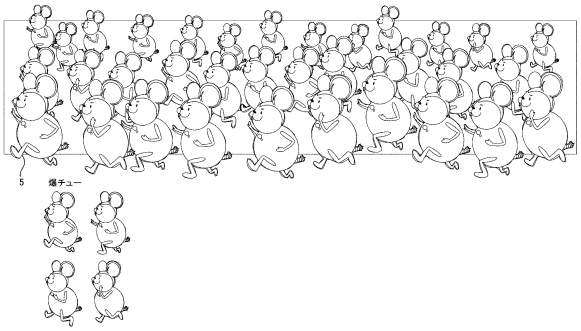


(b)



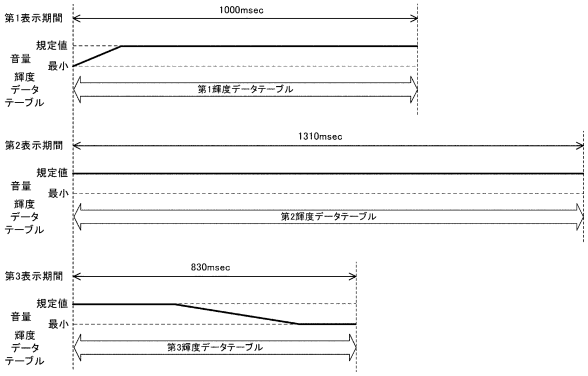
【図３１５】

【図315】
爆チュー群予告の全体像



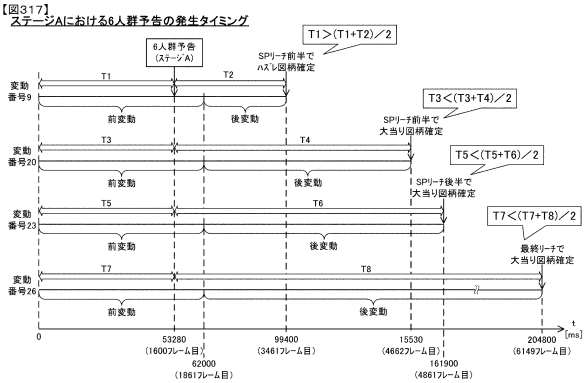
【図３１６】

【図316】
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



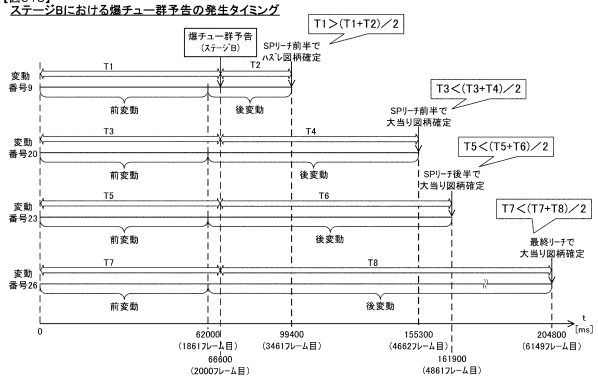
【図３１７】

【図317】
ステージAにおける6人群予告の発生タイミング



【図３１８】

【図318】
ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



【図３１９】

【図319】
群予告輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカランプ	3140

【図３２０】

【図320】
群予告輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 （第1表示期間）	1310msec間 （第2表示期間）	830msec間 （第3表示期間）
枠ランプ(右＆左)	W1	W2	W3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1	Y2	Y3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1	L2	L3
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U1	U2	U3
アタッカランプ	A1	A2	A3

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の点灯箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec)	短い(50～80msec)
	等間隔(100msec)	非等間隔(50～80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 高輝度で点灯	複数箇所に亘って 高輝度で点灯
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の点灯箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1-11)	なし

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3-38)	あり(T3-38)

【図３２１】

【図321】
(a)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

フルカラー(RGB)の高輝度は「A」低輝度は「L」

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
100(T1-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100
100(T1-3)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100
100(T1-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100
100(T1-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00
100(T1-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900
100(T1-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00200	0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00
100(T1-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200	0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100
100(T1-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x200900	0x100200	0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100
100(T1-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200100	0x100200	0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100
600000(T1-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200	0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00

(b)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T2-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T2-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T2-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T2-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T2-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T2-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T2-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T2-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00
60(T2-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T2-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00

(c)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0xA00A00
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00A00
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
80(T3-6)	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x900900						
10(T3-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800						
10(T3-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700						
10(T3-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500						
10(T3-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400						
10(T3-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300						
10(T3-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200						
10(T3-15)	0x100100	0x200A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900	0x100100						
10(T3-16)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800	0x100100						
10(T3-17)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700	0x100100						
10(T3-18)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-19)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500	0x100100						
10(T3-20)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400	0x100100						
10(T3-21)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300	0x100100						
10(T3-22)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200	0x100100						
10(T3-23)	0x100100	0x100100	0x900900	0x900900	0x900100	0x100100						
10(T3-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100						
10(T3-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100						
10(T3-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100						
10(T3-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100						
10(T3-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100						
10(T3-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100						
10(T3-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
600000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100

【図３２２】

【図322】

(a)群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ RRRR
100(T1-1)	0x1111
100(T1-2)	0x1111
100(T1-3)	0x1111
100(T1-4)	0x1111
100(T1-5)	0x1116
100(T1-6)	0x1665
100(T1-7)	0x6556
100(T1-8)	0x1165
100(T1-9)	0x1116
100(T1-10)	0x5611
600000(T1-11)	0x6551

単色(R)の
高輝度は「6」
低輝度は「1」

(b)群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY2)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ RRRR
50(T2-1)	0x1611
70(T2-2)	0x1111
60(T2-3)	0x1116
50(T2-4)	0x1166
70(T2-5)	0x1666
60(T2-6)	0x6661
50(T2-7)	0x6611
70(T2-8)	0x1166
60(T2-9)	0x6666
80(T2-10)	0x6611

(c)群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY3)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ RRRR
80(T3-1)	0x5555
80(T3-2)	0x5555
80(T3-3)	0x5555
80(T3-4)	0x5555
80(T3-5)	0x5552
80(T3-6)	0x5222
10(T3-7)	0x2222
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x2222
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x2222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x2222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x2222

【図３２３】

【図323】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWWW
100(T1-1)	0x11111
100(T1-2)	0x11111
100(T1-3)	0x11111
100(T1-4)	0x11111
100(T1-5)	0x11111
100(T1-6)	0x11111
100(T1-7)	0x11116
100(T1-8)	0x11155
100(T1-9)	0x66611
100(T1-10)	0x51111
600000(T1-11)	0x61166

単色(W)の
高輝度は「6」
低輝度は「1」

(b)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL2)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWWW
50(T2-1)	0x11166
70(T2-2)	0x66166
60(T2-3)	0x66611
50(T2-4)	0x11611
70(T2-5)	0x11111
60(T2-6)	0x11166
50(T2-7)	0x61166
70(T2-8)	0x66661
60(T2-9)	0x16611
80(T2-10)	0x11111

(c)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL3)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWWW
80(T3-1)	0x55555
80(T3-2)	0x55555
80(T3-3)	0x55555
80(T3-4)	0x55555
80(T3-5)	0x55555
80(T3-6)	0x55555
10(T3-7)	0x55552
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x55522
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x22222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x22222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x22222

【図３２４】

【図324】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU1)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-2)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-3)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-4)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100A00	0x100	0xA00A00
100(T1-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0xA00900	0x200	0x900900
100(T1-6)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00A00
100(T1-7)	0x100100	0x200	0x100A00	0x000	0xA00100	0x200	0x100900
100(T1-8)	0xA00A00	0x200	0xA00900	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-9)	0x900900	0x200	0x900100	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-10)	0x100A00	0x200	0xA00100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00100
600000(T1-11)	0x100900	0x200	0x900A00	0x000	0xA00900	0x200	0x900900

群予告に
用いられない

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU2)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
70(T2-2)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100A00	0x100	0x100A00
60(T2-3)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100A00
50(T2-4)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00100
70(T2-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0xA00100
60(T2-6)	0x100A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
50(T2-7)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
70(T2-8)	0xA00100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100100
60(T2-9)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00A00
80(T2-10)	0xA00A00	0xA00	0x100100	0x000	0xA00100	0x100	0xA00A00

群予告に
用いられない

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU3)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00100	0xA00	0x100100
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
80(T3-6)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-7)	0xA00A00	0x100	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-8)							
10(T3-9)							
10(T3-10)							
10(T3-11)							
10(T3-12)							
10(T3-13)							
10(T3-14)							
10(T3-15)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-16)							
10(T3-17)							
10(T3-18)							
10(T3-19)							
10(T3-20)							
10(T3-21)							
10(T3-22)							
10(T3-23)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-24)							
10(T3-25)							
10(T3-26)							
10(T3-27)							
10(T3-28)							
10(T3-29)							
10(T3-30)							
10(T3-31)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-32)							
10(T3-33)							
10(T3-34)							
10(T3-35)							
10(T3-36)							
10(T3-37)							
10(T3-38)							
600000(T3-39)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100

群予告に
用いられない

【図３２５】

【図325】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x111100
100(T1-2)	0x100100	0x111100
100(T1-3)	0x100100	0x112A00
100(T1-4)	0x100A00	0x662900
100(T1-5)	0x100900	0x552A00
100(T1-6)	0x200A00	0x112100
100(T1-7)	0x200900	0x112100
100(T1-8)	0x200100	0x112100
100(T1-9)	0x200100	0x552100
100(T1-10)	0x200A00	0x662900
600000(T1-11)	0x200900	0x552A00

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA2)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0x111100
70(T2-2)	0xA00100	0x666100
60(T2-3)	0x100A00	0x666A00
50(T2-4)	0x100A00	0x111A00
70(T2-5)	0xA00100	0x111A00
60(T2-6)	0xA00100	0x111100
50(T2-7)	0x100100	0x116A00
70(T2-8)	0x100100	0x666A00
60(T2-9)	0x100A00	0x666A00
80(T2-10)	0x100A00	0x111100

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA3)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-2)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-3)	0xA00A00	0x552100
80(T3-4)	0xA00100	0x222100
80(T3-5)	0xA00100	0x222100
80(T3-6)	0x100100	0x222100
10(T3-7)	0x100100	0x222100
10(T3-8)		
10(T3-9)		
10(T3-10)		
10(T3-11)		
10(T3-12)		
10(T3-13)		
10(T3-14)		
10(T3-15)	0x100100	0x222100
10(T3-16)		
10(T3-17)		
10(T3-18)		
10(T3-19)		
10(T3-20)		
10(T3-21)		
10(T3-22)		
10(T3-23)	0x100100	0x222100
10(T3-24)		
10(T3-25)		
10(T3-26)		
10(T3-27)		
10(T3-28)		
10(T3-29)		
10(T3-30)		
10(T3-31)	0x100100	0x222100
10(T3-32)		
10(T3-33)		
10(T3-34)		
10(T3-35)		
10(T3-36)		
10(T3-37)		
10(T3-38)		
600000(T3-39)	0x100100	0x222100

【図３２６】

【図326】
リーチライン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

【図３２７】

【図327】
リーチライン輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間（フラッシュ）	830msec間（リーチライン）	240msec間（内外に広がる）	600000msec間（消える）
枠ランプ(右＆左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	－	U13	U14
アタッカランプ	A11	－	A13	A14

群予告よりも発光するランプの数が少ない

リーチラインに用いられない

【図３２８】

【図328】
(a)リーチライン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW11）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	枠左ランプの輝度データと対枠となる輝度データ					
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123						

(b)リーチライン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW12）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30(T12-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対枠となる輝度データ					
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000009	0x00A000	0x000000	0x000000						

(c)リーチライン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW13）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対枠となる輝度データ					
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x000009	0x00A000	0x000000	0x000000						
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000						
60(T13-4)	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009						

(d)リーチライン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW14）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対枠となる輝度データ					

【図３２９】

【図329】
(a)リーチライン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY11）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY12）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY13）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY14）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図３３０】

【図330】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

【図３３１】

【図331】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-2)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-3)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【図３３２】

【図332】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図３３３】

【図333】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【図３３４】

【図334】
背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と
点灯するランプ
の数が同じ

【図３３５】

【図335】
(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
50(T21-2)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333						
50(T21-3)	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666						
50(T21-4)	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888						

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
20(T22-2)	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602						

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
240(T23-1)	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
230(T23-2)	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502						
240(T23-3)	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301						
230(T23-4)	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502						
240(T23-5)	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712						
230(T23-6)	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14						

【図３３６】

【図336】
(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

【図３３７】

【図337】
(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図３３８】

【図338】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666
50(T21-2)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712

【図３３９】

【図339】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【図３４０】

【図340】

(a)全点灯時輝度データテーブル
(枠ランプ用テーブルW31)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF

(b)全点灯時輝度データテーブル
(役物ランプ用テーブルY31)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(盤左ランプ用テーブルL31)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(d)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルU31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF

(e)全点灯時輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA31)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF

(f)全点灯時輝度データテーブル
(Vランプ用テーブルV31)

時間[msec]	Vランプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF

群予告に用いられない
(代わりにアタッカランプ
などを群予告で使用)

(g)全点灯時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS31)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF

群予告に
用いられない

(h)全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT31)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFF

群予告に
用いられない

【図３４１】

【図341】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

群予告と
同じ発光色

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
150(T51-1)	0xF00
150(T51-2)	0x000

群予告と
同じ発光色

【図３４２】

【図342】

変形例

群予告輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間（第1表示期間）	1310msec間（第2表示期間）	830msec間（第3表示期間）
	200msec	2790msec	150msec
枠ランプ(右＆左)	W101	W102	W103
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y101	Y102	Y103
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102	L103
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102	U103
アタッカランプ	A101	A102	A103

【図３４３】

【図343】

変形例

(a)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW101）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T101-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
20(T101-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100
20(T101-3)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100
20(T101-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100
20(T101-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00
20(T101-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900
20(T101-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00200	0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00
20(T101-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200	0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100
20(T101-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x200900	0x100200	0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100
20(T101-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x900200	0x100200	0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100
600000(T101-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200	0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00

(b)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW102）

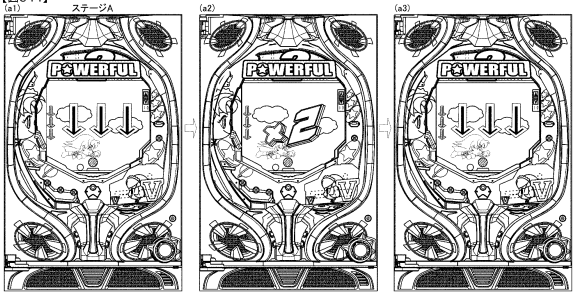
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00
							• • •					
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00

(c)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW103）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
14(T103-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
14(T103-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00
14(T103-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00A00
14(T103-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00A00
14(T103-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
14(T103-6)	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
3(T103-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x900900					
3(T103-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800						
2(T103-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700						
2(T103-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500						
2(T103-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400						
2(T103-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300						
2(T103-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200						
2(T103-15)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900	0x100100						
2(T103-16)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800	0x100100						
2(T103-17)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700	0x100100						
2(T103-18)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-19)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500	0x100100						
2(T103-20)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400	0x100100						
2(T103-21)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300	0x100100						
2(T103-22)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200	0x100100						
2(T103-23)	0x100100	0x100100	0x900900	0x900900	0x900100	0x100100						
2(T103-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100						
2(T103-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100						
2(T103-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100						
2(T103-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100						
2(T103-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100						
2(T103-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100						
2(T103-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
600000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100

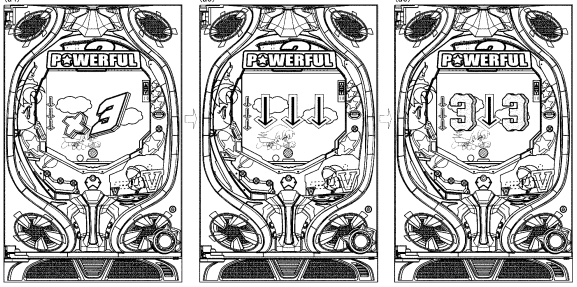
【図３４４】

【図344】

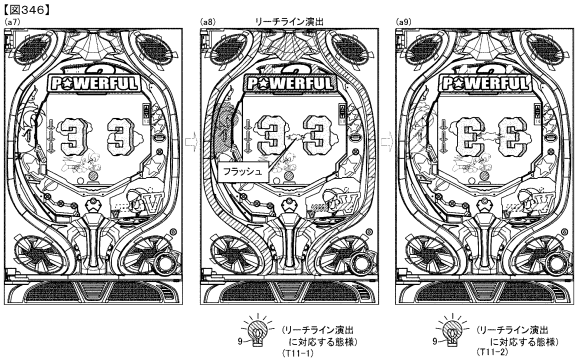


【図３４５】

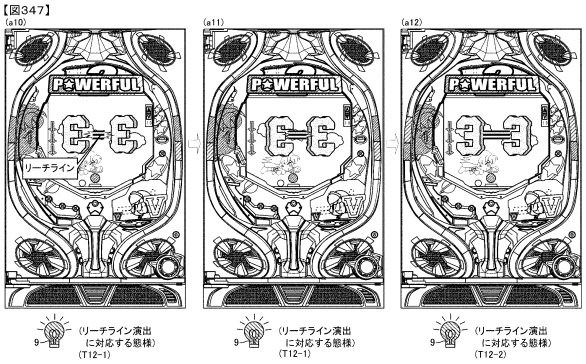
【図345】



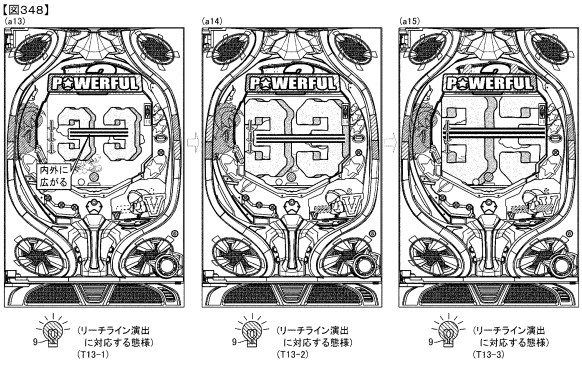
【図３４６】



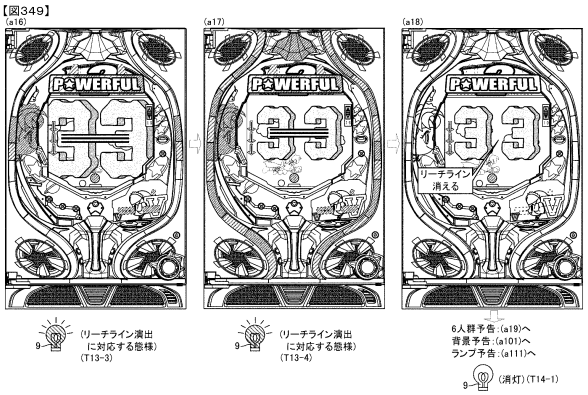
【図３４７】



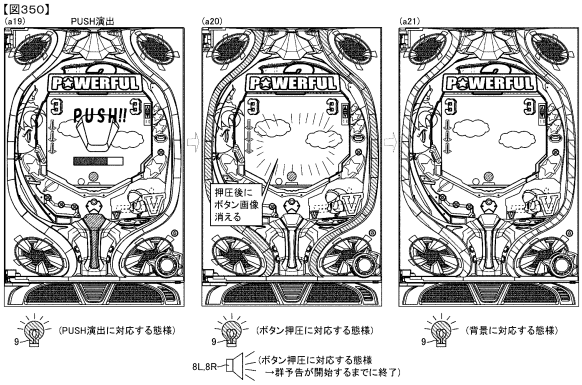
【図３４８】



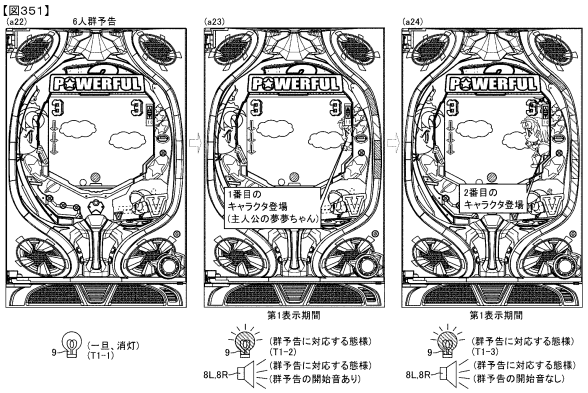
【図３４９】



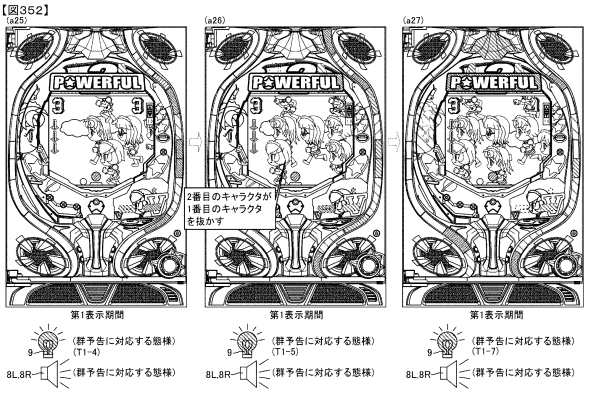
【図３５０】



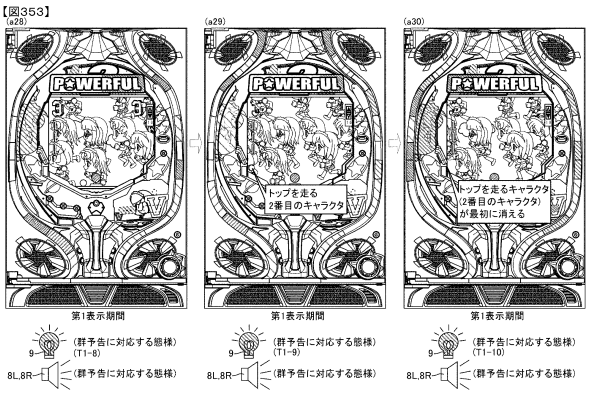
【図３５１】



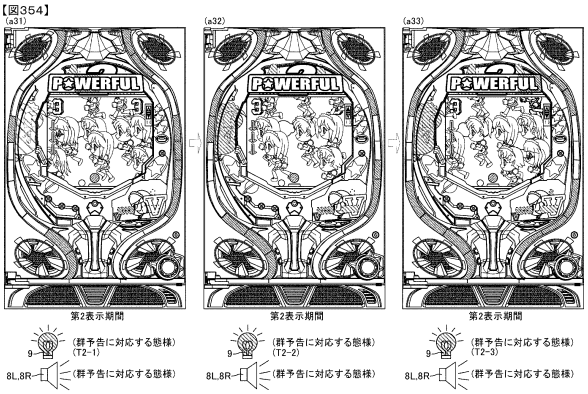
【図３５２】



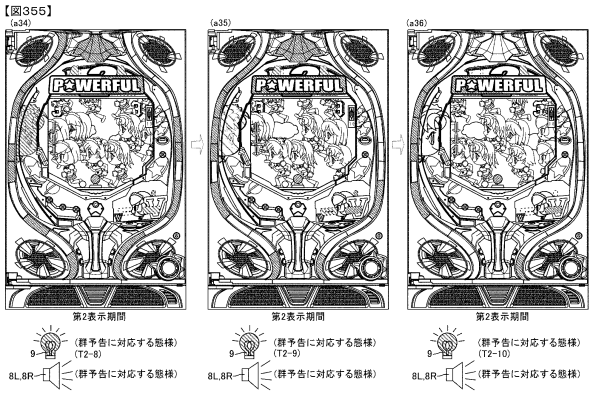
【図３５３】



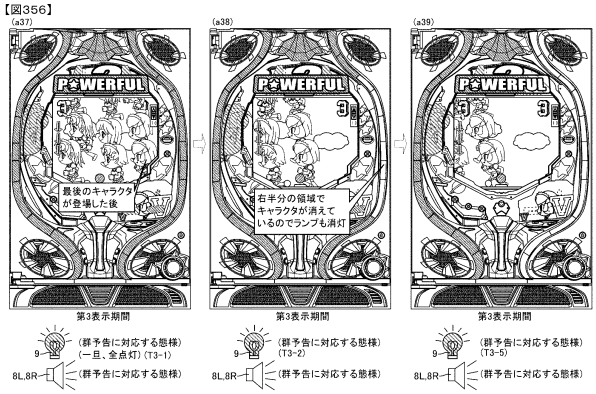
【図３５４】



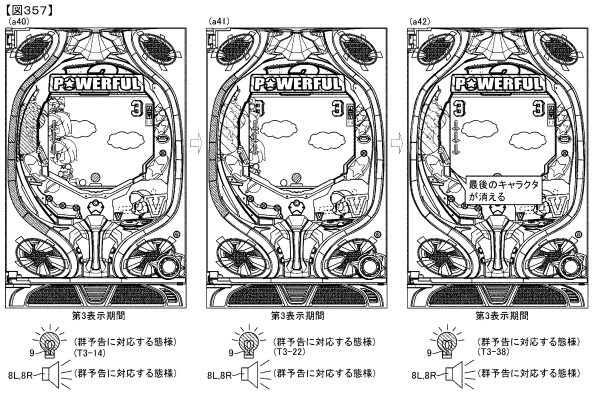
【図３５５】



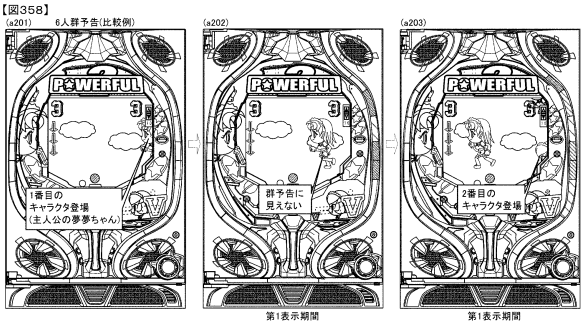
【図３５６】



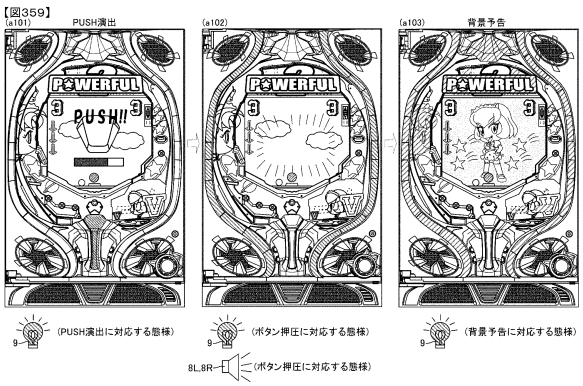
【図３５７】



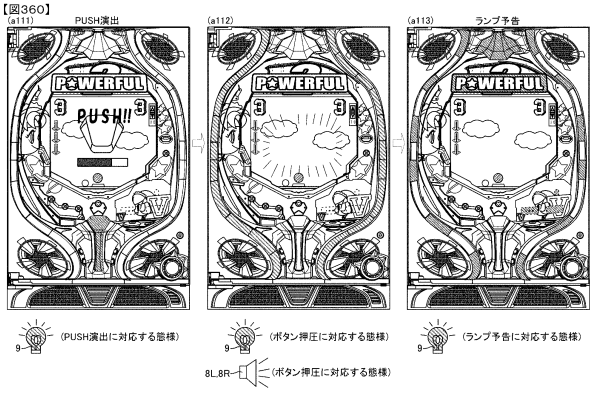
【図３５８】



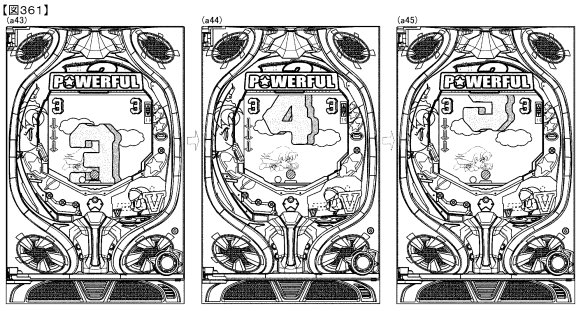
【図３５９】



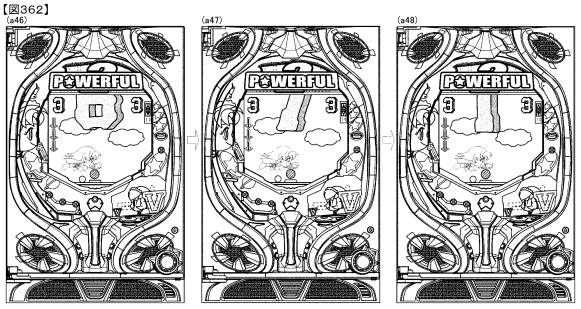
【図３６０】



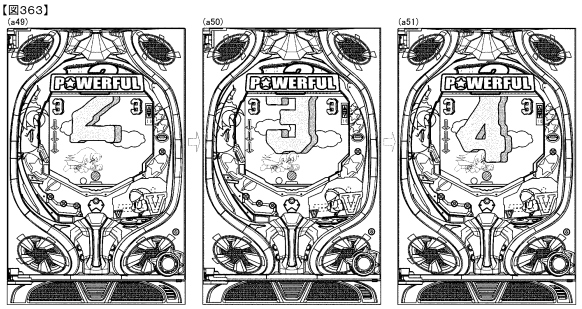
【図３６１】



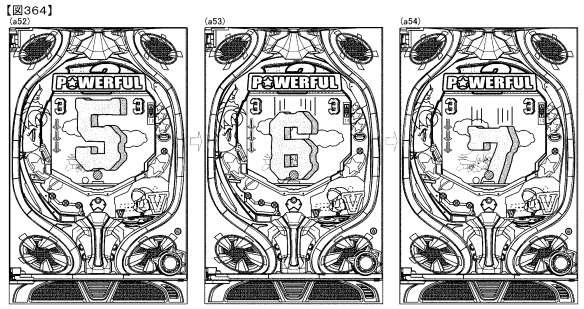
【図３６２】



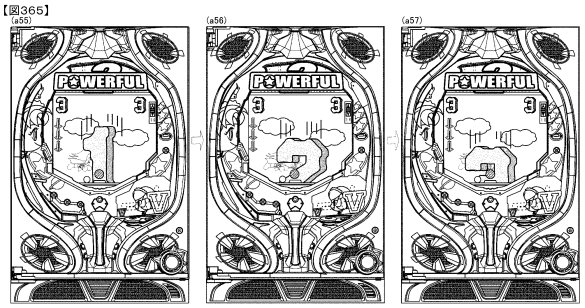
【図３６３】



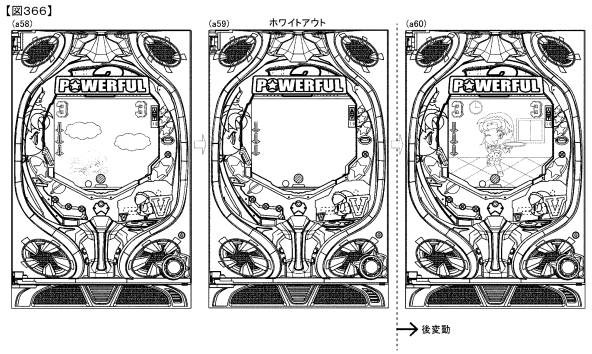
【図３６４】



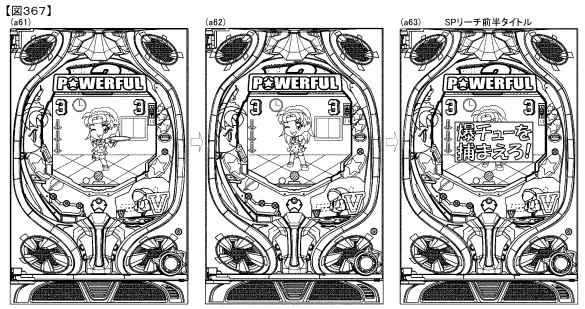
【図３６５】



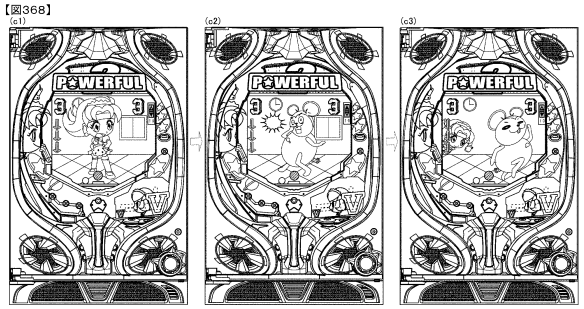
【図３６６】



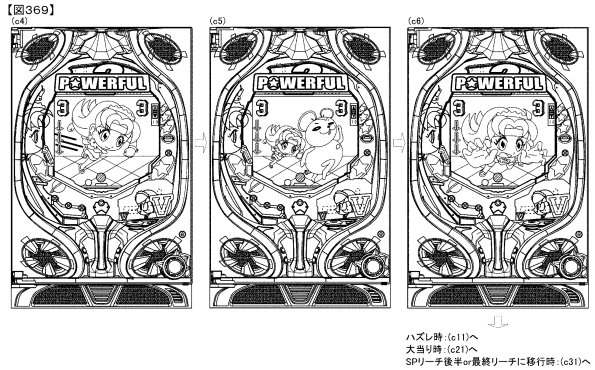
【図３６７】



【図３６８】

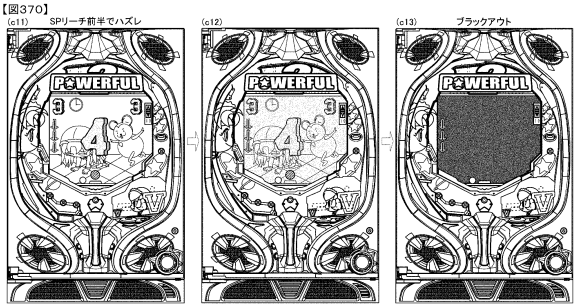


【図３６９】



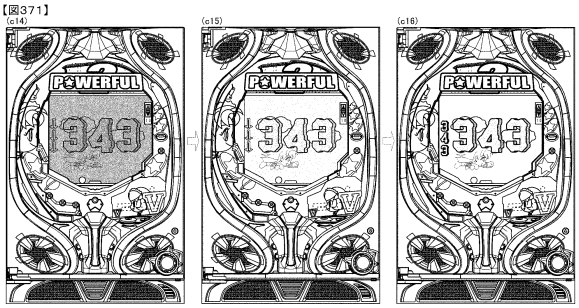
【図３７０】

【図370】



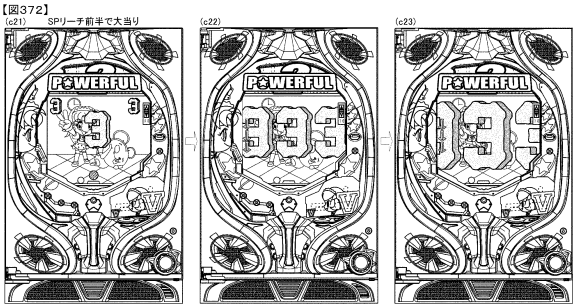
【図３７１】

【図371】



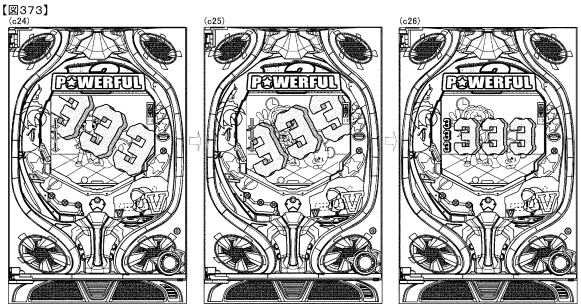
【図３７２】

【図372】



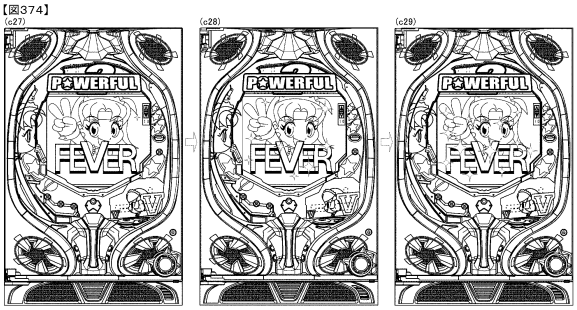
【図３７３】

【図373】



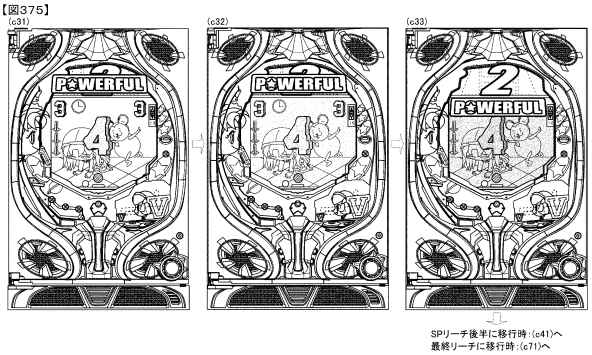
【図３７４】

【図374】

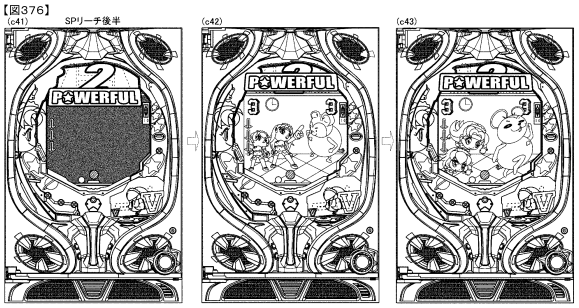


【図３７５】

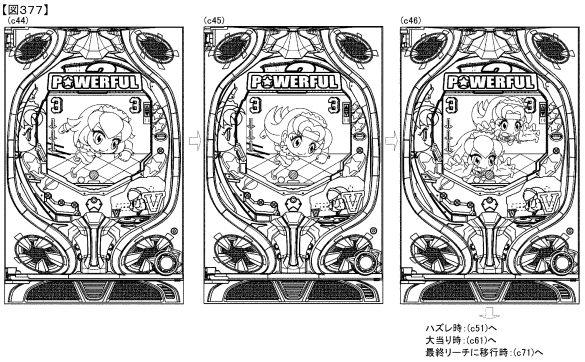
【図375】



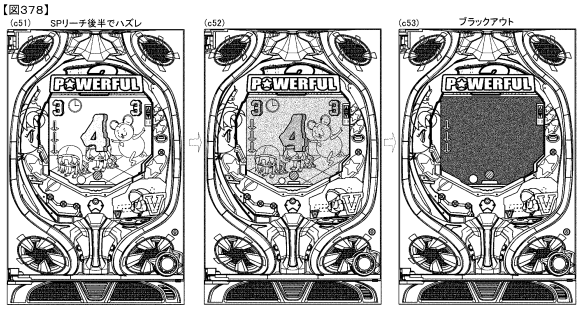
【図３７６】



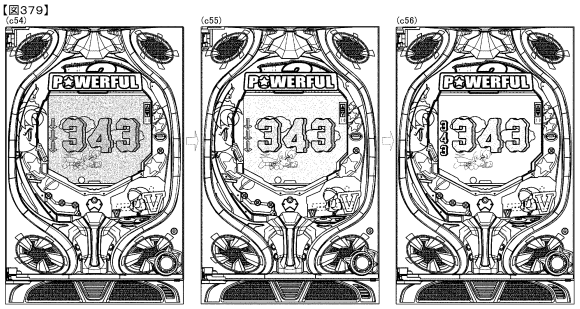
【図３７７】



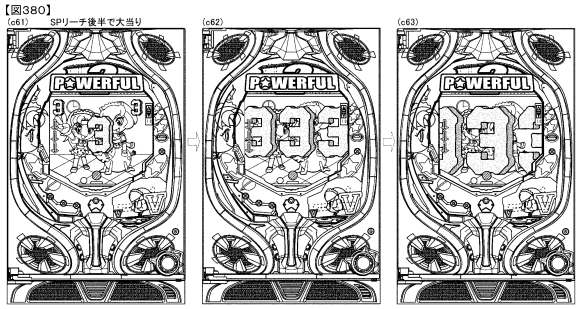
【図３７８】



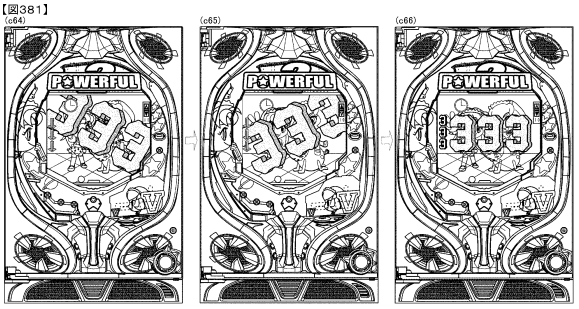
【図３７９】



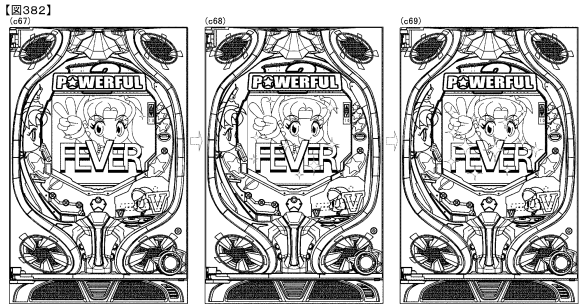
【図３８０】



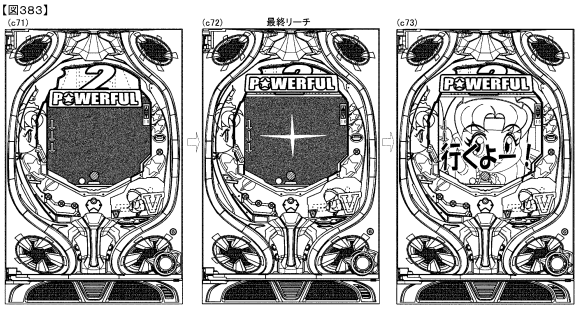
【図３８１】



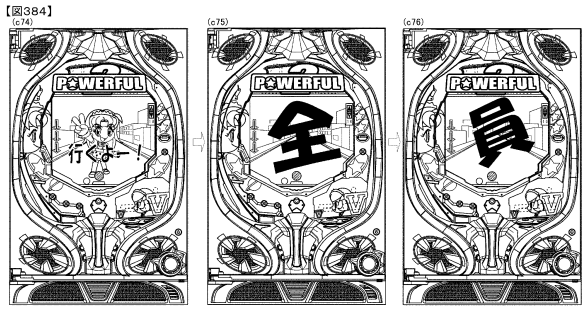
【図３８２】



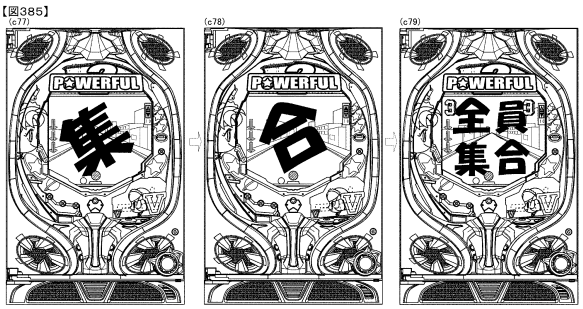
【図３８３】



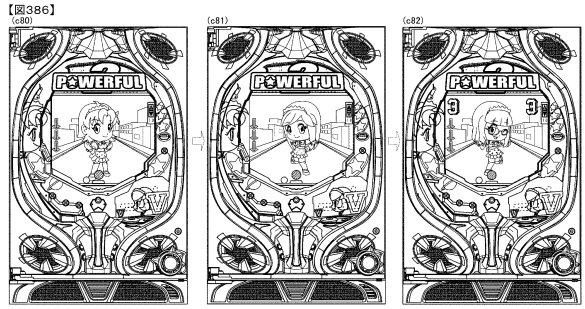
【図３８４】



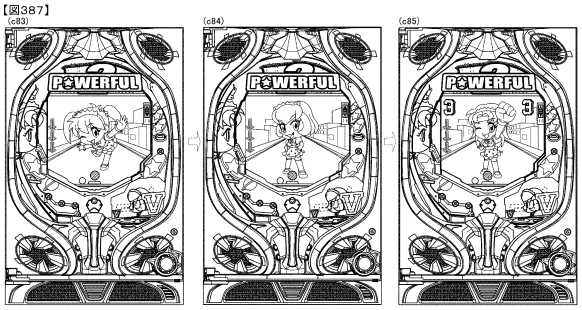
【図３８５】



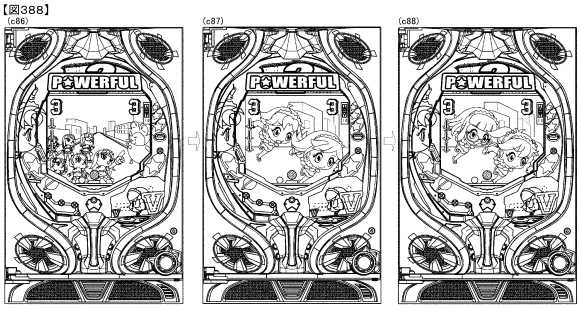
【図３８６】



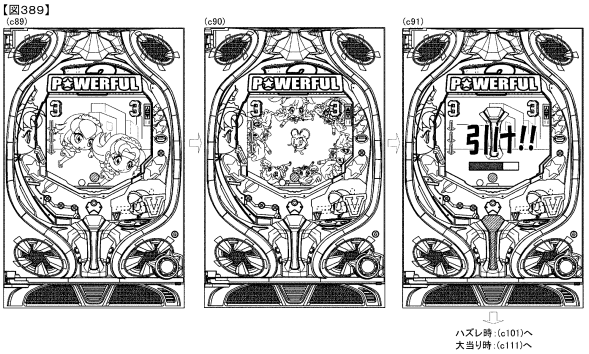
【図３８７】



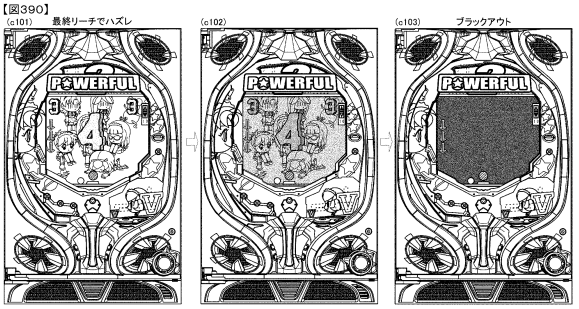
【図３８８】



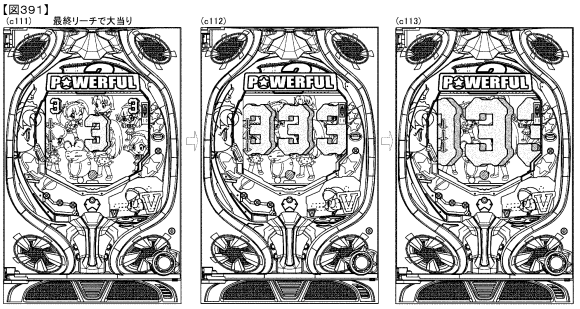
【図３８９】



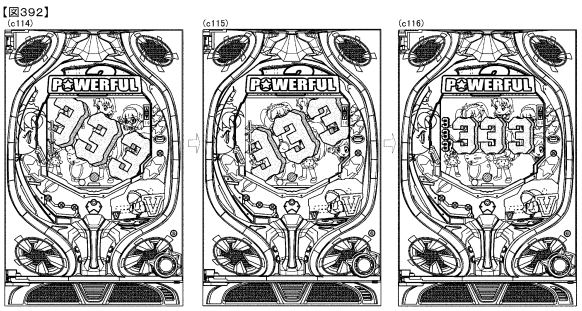
【図３９０】



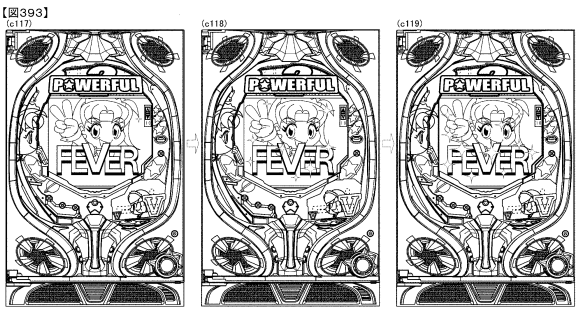
【図３９１】



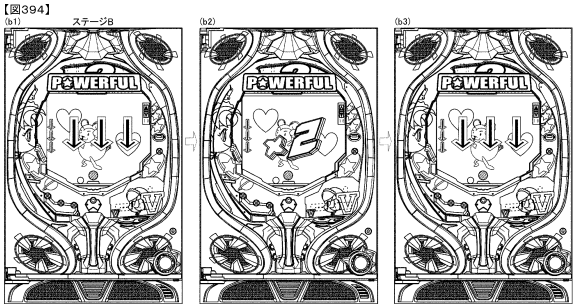
【図３９２】



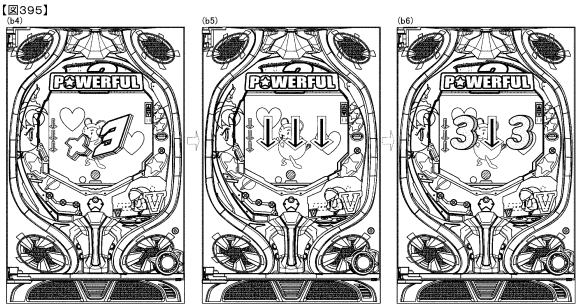
【図３９３】



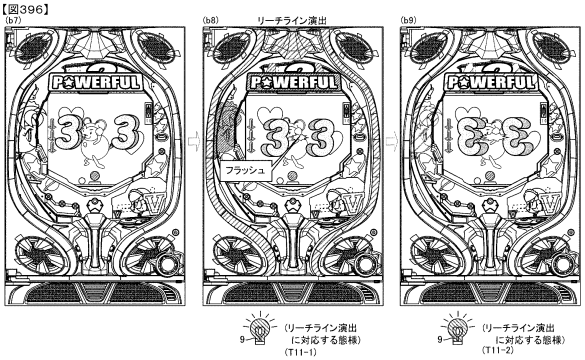
【図３９４】



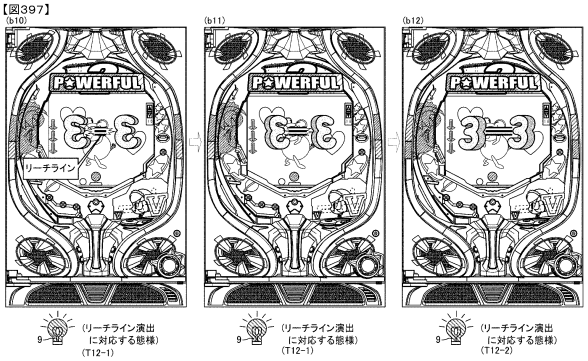
【図３９５】



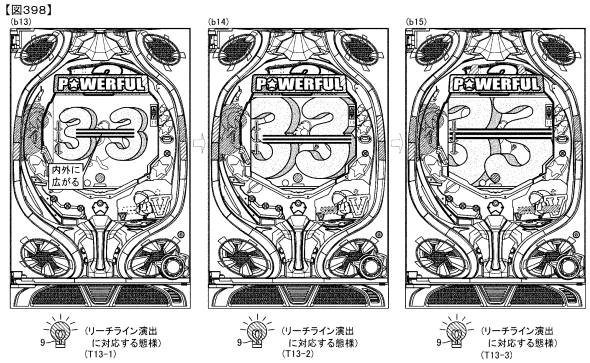
【図３９６】



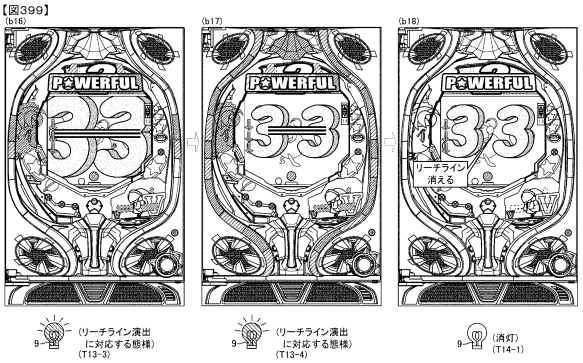
【図３９７】



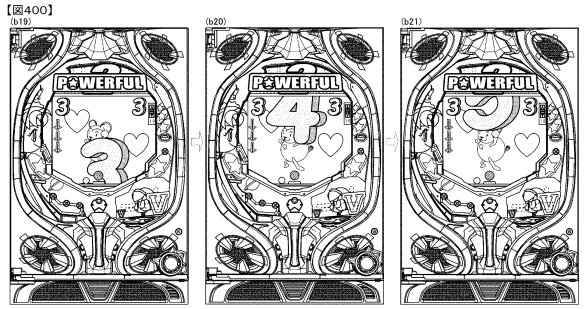
【図３９８】



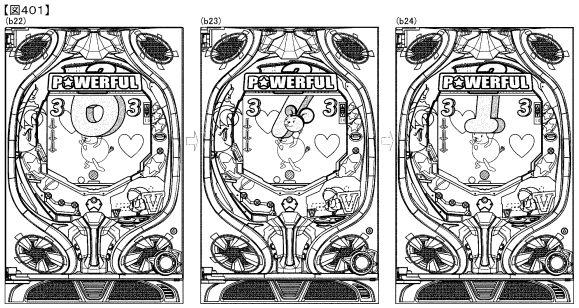
【図３９９】



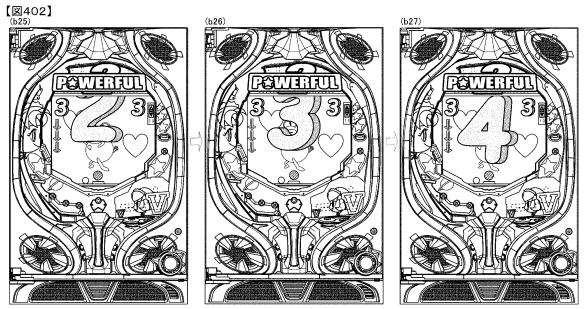
【図４００】



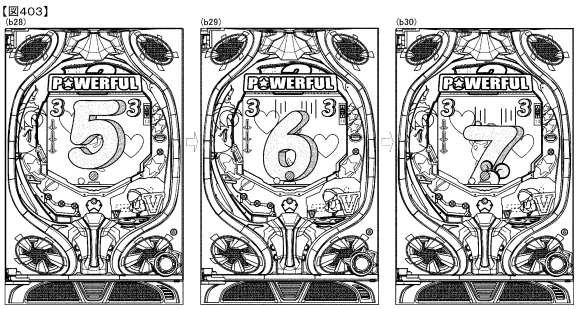
【図４０１】



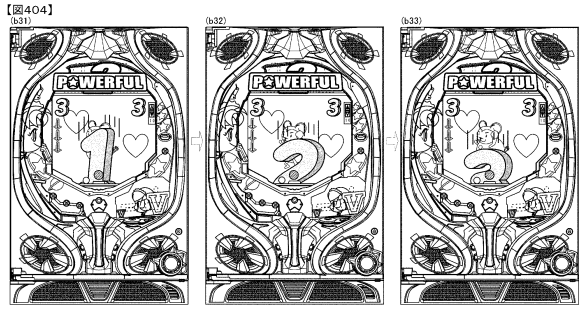
【図４０２】



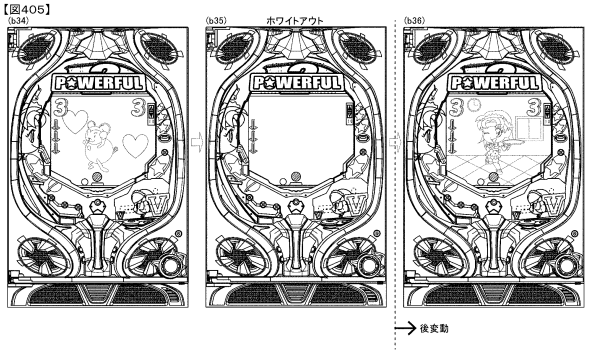
【図４０３】



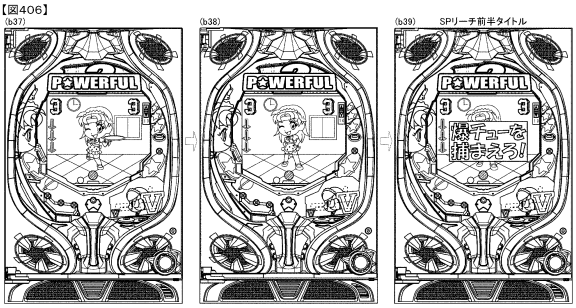
【図４０４】



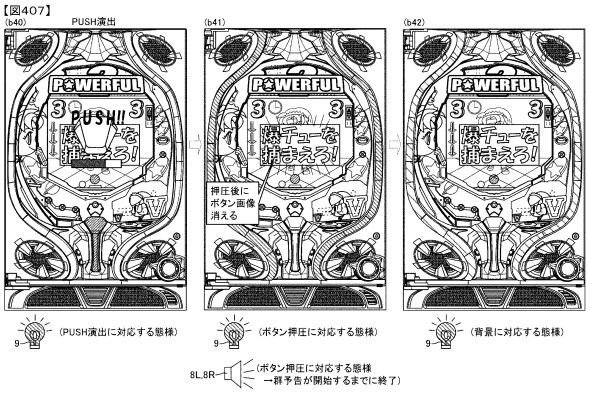
【図４０５】



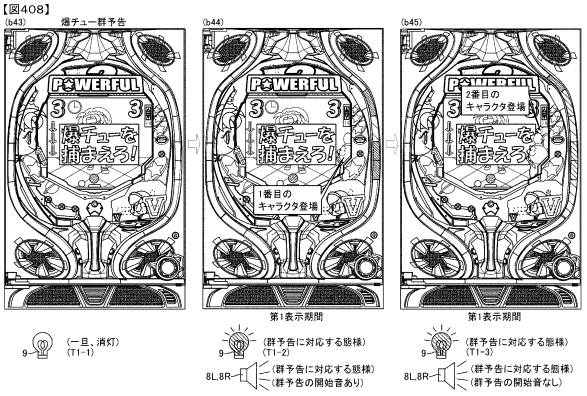
【図４０６】



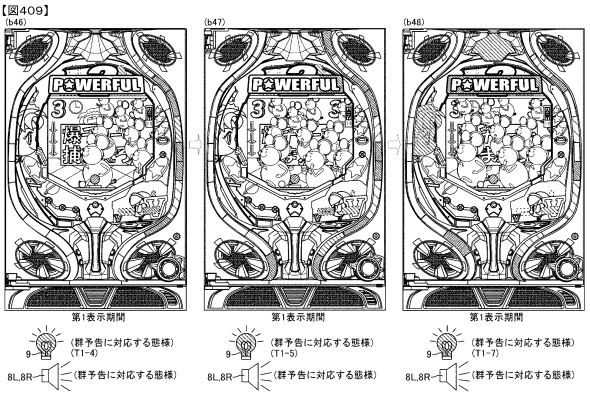
【図４０７】



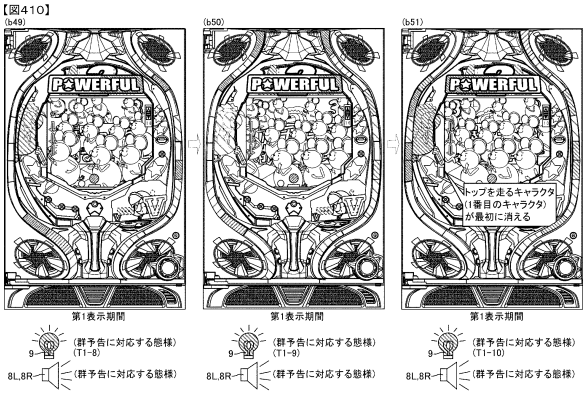
【図４０８】



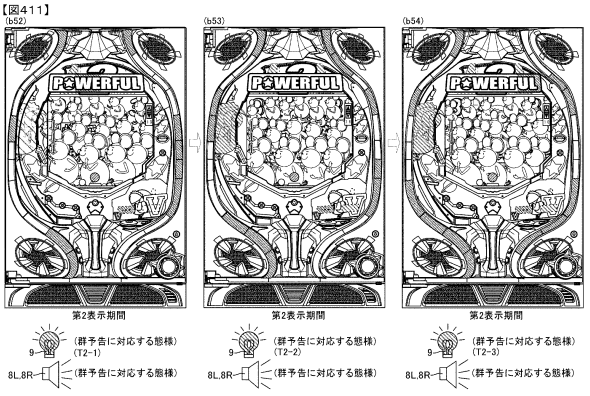
【図４０９】



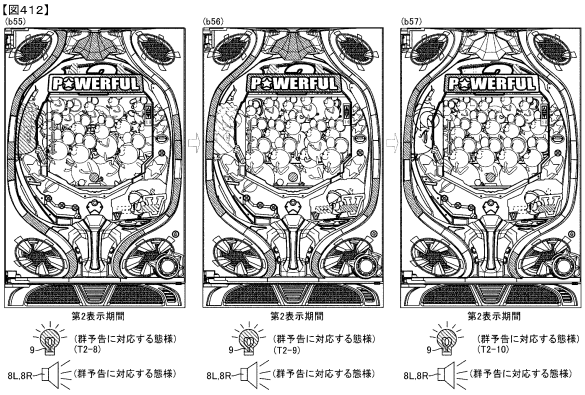
【図４１０】



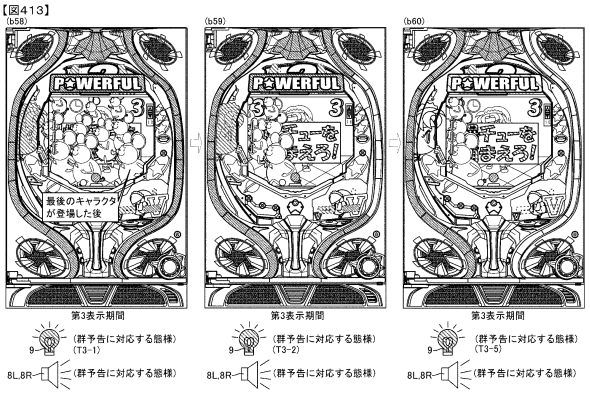
【図４１１】



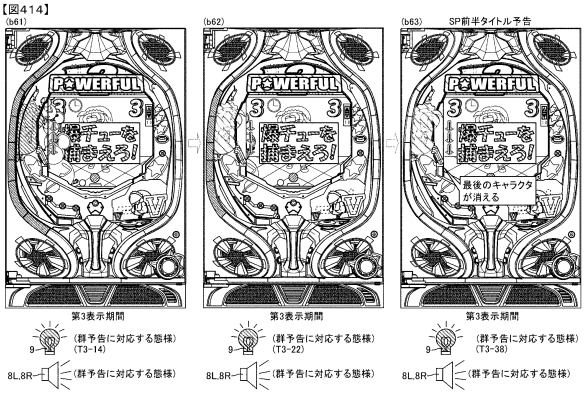
【図４１２】



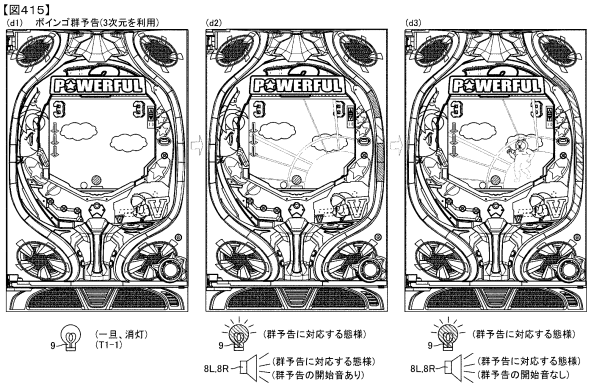
【図４１３】



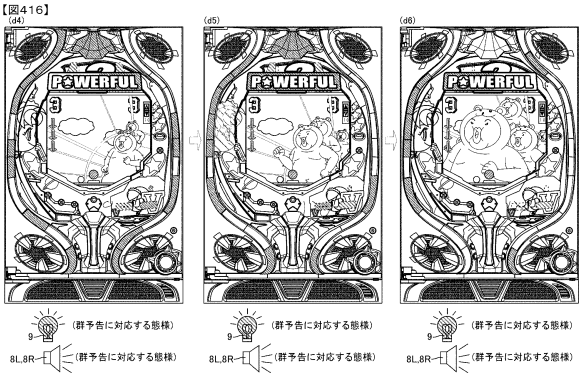
【図４１４】



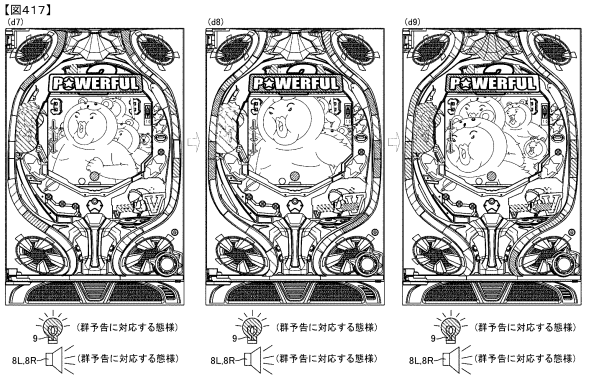
【図４１５】



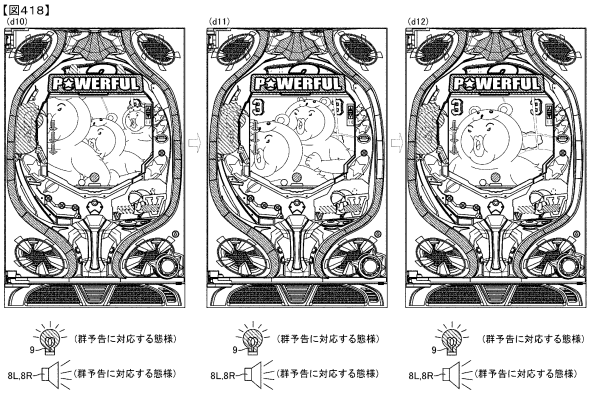
【図４１６】



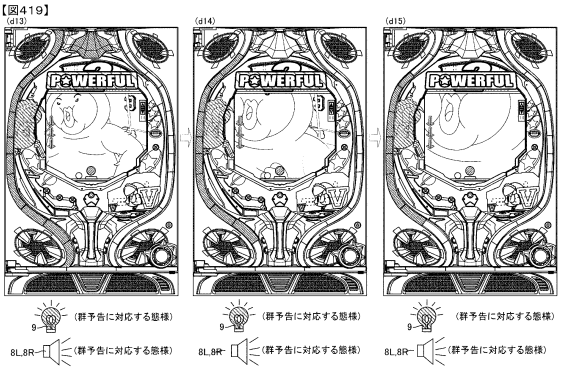
【図４１７】



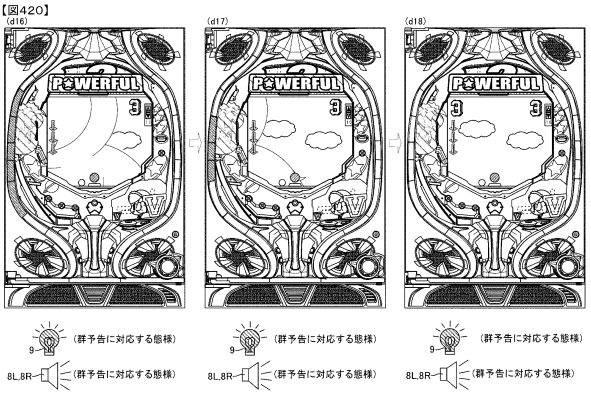
【図４１８】



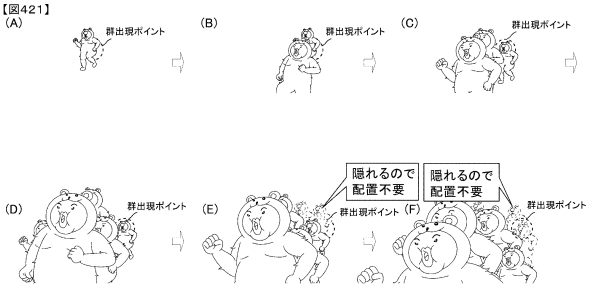
【図４１９】



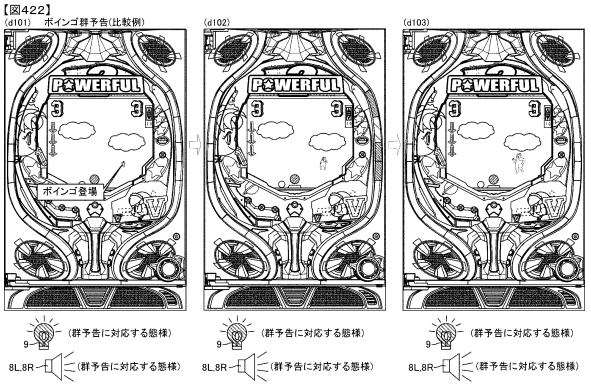
【図４２０】



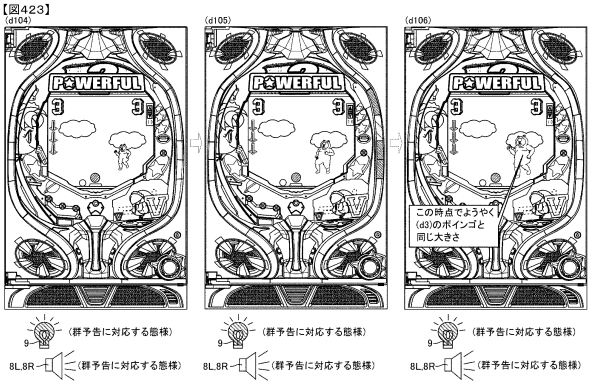
【図４２１】



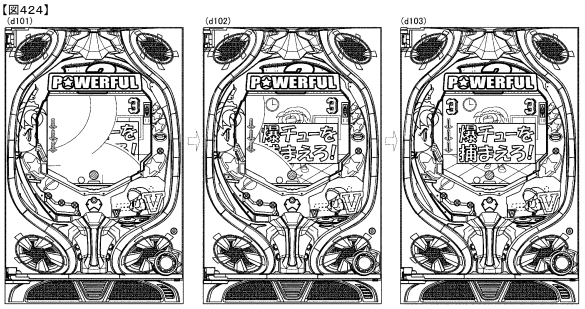
【図４２２】



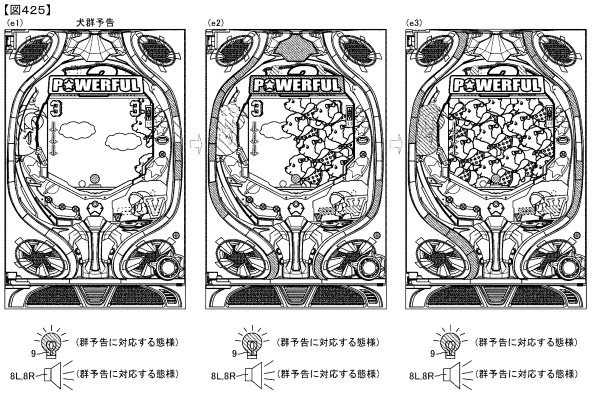
【図４２３】



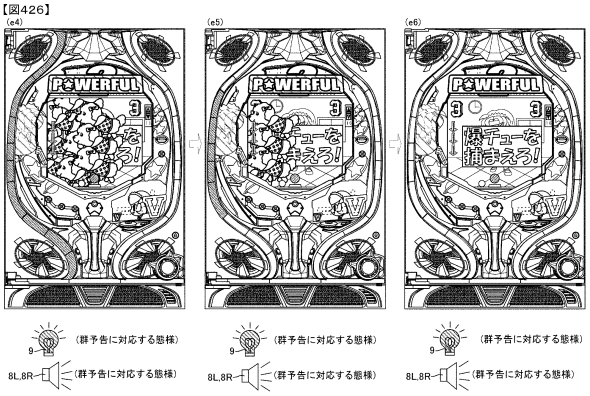
【図４２４】



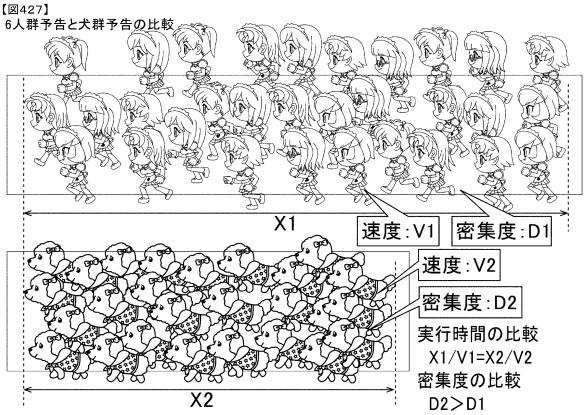
【図４２５】



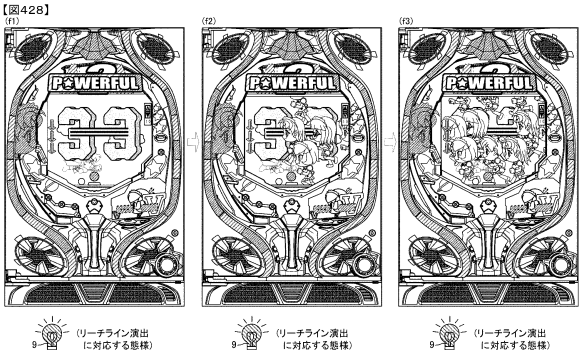
【図４２６】



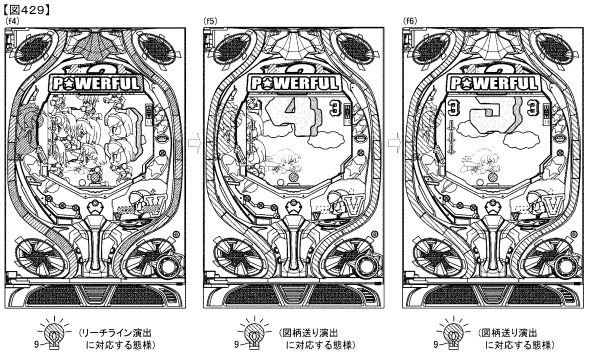
【図４２７】



【図４２８】



【図４２９】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１９－０００５１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１５１３９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－２１６８７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１４１２１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１２７６５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０７４９４６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１８４０８９（ＪＰ，Ａ）
「CR真・北斗無双 激アツ、金とキリン！そして、激引け～ 2戦目は赤保と奥義が乱舞する～［たぬパチ！］」，YouTube [online][video]，2016年03月20日，https://www.youtube.com/watch?v=dINm7U6x2sY，０：５５－２：２６及び４：２１－５：１７参照，［２０２２年８月１８日検索］

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２